

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Kajian Teoritik	9
2.1.1 Pembelajaran	9
2.1.2 Media Pembelajaran	10
2.1.3 Android	14
2.1.4 Telegram	15
2.1.5 Komputer dan Jaringan Dasar	19
2.2 Penelitian Relevan	19
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Konsep Produk	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Subjek, Objek Responden Penelitian	25
3.3 Model Pengembangan	25
3.4 Rancangan Produk	28

3.5	Prosedur Pengembangan	29
3.5.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	29
3.5.2	Tahap Perencanaan	30
3.6	Instrumen Penelitian	32
3.6.1	Instrumen Ahli Media	33
3.6.2	Instrumen Ahli Materi	35
3.6.3	Instrumen Pengguna	36
3.7	Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Deskripsi Produk	42
4.1.1	Tampilan Profil dan Tampilan Awal Produk	43
4.1.2	Tampilan Hasil Tombol RPP	44
4.1.3	Tampilan Hasil Tombol Materi	44
4.1.4	Tampilan Hasil Tombol Video Pembelajaran	45
4.1.5	Tampilan Hasil Tombol Tentang	45
4.1.6	Tampilan Hasil Tombol Kuis	46
4.2	Uji Kelayakan Produk	47
4.2.1	Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	47
4.2.2	Uji Kelayakan Konten/Materi Produk	49
4.2.3	Uji Akseptabilitas Produk (Users)	51
4.3	Pembahasan dan Temuan Penelitian	55
4.4	Keterbatasan Penelitian	56
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Implikasi	59
5.3	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LEMBAR LAMPIRAN		64