

DAFTAR ISI

halaman

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritik	7
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar Pemrograman Web	7
2.1.2 Media Pembelajaran	8
2.1.3 <i>Flutter</i>	11
2.1.4 <i>Android</i>	14
2.1.5 Pemrograman Web	15
2.2 Penelitian Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	19
2.4 Desain Produk	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Subjek Penelitian	25
3.3 Model Pengembangan	26
3.4 Prosedur Penelitian	28
3.5 Rancangan Produk.....	29
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	32
3.6.1 Bahan Penelitian	32
3.6.2 Instrumen Penelitian	33
3.7 Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Produk Yang Dikembangkan	44
4.2 Uji Kelayakan Produk	55
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk.....	55
4.2.2 Uji Kelayakan Media Produk	49
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	60
4.3 Uji Kotak Hitam (<i>black box</i>)	65
4.4 Uji Efektivitas Produk	66
4.5 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	71
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	71

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	73
5.3 Implikasi.....	73
5.2 saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA	75
----------------------	----