

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1.</b> Analisis penelitian yang relevan .....	25
<b>Tabel 3.1.</b> Jadwal pelaksanaan penelitian.....	31
<b>Tabel 3.2.</b> <i>Storyboard</i> multimedia interaktif berbasis android.....	36
<b>Tabel 3.3.</b> Kisi-kisi instrumen angket kelayakan untuk ahli materi .....	46
<b>Tabel 3.4.</b> Kisi-kisi instrumen angket kelayakan untuk ahli media .....	47
<b>Tabel 3.5.</b> Kisi-kisi instrumen angket kelayakan untuk guru .....	48
<b>Tabel 3.6.</b> Kisi-kisi instrumen angket rson untuk siswa.....	50
<b>Tabel 3.7.</b> Kriteria skala Guttman .....	52
<b>Tabel 3.8.</b> Kriteria penilaian dengan skala Likert .....	53
<b>Tabel 3.9.</b> Kriteria persentase untuk hasil angket.....	54
<b>Tabel 3.10.</b> Kriteria kualitas dalam penggunaan .....	54
<b>Tabel 3.11.</b> Kriteria validitas instrumen .....	55
<b>Tabel 3.12.</b> Klasifikasi Gain menurut Hake .....	56
<b>Tabel 4.1.</b> Uraian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran .....	64
<b>Tabel 4.2.</b> Hasil rancangan awal pengembangan multimedia interaktif .....	66
<b>Tabel 4.3.</b> Hasil perbaikan dari ahli materi .....	71
<b>Tabel 4.4.</b> Hasil perbaikan dari ahli media.....	73

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY