

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Spesifikasi Produk	14
BAB II.....	16
KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kajian Teoritis	16
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Informatika di SMA	16
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran dan Pemilihan Media Pembelajaran	24
2.1.3 Hakikat <i>Mobile Learning</i>	31
2.1.4 <i>Android</i>	34
2.1.5 <i>Andromo</i>	36
2.1.6 Media Pembelajaran Power Point	36
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	39
2.2 Penelitian Relevan	45
2.3 Kerangka Berpikir.....	48
2.4 Hipotesis Penelitian	52
BAB III	53

METODE PENELITIAN.....	53
3.1 Jenis Penelitian.....	53
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
3.3 Prosedur Pengembangan.....	54
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	60
3.5 Pelaksanaan Uji Coba Kevalidan dan Efektivitas Produk.....	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	61
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	62
3.7 Teknik Analisis Data.....	76
3.7.1 Teknik Analisis Data Uji kevalidan dan kepraktisan Produk.....	76
3.7.2 Teknik Analisis Data Uji Efektivitas Produk.....	77
BAB IV.....	82
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1 Hasil Penelitian.....	82
4.1.1 Hasil Penelitian Tahap Analyze (Analisis).....	82
4.1.2 Hasil Penelitian Tahap Design (Desain).....	87
4.1.3 Hasil Penelitian Tahap Development (Pengembangan).....	91
4.1.4 Hasil Penelitian Tahap Implementation (Implementasi).....	107
4.1.5 Hasil Penelitian Tahap Evaluation (Evaluasi).....	112
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	121
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	127
BAB V.....	129
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	129
5.1 Kesimpulan.....	129
5.2 Implikasi.....	129
5.3 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....	132