

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Indetifikasi Masalah.....	7
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	8
1.6. Manfaat Pengembangan Produk	9
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9. Asumsi Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Kajian Teori	13
2.1.1. Hakikat Pengembangan Media.....	13
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	15

2.1.3. Media Pembelajaran Interaktif	16
2.1.4. Media Pembelajaran <i>Canva</i>	17
2.1.5. Mata Pelajaran Dasar Dasar Kejuruan	18
2.2. Kajian Produk Yang dikembangkan	18
2.2.1. Aplikasi <i>Canva</i>	18
2.1.2. Hasil Penelitian yang Relevan	21
2.2. Model Pengembangan Produk yang digunakan	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3. 1 Tempat dan Waktu Penlitan	25
3. 2 Sasaran Produk yang Dihasilkan	25
3. 3 Metode Pengembangan Produk	26
3.1.1 Langkah-Langkah Penelitian	26
3.1.2 Alat dan Bahan	27
3.1.3 Langkah Pengembangan Produk	28
3. 4 Teknik Pengumpulan Data	31
3. 5 Instrumen Penelitian	34
3. 6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4. 1 Hasil Pengembangan Produk	49
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	49
4.1.2 Tahapan Desain (<i>Design</i>)	51
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	55
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	66
4.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	71
4. 2 Analisis Instrumen Tes	71
4.2.1. Validitas Instrumen	71
4.2.2. Reabilitas Instrumen	72
4.2.3. Analisis Kesukaran Soal	72
4. 3 Perhitungan Nilai N-Gain	74

4. 4 Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	78
5. 1 Kesimpulan	78
5. 2 Implikasi	79
5. 3 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
DAFTAR LAMPIRAN	84

