

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Pendidikan	7
2. Media Pembelajaran	7
3. Multimedia	11
4. Interaktivitas	17
5. Android.....	17

6. Unity	19
7. Visual Studio	21
8. Bahasa Pemrograman C# (C-Sharp)	22
9. Adobe Illustrator CC 2017	23
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian	29
B. Metode Pengumpulan Data	29
C. Alat dan Bahan Penelitian	33
D. Konsep Penelitian.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Metode Pengembangan Sistem	40
1. Konsep (<i>concept</i>)	40
2. Perancangan (<i>design</i>).....	42
3. Pengumpulan bahan materi (<i>material collecting</i>)	44
4. Pembuatan (<i>assembly</i>).....	44
5. Pengujian (<i>testing</i>).....	52
6. Pendistribusian (<i>distribution</i>).....	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian sebelumnya	26
Tabel 2.1 Penelitian sebelumnya (Lanjutan)	27
Tabel 2.1 Penelitian sebelumnya (Lanjutan)	28
Tabel 3.1 Tabel Bobot Nilai Skala <i>Likert</i>	33
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	40
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif (Lanjutan)	41
Tabel 4.2 Analisis Materi	42
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i>	52
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan)	53
Tabel 4.4 Hasil Pegujian <i>Alpha Test</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Pegujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	54
Tabel 4.5 Kategori dan Bobot Nilai.....	55
Tabel 4.6 Metode Kuesioner	55
Tabel 4.6 Metode Kuesioner (Lanjutan).....	56
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon.....	56
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian <i>Beta Test</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran definisi multimedia Sumber Binanto, 201	13
Gambar 3.1 Konsep Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.2 Metode Pengembangan MDLC	37
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	44
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Judul.....	45
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama Media Pembelajaran	46
Gambar 4.4 Tampilan Halaman SK/KD	46
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Materi.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Submenu Materi Pengertian.....	48
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Submenu Materi Fungsi.....	48
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Submenu Materi Video.....	49
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awal Evaluasi.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Soal Evaluasi.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Hasil Akhir Evaluasi.....	51
Gambar 4.12 Tampilan Konfirmasi Keluar.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. SURAT KETERANGAN PENELITIAN

LAMPIRAN 2. DOKUMENTASI

LAMPIRAN 3. KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

LAMPIRAN 4. DAFTAR WAWANCARA

LAMPIRAN 5. LEMBAR KUESIONER

LAMPIRAN 6. HASIL KUESIONER

