

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Sistematika Penulisan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pengembangan	10
2. Pengertian Media Pembelajaran	15
3. Android	17
4. <i>Smart Apps Creator 3 (SAC)</i>	21
5. Aljabar	24
B. Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Desain Uji Coba Produk.....	36
D. Subjek Uji Coba Produk.....	37
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Pengembangan Produk.....	44
2. Perancangan Desain Produk.....	45
3. Penyusunan Teks, Soal, dan Jawaban	59
4. Penyusunan Kisi-Kisi Penilaian Media.....	60
5. Kevalidan dan Kepraktisan Produk.....	79
B. Pembahasan	82
BAB V	87
KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Bagan Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 1	Tahapan Model ADDIE.....	33
Gambar 4. 1	Flowchart Media Pembelajaran "Kabar"	46
Gambar 4. 2	Isi Teks Materi, Soal dan Jawaban yang Dibuat di Ms. Word.....	60
Gambar 4. 3	Tampilan ketika Membuka Software Smart Apps Creator 3.....	62
Gambar 4. 4	Tampilan Awal Software Smart Apps Creator 3	62
Gambar 4. 5	Fitur Button	63
Gambar 4. 6	Tombol Home untuk Kembali menuju Halaman Awal....	63
Gambar 4. 7	Fitur Counter	63
Gambar 4. 8	Tampilan Counter Global di Halaman Latihan Soal	64
Gambar 4. 9	Fitur Background Music (BGM)	64
Gambar 4. 10	Fitur Animation	65
Gambar 4. 11	Pilihan Jenis Animasi	65
Gambar 4. 12	Pengaturan Animasi.....	65
Gambar 4. 13	Kolom Animasi yang Tersimpan dalam Objek.....	66
Gambar 4. 14	Fitur Interaction.....	66
Gambar 4. 15	Pilihan Jenis Interaksi.....	67
Gambar 4. 16	Ikon Object.....	67
Gambar 4. 17	Pilihan Reaksi.....	67
Gambar 4. 18	Fitur Preview	68
Gambar 4. 19	Tampilan Intro Media Pembelajaran "KABAR"	68
Gambar 4. 20	Tampilan Do'a	69
Gambar 4. 21	Tampilan Petunjuk Penggunaan	70
Gambar 4. 22	Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4. 23	Tampilan Kompetensi	71
Gambar 4. 24	Tampilan Menu Materi.....	72
Gambar 4. 25	Tampilan Materi	73
Gambar 4. 26	Tampilan Contoh Soal	73
Gambar 4. 27	Tampilan Evaluasi	74
Gambar 4. 28	Tampilan Profil Pengembang	75
Gambar 4. 29	Tampilan Referensi	76
Gambar 4. 30	Tampilan Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Perbaikan Contoh Soal	77
Gambar 4. 31	Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Pada Mekanisme Pemilihan Jawaban.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Versi dan Jenis-jenis Android	19
Tabel 3. 1	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa.....	39
Tabel 3. 4	Interpretasi Validitas Aiken's V.....	41
Tabel 3. 5	Kriteria Penilaian Ideal	42
Tabel 3. 6	Kriteria Kategori Penilaian Media Pembelajaran	43
Tabel 4. 1	Storyboard Intro.....	47
Tabel 4. 2	Storyboard Do'a	48
Tabel 4. 3	Storyboard Petunjuk.....	49
Tabel 4. 4	Storyboard Menu Utama	50
Tabel 4. 5	Storyboard Halaman Kompetensi	51
Tabel 4. 6	Storyboard Menu Materi.....	52
Tabel 4. 7	Storyboard Materi	53
Tabel 4. 8	Storyboard Contoh Soal	54
Tabel 4. 9	<i>Storyboard</i> Petunjuk Evaluasi.....	55
Tabel 4. 10	<i>Storyboard Halaman Evaluasi</i>	56
Tabel 4. 11	Storyboard Nilai Evaluasi	57
Tabel 4. 12	Storyboard Pembahasan Soal	58
Tabel 4. 13	Storyboard Profil Pengembang	58
Tabel 4. 14	Storyboard Referensi.....	59
Tabel 4. 15	Hasil Perhitungan Skor Kevalidan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	80
Tabel 4. 16	Hasil Perhitungan Skor Kevalidan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	81
Tabel 4. 17	Hasil Perhitungan Skor Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Siswa.....	82