

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Ruang Lingkup atau Batasan Penelitian	10
F. Kerangka Berpikir.....	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
BAB II	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
B. <i>Software Construct 2</i>	22
C. <i>Android</i>	27

D.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i> dengan Model ADDIE	31
1.	<i>Analyze</i> (Analisis)	32
2.	<i>Desain</i> (Perancangan)	33
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	34
4.	<i>Implement</i> (Implementasi)	34
5.	<i>Evaluate</i> (Evaluasi)	35
E.	Konsep Bangun Ruang Sisi Datar	35
BAB III.....		38
METODOLOGI PENELITIAN		38
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	38
B.	Jenis dan Sumber Data	42
C.	Instrumen Penelitian	43
D.	Teknik Pengumpulan Data	46
E.	Teknik Analisis Data	48
BAB IV		53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53
A.	Hasil Penelitian	53
1.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	54
2.	Analisis Validitas dari Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	72
3.	Analisis Praktikalitas dari Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	74
B.	Temuan dan Pembahasan	76
BAB V.....		79
PENUTUP.....		79
A.	Simpulan	79
B.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN-LAMPIRAN		87



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Soal Studi Pendahuluan.....	2
Tabel 1. 2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	11
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Kepraktisan	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data	46
Tabel 3. 6 Interpretasi skala likert	49
Tabel 3. 7 Klasifikasi Presentase Validitas	50
Tabel 3. 8 Interpretasi Skala Likert.....	51
Tabel 3. 9 Klasifikasi Presentase Kepraktisan	51
Tabel 4. 1 Daftar Validator Media Pembelajaran Interaktif.....	66
Tabel 4. 2 Revisi Sesuai Kritik dan Saran dari Validasi Ahli	67
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Media	72
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Materi	73
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	75
Tabel 4. 6 Hasil Angket Praktikalitas Uji Coba Skala Besar	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Jawaban Soal Nomor 1	3
Gambar 1. 2 Jawaban Soal Nomor 2	4
Gambar 1. 3 Jawaban Soal Nomor 3	5
Gambar 1. 4 Jawaban Siswa Nomor 4.....	5
Gambar 1. 5 Kerangka Berpikir	16
Gambar 2. 1 Logo <i>Software Construct 2</i>	23
Gambar 2. 2 File Instalasi <i>Construct 2</i>	23
Gambar 2. 3 Jendela <i>wizard construct 2</i>	24
Gambar 2. 4 Jendela Perjanjian Lisensi <i>Construct 2</i>	24
Gambar 2. 5 Jendela <i>Select Destination Location Construct 2</i>	25
Gambar 2. 6 Jendela <i>Select Install type construct 2</i>	25
Gambar 2. 7 Proses <i>Install Construct 2</i>	25
Gambar 2. 8 <i>Windows</i> pilihan <i>Construct 2</i>	26
Gambar 2. 9 Halaman Utama <i>Software Construct 2</i>	26
Gambar 2. 10 <i>Interface Construct 2</i>	27
Gambar 2. 11 Empat Fitur Inti <i>Platform Android</i>	28
Gambar 2. 12 Komponen Utama Sistem Operasi <i>Android</i>	29
Gambar 2. 13 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	31
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	38
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	41
Gambar 4. 1 Rancangan Awal Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan <i>Software Construct 2</i> berbasis <i>Android</i>	58
Gambar 4. 2 Desain Berbantuan Canva.....	64
Gambar 4. 3 Impor Desain ke <i>Software Construct 2</i>	65
Gambar 4. 4 Logo Produk	69
Gambar 4. 5 Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil	70
Gambar 4. 6 Pelaksaaan Uji Coba Skala Besar.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	87
Lampiran A. 2 Lembar Validasi Ahli Materi	88
Lampiran A. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran A. 4 Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran A. 5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct</i> 2 berbasis <i>Android</i>	99
Lampiran A. 6 Lembar Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct</i> 2 berbasis <i>Android</i>	100
Lampiran A. 7 Kisi-kisi Lembar Angket Kepraktikalitas	102
Lampiran A. 8 Lembar Angket Kepraktisan	103
Lampiran B. 1 Respons Validasi Ahli Media	105
Lampiran B. 2 Respons Validasi Ahli Materi	106
Lampiran B. 3 Respons Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct</i> 2 berbasis <i>Android</i> pada Uji Coba Skala Kecil.....	107
Lampiran B. 4 Respons Angket Kepraktisan pada Uji Coba Skala Besar	109
Lampiran C. 1 Hasil Olah Data Validasi Ahli Media	110
Lampiran C. 2 Hasil Olah Data Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran C. 3 Hasil Olah Data Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Software Construct</i> 2 berbasis <i>Android</i> sebagai Uji Coba Skala Kecil.....	112
Lampiran C. 4 Hasil Olah Data Angket Praktikalitas Uji Coba Skala Besar	113
Lampiran D. 1 Surat Keputusan (SK) Pembimbing.....	115
Lampiran D. 2 Surat Mohon Izin Uji Coba Soal.....	116
Lampiran D. 3 Surat Keterangan Izin Uji Coba Soal dari Sekolah.....	118
Lampiran D. 4 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Sekolah	119
Lampiran D. 5 Dokumentasi Penelitian	120