

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Halaman Judul	<i>I</i>
Lembar Pengesahan	<i>Ii</i>
Riwayat Hidup	<i>Iii</i>
Lembar Pernyataan Orisinalitas	<i>Iv</i>
Lembar Persetujuan Publikasi	<i>V</i>
Kata Pengantar	<i>Vi</i>
Abstrak	<i>Viii</i>
Abstrack	<i>Ix</i>
Daftar Isi	<i>X</i>
Daftar Gambar	<i>Xiii</i>
Daftar Tabel	<i>Xiv</i>
Daftar Persamaan	<i>Xv</i>
Daftar Lampiran	<i>Xvi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Defenisi Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.3 Jenis – jenis Media Pembelajaran	8
2.1.4 Media Interaktif	8
2.2 Model Pengembangan MDLC	8

2.3	Materi Fisika	10
2.4	<i>Android</i>	11
2.5	Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi	12
2.5.1	<i>Ispring Suite</i>	12
2.5.2	<i>Website2apk Builder</i>	12
2.6	Kelayakan Media Pembelajaran	13
2.7	Penelitian yang Relevan	13
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Lokasi dan waktu penelitian	16
3.2	Jenis Penelitian	16
3.3	Desain Penelitian	16
3.4	Prosedur Penelitian	19
3.5	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	22
3.6	Teknik Pengumpulan Data	26
3.7	Instrumen Penelitian	26
3.8	Analisis Data	28
3.8.1.	Analisis Dara Validasi Produk	28
3.8.2.	Analisis Data Siswa	28
3.8.2.1	Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media	30
3.8.2.2	Analisis Data Efektivitas	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Hasil Penelitian	32
4.1.1.	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	32
4.1.2.	Pengujian (<i>Testing</i>)	37
4.1.2.1	Validasi Ahli	38
4.1.2.2	Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	43
4.1.2.3	Hasil Uji <i>Blackbox Testing</i>	44
4.1.2.4	Hasil Uji Coba Siswa	45
4.1.3	Penyebaran (<i>Distribution</i>)	49
4.1.4	Perbandingan Terhadap Penelitian Relevan	50
4.2	Pembahasan	51

4.3	Keterbatasan Penelitian	53
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
DAFTAR LAMPIRAN		59



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>	
Gambar 2.1	Diagram <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	12
Gambar 3.1	Bagan Desain Penelitian	19
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Desain Media Pembelajaran	20
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Prosedur Penelitian	23
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Judul	37
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Utama	37
Gambar 4.3	Tampilan Menu Kompetensi	38
Gambar 4.4	Tampilan Menu Materi	38
Gambar 4.5	Tampilan Menu Video	39
Gambar 4.6	Tampilan Menu Soal	39
Gambar 4.7	Tampilan Menu Bantuan	40
Gambar 4.8	Tampilan Menu Referensi	40
Gambar 4.9	Tampilan Menu Profil	41
Gambar 4.10	Diagram Hasil Kelayakan Media	42
Gambar 4.11	Diagram hasil tingkat kelayakan materi	45
Gambar 4.12	Diagram Hasil Kelayakan Guru	48
Gambar 4.13	Diagram Hasil Persentasi Respon Siswa.	50

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Daftar Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis <i>android</i> yang relevan	16
Tabel 3.1 Lokasi dan waktu penelitian	18
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	24
Tabel 3.2 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Functional Suitability</i>	28
Tabel 3.3 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Performance Efficiency</i>	28
Tabel 3.4 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Usability</i>	29
Tabel 3.5 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Portability</i>	29
Tabel 3.6 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Reliability</i>	29
Tabel 3.7 Kisi -kisi Instrumen Indikator <i>Maintability</i>	29
Tabel 3.8 Kisi – kisi Instrumen Tes Kognitif Siswa	30
Tabel 3.8 Ketentuan Pemberian Skor Skala <i>Likert</i>	31
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Skor	32
Tabel 3.10 Kriteria jawaban instrumen dengan skala Guttman	32
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Respon Siswa	33
Tabel 3.10 Klasifikasi Nilai Gain	33
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Seluruh Apek	42
Tabel 4.2 Saran dan Perbaikan Ahli Media.	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Seluruh Apek	45
Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Materi.	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Guru dari Seluruh Aspek	47
Tabel 4.6 Hasil Pengujian <i>Blcakbox Testing</i>	49
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa	50
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan <i>N-gain score</i>	51

