

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI, DISAIN PRODUK	7
2.1. Kajian Teori	7
2.1.1. Media Pembelajaran	7
2.1.2. <i>Adobe Animate CC</i>	9
2.1.3. Android	11
2.1.4. Mata Pelajaran Adminitrasi Sistem Jaringan	13
2.1.5. Model ADDIE	13
2.2. Penelitian Relevan	16
2.3. Kerangka Berpikir	17
2.4. Konsep / Desain Produk	19

BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.2. Responden / Subjek / Objek Penelitian	21
3.3. Model Pengembangan	21
3.4. Rancangan Produk	25
3.5. Prosedur Penelitian	29
3.6. Instrumen Penelitian	29
3.6.1. Instrumen Pengujian	31
3.7. Teknik Analisis Data	34
3.7.1. Analisis Uji Kelayakan Produk	34
3.7.2. Analisis Uji Efektivitas Produk	35
3.7.2.1. Uji Validitas Butir Soal	35
3.7.2.2. Uji Reliabilitas	36
3.7.2.3. Uji Kesukaran Soal	37
3.7.2.4. Daya Pembeda	38
3.7.2.5. Uji Keefektifan N – Gain	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	40
4.2. Uji Kelayakan Produk	48
4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	48
4.2.2. Uji Kelayakan Konstruksi Produk	48
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	49
4.3. Uji Efektivitas Produk	50
4.3.1. Uji Validitas Butir Soal	50
4.3.2. Uji Reliabilitas Soal	51
4.3.3. Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
4.3.4. Uji Daya Pembeda	51
4.3.5. Uji Efektifitas dengan N-Gain	52
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian	55
4.5. Keterbatasan Penelitian	56

BAB V PENUTUP	57
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Implikasi	58
5.3. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59

