

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	8
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	8
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teoritis	13
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	17
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.1.5 <i>Android</i>	19
2.1.6 MIT App Inventor.....	20
2.1.7 Program Keahlian TKJ.....	23
2.1.8 Model <i>Research and Development</i> (R&D)	24
2.1.9 Penelitian Relevan.....	27
2.2 Kerangka Berpikir	28

2.3 Desain Produk	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	32
3.3 Model Pengembangan	32
3.4 Rancangan Produk.....	37
3.4.1 <i>Storyboard</i>	37
3.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	40
3.4.3 <i>Activity Diagram</i>	41
3.5 Prosedur Penelitian.....	42
3.6 Instrumen Penelitian.....	44
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Analisis Kelayakan Produk.....	48
3.7.2 Analisis Akseptansi Pengguna (Peserta Didik).....	49
3.7.3 Analisis Efektivitas Produk.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	55
4.2 Uji Kelayakan Produk	62
4.2.1 Uji Kelayakan Media	62
4.2.2 Uji Kelayakan Materi.....	63
4.2.3 Uji Akseptansi Pengguna Produk	65
4.3 Uji Efektivitas Produk	66
4.3.1 Uji Validitas Soal	67
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal	68
4.3.3 Uji Kesukaran Tes.....	68
4.3.4 Uji Beda Daya Soal.....	69
4.3.5 Uji N-Gain	70
4.4 Pembahasan dan Temuan	71
4.5 Keterbatasan Penelitian	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Implikasi	76

5.3 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	83

