

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	12
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1. Kajian Teoritis	14
2.1.1. Hasil Belajar	14
2.1.2. Media Pembelajaran	18
2.1.3. Materi Pembelajaran.....	22
2.1.4. Media Pembelajaran Interaktif	41
2.1.5. Canva.....	42
2.2. Penelitian yang Relevan.....	49

2.3. Kajian Produk Yang Dikembangkan	52
2.4. Model Pengembangan Produk Yang Dikembangkan	53
2.5. Hipotesis	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.2. Sasaran Produk yang Dihasilkan	58
3.3. Metode Pengembangan Produk	59
3.3.1. Teknik Pengembangan	59
3.3.2. Alat dan Bahan	61
3.3.3. Tahap Pengembangan	61
3.4. Teknik Pengumpulan Data	65
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	67
3.6. Teknik Analisis Data	69
3.6.1. Kelayakan Media Pembelajaran	69
3.6.2. Teknik Analisis Data Kuesioner (Angket)	69
3.6.3. Pengujian Instrumen Soal	71
3.6.4. Teknik Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Hasil Pengembangan Produk	76
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	76
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	78
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	91
4.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	92
4.2. Analisis Instrumen Tes	93

4.2.1. Validasi Instrumen.....	93
4.2.2. Reabilitas Instrumen.....	93
4.2.3. Analisis Kesukaran Soal	94
4.2.4. Daya Pembeda.....	94
4.3. Hasil Perhitungan Nilai N-Gain.....	94
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian	95
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Implikasi	100
5.3. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103

