

DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah.....	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Pengembangan Produk.....	12
1.6. Manfaat Pengembangan Produk.....	13
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	14
1.8. Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1. Kajian Teoretis.....	18
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran	18
2.1.2. Teori Belajar.....	20
2.1.3. Hasil Belajar	26
2.1.4. Media	27
2.1.5. Media Pembelajaran	28
2.1.6. Fungsi Media Pembelajaran.....	30
2.1.7. Manfaat Media Pembelajaran	32
2.1.8. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	33
2.1.9. Efektivitas Media Pembelajaran	34

2.1.10.	Android	35
2.1.11.	Media Pembelajaran Berbasis Android.....	38
2.1.12.	<i>Mobile Seamless Learning</i>	39
2.1.13.	Kodular	44
2.1.14.	Mata Pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan.....	45
2.1.15.	<i>Rapid Application Development</i>	46
2.2.	Kerangka Berpikir	48
2.3.	Kajian Produk yang Dikembangkan.....	49
2.3.1.	Landasan Pemilihan Produk	49
2.3.2.	Karakteristik Produk yang Dikembangkan.....	50
2.3.3.	Analisis Kekuatan dan Keterbatasan Produk.....	51
2.3.4.	Relevansi Produk dengan Kebutuhan Pembelajaran	51
2.3.5.	Penelitian Terdahulu	52
2.4.	Model Pengembangan Produk yang Digunakan	55
2.5.	Hipotesis.....	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		60
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	60
3.2.	Sasaran Produk yang Dihasilkan	60
3.3.	Metode Pengembangan Produk.....	60
3.3.1.	Teknik Pengembangan	60
3.3.2.	Alat dan Bahan.....	70
3.3.3.	Tahap Pengembangan	73
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	76
3.5.	Teknik Analisis Data.....	80
3.5.1.	Uji Kelayakan Media Pembelajaran	80
3.5.2.	Uji Efektivitas Media Pembelajaran	81
3.5.2.1.	Uji Validasi Instrumen Efektivitas	82
3.5.2.2.	Analisis Uji Efektivitas	85
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		89
4.1.	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	89
4.1.1.	Penelitian Pendahuluan	90
4.1.2.	Pengembangan Produk	92

4.2. Kelayakan Produk	107
4.2.1. Uji Validasi Produk	107
4.3. Efektivitas Produk	111
4.3.1. Uji Coba Produk	111
4.3.2. Diseminasi	127
4.4. Pembahasan	127
BAB V PENUTUP	133
5.1. Kesimpulan	133
5.2. Implikasi	135
5.3. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	143



THE
Character Building
UNIVERSITY