

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan 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 Teoretis	13
2.1.1. Media Pembelajaran	13
2.1.2. Aplikasi <i>Mobile</i>	16
2.1.3. <i>Android</i>	17
2.1.4. <i>Framework React Native</i>	18
2.1.5. <i>Expo</i>	21
2.1.6. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	22

2.1.7. Tahapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>).....	23
2.1.8. Perangkat Lunak Pendukung dalam Pengembangan Media Pembelajaran	25
2.2. Penelitian yang Relevan.....	28
2.3. Kerangka Berpikir.....	30
2.4. Desain Produk	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	34
3.3. Model Pengembangan.....	34
3.4. Prosedur Penelitian.....	37
3.5. Bahan dan Instrument Penelitian	51
3.5.1. Bahan Penelitian.....	52
3.5.2. Instrument Penelitian	52
3.6. Teknik Analisis Data	55
3.6.1. Analisis Kelayakan Media.....	56
3.6.2. Analisis Penilaian Pengguna	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	60
4.1.1. <i>Analyze</i> (Analisis)	60
4.1.2. <i>Design</i> (Perancangan)	62
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	62
4.1.4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	82
4.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	84

4.2. Pembahasan dan Temuan Penelitian	85
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V PENUTUP	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Implikasi.....	90
5.3. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	96

