

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif	18
2.1.3 Website.....	22
2.1.4 <i>Smart Apps Creator</i>	24
2.1.5 Mata Pelajaran Logika dan Teknik Digital.....	26
2.1.6 Hakikat Suatu Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Pendukung Proses Belajar.....	29
2.1.7 Hakikat Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Logika dan Teknik Digital.....	30
2.2 Penelitian Yang Relevan	34
2.3 Kerangka Berpikir.....	36
2.4 Disain Produk.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	39
3.3 Model Pengembangan.....	39
3.4 Rancangan Produk	40

3.5	Prosedur Penelitian	43
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	45
3.6.1	Bahan Penitian	45
3.6.2	Instrumen Penelitian.....	46
3.7	Instrumen Pengujian	46
3.8	Teknik Analisis Data	52
3.8.1	Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	52
3.8.2	Analisis Uji Akseptabilitas Pengguna	54
3.8.3	Uji Validasi Intrumen Efektivitas Media Pembelajaran	56
3.8.4	Analisis Uji Efektivitas	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	63
4.2	Uji Kelayakan Produk.....	70
4.3	Pembahasan dan Temuan Penelitian	79
4.4	Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Implikasi	87
5.3	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN.....		91