DAFTAR PERSAMAAN

	<i>Hal</i>
Persamaan.1 Rumus Menghitung <i>Feature Completeness</i>	30
Persamaan.2 Menghitung Skor Total	31
Persamaan.3 Menghitung Persentasi Skor	31
Persamaan.4 Menghitung Persentasi Jawaban Siswa	32
Persamaan.5 Ketentuan Menghitung Nilai Berdasarkan Skor	33
Persamaan.6 Menghitung Normalisasi Gain (N-Gain)	33
Persamaan.7 Debit Fluida	66
Persamaan.8 Persamaan Kontinuitas	68
Persamaan.9 Persamaan Matematis Bernoulli	70
Persamaan.10 Persamaan Bernoulli	70
Persamaan.11 Kelajuan Fluida Menyembur Keluar dari Lubang	73
Persamaan.12 Jarak Jangkauan Semprotan Secara Mendatar	73
Persamaan.13 Jarak Vertikal Benda pada Gerak Jatuh Bebas	73
Persamaan.14 Waktu Tempuh Benda pada Gerak Jatuh Bebas	73
Persamaan.15 Waktu yang Dibutuhkan Fluida Pada Teorema Torricelli	73
Persamaan.16 Tekanan Udara Pada Sisi Sayap Pesawat	75
Persamaan.17 Persamaan Bernoulli pada Venturimeter	76
Persamaan.18 Persamaan Bernoulli pada Venturimeter	76
Persamaan.19 Persamaan Bernoulli pada Venturimeter	76
Persamaan.20 Kelajuan Fluida yang Masuk pada Pipa Venturimeter	76
Persamaan.21 Kelajuan Fluida yang Keluar pada Pipa Venturimeter	76

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1	59
1.1 Silbus Fisika SMA Kelas XI K13 revisi	60
1.2 Materi Fluida Dinamis	65
1.3 Tahapan Pembuatan Media	74
Lampiran 2	77
2.1 Kusioner lembar validasi media	78
2.2 Kusioner lembar validasi materi	82
2.3 Kusioner lembar validasi praktisi pembelajaran (Guru)	86
2.4 Kusioner respon peserta didik	90
2.5 Kisi-kisi instrumen tes	92
2.6 Tes Hasil Belajar Siswa	105
2.7 Kusioner Wawancara Guru	111
Lampiran 3	113
3.1 Hasil validasi ahli media	114
3.2 Hasil validasi ahli materi	118
3.3 Hasil Validasi Guru	121
3.4 Data Hasil Pretest Siswa	125
3.5 Data Hasil Postest Siswa	126
3.6 Hasil perhitungan N-gain siswa	127
3.7 Hasil Angket Respon Siswa	128
3.8 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media	133
3.9 Ringkasan Hasil Wawancara Guru	134
Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Perhitungan	136
4.1 Hasil Perhitungan Kelayakan Media	137
4.2 Hasil Perhitungan Kelayakan Materi	140
4.3 Hasil Perhitungan Kelayakan Guru	142
4.4 Hasil Perhitungan Blackbox Testing	145
4.5 Hasil Perhitungan Uji Efektivitas Penggunaan Media	146

4.6 Hasil Perhitungan Respon Siswa	147
Lampiran 5. Dokumentasi	149
Lampiran 6. Surat-surat Penelitian	152
5.1 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi	153
5.2 Surat Ijin Melaksanakan Penelitian	154
5.3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian di SMA N 11 Medan.	155



THE
Character Building
UNIVERSITY