

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6

### **BAB II KAJIAN TEORI**

2.1 Kerangka Teori .....	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....	8
2.1.3 Pembelajaran Tematik .....	9
2.1.4 Tujuan Pembelajaran Tematik .....	10
2.1.5 Sub Tema 1 PB 1 di Kelas V SD .....	11
2.1.6 Pembelajaran Interaktif.....	12
2.1.7 Pengertian Media.....	13
2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran .....	14

2.1.9 Jenis-jenis Media.....	15
2.1.10 Manfaat Media .....	16
2.2 Aplikasi <i>Ispring Suite 10</i> .....	18
2.3 Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi <i>Ispring Suite 10</i> .....	18
2.4 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Ispring Suite 10</i> .....	19
2.5 Kelebihan & Kekurangan Aplikasi <i>Ispring Suite 10</i> .....	21
2.6 Penelitian Pengembangan .....	21
2.7 Penelitian Relevan.....	22
2.8 Kerangka Berpikir .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	27
3.2 Subjek Penelitian.....	27
3.3 Jenis Penelitian.....	27
3.4 Prosedur Pengembangan .....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	40
3.7.1 Analisis Kelayakan Media .....	40
3.8 Teknik Analisis Tes .....	41
3.8.1 Validitas Tes .....	41
3.8.2 ReliabilitasTes .....	42
3.9 Jadwal Penelitian.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.1.1 Potensi Dan Masalah .....	44
4.1.2 Pengumpulan Data.....	45
4.1.3 Desain Produk.....	47
4.1.4 Validasi Produk .....	50
4.1.5 Revisi Desain .....	57
4.1.6 Uji Coba Produk .....	59

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
4.2.1 Pengembangan Media Berbasis Aplikasi <i>Ispring Suite 10</i> .....	62
4.2.2 Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif .....	63
4.2.3 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif .....	64
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran.....	66
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> .....	
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>137</b>