

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Kerangka Berpikir	9
F. Permasalahan Utama	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Pembelajaran Matematika	14
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	15
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	16
3. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Matematika	17
B. Media Pembelajaran Interaktif	19
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	20

	Halaman
2. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.....	22
3. Ciri – Ciri dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	23
C. Mobile Learning	25
1. Definisi <i>Mobile Learning</i>	25
2. Tujuan Pengembangan <i>Mobile Learning</i>	26
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Mobile Learning</i>	28
D. Software Smart Apps Creator	29
1. Pengertian <i>Software Smart Apps Creator</i>	30
2. Komponen <i>software smart apps creator</i>	31
E. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbantuan <i>Software Smart Apps Creator</i> dengan Model ADDIE	36
F. Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus, Balok, dan Limas)	39
1. Kompetensi Inti.....	39
2. Kompetensi Dasar dan Indikator	40
BAB III	42
METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
B. Jenis dan Sumber Data.....	45
1. Jenis Data.....	45
2. Sumber Data.....	46
C. Teknik Pengumpulan Data	46
D. Teknik Analisa Data	47
E. Tempat dan Waktu Penelitian	49
1. Tempat Penelitian	49
BAB IV	51
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Data penelitian	51
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Mobile Learning</i> berbantuan <i>Software Smart Apps Creator</i>	53
1. Tahap <i>Analysis</i> (analisa)	53
2. Tahap <i>Design</i> (perancangan)	57

	Halaman
3. Tahap <i>Development</i> (pengembangan)	63
4. Tahap <i>Implementation</i> (implementasi/eksekusi)	70
5. Tahap <i>Evaluation</i> (evaluasi)	71
C. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	
<i>Mobile Learning</i> berbantuan <i>Software Smart Apps Creator</i>	71
1. Validasi Ahli Media	72
2. Validasi Ahli Materi	77
D. Analisis Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	
<i>Mobile Learning</i> berbantuan <i>Software Smart Apps Creator</i>	80
E. Analisis Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran	
Interaktif <i>Mobile Learning</i> berbantuan <i>Software Smart Apps Creator</i> ...	91
F. Temuan dan Pembahasan	93
BAB V	95
PENUTUP	95
A. Simpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN – LAMPIRAN	101
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	169

