

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	9
1.3.Pembatasan Masalah	9
1.4.Rumusan Masalah	10
1.5.Tujuan Penelitian	10
1.6.Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Kajian Teoritis	13
2.1.1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung	13
2.1.2. Media Pembelajaran	33
2.1.3. Media Video Pembelajaran Berbasis Android.....	41
2.2. Penelitian Yang Relevan	48
2.3. Kerangka Berfikir.....	51
2.4. Hipotesis Penelitian	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	53

3.2. Sasaran Produk Yang Dihasilkan	53
3.3. Metode Pengembangan Produk	54
3.3.1. Teknik Pengembangan.....	54
3.3.2. Alat dan Bahan	55
3.3.3. Tahap Pengembangan	55
3.4. Teknik Pengumpulan Data	60
3.4.1. Metode Pengumpulan Data	60
3.4.2. Instrumen Penelitian	61
3.5. Teknik Analisis Data	63
3.6. Hipotesis Statistik.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1. Hasil Penelitian	66
4.1.1. Hasil Penelitian Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	66
4.2.1. Analysis (analisis).....	66
4.2.2. Design (Perencanaan).....	68
4.2.3. Development (Pengembangan)	70
4.2. Pengujian Hipotesis	86
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	87
4.4. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	92
5.1. Simpulan	92
5.2. Implikasi	93
5.3. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	97