

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1. Kajian Teoritis	11
2.1.1. Media Pembelajaran	11
2.1.2. Android	16
2.1.3. Smart App Creator	18
2.1.4. Simulasi Digital	19
2.1.5. Indikator Validasi	20
2.2. Penelitian Relevan	22
2.3. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2. Subjek/Obek Penelitian	27
3.3. Model Penelitian	27

3.4. Rancangan Produk.....	30
3.5. Prosedur Penelitian	33
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian.....	35
3.6.1. Bahan Penelitian.....	35
3.6.2. Instrumen Penelitian	36
3.7. Teknik Analisis Data	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan.....	49
4.2. Uji Kelayakan Produk.....	59
4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	59
4.2.2. Uji Kelayakan Kontribusi Produk	60
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	62
4.3. Validitas Butir Soal.....	65
4.4. Uji Efektifitas Produk.....	67
4.4.1. Uji Normalitas	69
4.4.2. Uji Homogenitas.....	70
4.4.3. Uji Hipotesis.....	71
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian	72
4.6. Keterbatasan Penelitian.....	75
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Implikasi	77
5.3. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79