

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teoritis.....	12
2.1.1 Belajar	12
2.1.2 Pembelajaran	14
2.1.3 Efektivitas Pembelajaran	16
2.1.4 Pengembangan.....	20
2.1.5 Media.....	21
2.1.6 Media Pembelajaran	23
2.1.7 Media pembelajaran interaktif.....	27
2.1.8 Simulasi	28
2.1.9 Media Pembelajaran Berbasis Android	29
2.1.10 Kodular	31

2.1.11 Informatika	32
2.1.12 Kelayakan Media Pembelajaran	34
2.2 Penelitian Yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Desain Produk	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.2 Sasaran Produk yang Dihasilkan	44
3.3 Metode Pengembangan Produk	44
3.3.1 Teknik Pengembangan	44
3.3.2 Alat dan Bahan	46
3.3.3 Prosedur penelitian	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1 Instrumen Pengumpulan data	55
3.4.2 Instrumen Pengujian	56
3.5 Teknik Analisis Data	64
3.5.1 Uji Kelayakan Materi dan Media	64
3.5.2 Uji Akseptabilitas	66
3.5.3 Uji Efektivitas Media Pembelajaran	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Hasil Pengembangan Produk	75
4.1.1 Tahap analisis (<i>analyze</i>)	76
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	77
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	78
4.1.4 Implementasi (<i>implementation</i>)	102
4.1.5 Evaluasi	103
4.2 Kelayakan Produk.	104
4.2.1 Uji Kelayakan materi	104
4.2.2 Uji Kelayakan Media	105
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	105
4.3. Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba)	107

4.3.1 Uji butir soal.....	107
4.3.2 Uji Efektivitas.....	114
4.4. Pembahasan.....	116
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Implikasi.....	121
5.3 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	129

