

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Teoretis	7
2.1.1. Pengertian Media	7
2.1.2. Media Pembelajaran	7
2.1.3. Edukasi	10
2.1.4. Kuis Interaktif	10
2.1.5. Rekayasa Perangkat Lunak	11
2.2. Penelitian Relevan	14
2.3. Kerangka Berpikir	16
2.4. Desain Produk	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	20
3.3. Model Pengembangan	20
3.4. Prosedur Penelitian	21
3.5. Instrumen Penelitian	27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	37
4.1.1 Hasil Analysis (Analisis)	38
4.1.2 Hasil <i>Design</i> (Desain)	39
4.1.3 Hasil <i>Development</i> (Pengembangan)	41
4.1.4 Hasil <i>Implementation</i> (Implementasi)	50
4.1.5 Hasil <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	50
4.2 Uji Kelayakan Produk	51
4.2.1 Uji Kelayakan Materi	51
4.2.2 Uji Kelayakan Media	52
4.2.3 Uji Akseptabilitas Respon Siswa.....	53
4.3 Pembahasan dan Temuan Penelitian	60
4.4 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	73

