

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Rumusan Masalah	18
1.5 Tujuan Penelitian.....	19
1.6 Manfaat Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Kajian Teoretis.....	21
2.1.1 Belajar	21
2.1.2 Hasil Belajar.....	24
2.1.3 Media Pembelajaran.....	25
2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	36
2.1.5 Materi Fotografi Dasar	37
2.1.6 <i>Android</i>	40
2.1.7 <i>MIT App Inventor</i>	41
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	42
2.3 Kerangka Berpikir	45

2.4	Desain Produk	50
BAB III METODE PENELITIAN		55
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	55
3.3	Model Pengembangan	56
3.4	Prosedur Penelitian	58
3.5	Bahan dan Instrumen Penelitian	70
3.5.1	Bahan Penelitian	70
3.5.2	Instrumen Penelitian	70
3.5.2.1	Instrumen Pengumpulan Data	70
3.5.2.2	Instrumen Pengujian	70
3.6	Teknik Analisis Data	77
3.6.1	Uji Kelayakan (Validitas)	77
3.6.2	Analisis Uji Efektivitas Media Pembelajaran	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		87
4.1	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	87
4.1.1	<i>Development</i>	88
4.1.2	<i>Implementation</i>	129
4.1.2.1	Bagian Persiapan Implementasi	130
4.1.3	<i>Evaluation</i>	136
4.1.3.1	Uji N-Gain	139
4.2	Pembahasan dan Temuan Penelitian	141
4.3	Keterbatasan Penelitian	145
BAB V PENUTUP		147
5.1	Kesimpulan	147
5.2	Implikasi	148

5.3	Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA.....		151
LAMPIRAN.....		154

