

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Pengembangan	5
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	6
1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	
2.1 Kajian Teoritik dan Hasil Penelitian yang Relevan	9
2.2 Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	43
3.2 Prosedur Pengembangan	44
3.3 Subjek Uji Coba	57
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	57
3.5 Teknik Analisi Data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	

4.1 Hasil Pengembangan	66
4.2 Pembahasan	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan	105
5.2 Implikasi	106
5.3 Saran	106
DAFTAR RUJUKAN	107
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbandingan Keputusan dalam Tes Empat Tingkat.....	19
3.1 Waktu yang dibutuhkan Pelaksanaan Penelitian	46
3.2 <i>Storyboard</i> Produk.....	48
3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Produk	59
3.4 Rentang Skor Penilaian Validasi Instrumen Validasi Produk	59
3.5 Kisi-kisi Angket Respon Pengguna	60
3.6 Rentang Skor Penilaian Validasi Instrumen Respon Pengguna	61
3.7 Rentang Skor Interval Angket Validasi Produk	63
3.8 Rentang Skor Interval Angket Respon Pengguna	65
4.1 Prototype Produk yang dihasilkan	68
4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	76
4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	79
4.4 Hasil Validasi Ahli Media Kedua Tahap I	82
4.5 Hasil Validasi Ahli Media Kedua Tahap II	84
4.6 Hasil Validasi Praktisi I.....	87
4.7 Hasil validasi Praktisi II	89
4.8 Hasil Angket Respon Terhadap Produk	97
4.9 Kelemahan Instrumen Penilaian Berbasis <i>Paper/</i> Kertas.....	100
4.10 Keunggulan Instrumen Penilaian Berbasis <i>Web</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Seseorang Menarik Peti.....	27
2.2 Luas di Bawah Grafik $F = - \Delta x$ sama dengan Usaha	29
2.3 Seorang Menarik Tali Busur Panah	29
2.4 Grafik Gaya Sebagai Fungsi Posisi	30
2.5 Skema Usaha oleh Beberapa Gaya.....	30
2.6 Gaya F Menyebabkan Benda Bergerak Menjauh.....	32
2.7 Skema Perubahan Kecepatan dan Kedudukan Benda.....	34
2.8 Skema Perubahan Kecepatan dan Kedudukan Benda.....	36
2.9 Gerak Jatuh Bebas	37
2.10 Kerangka Berpikir Pengembangan Instrumen Digital	40
3.1 Tahapan Model ADDIE	42
3.2 <i>Flowchart</i> Instrumen Uji Miskonsepsi.....	52
3.3 Proses Analisis Data Kualitatif	62
4.1 Driagram Hasil Validasi Ahli Media I	81
4.2 Driagram Hasil Validasi Ahli Media II.....	86
4.3 Revisi Menu Home (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	92
4.4 Revisi Menu Petunjuk (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	93
4.5 Revisi Pada Menu Soal (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	94
4.6 Revisi Output Produk (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	95
4.7 Revisi Fitur Untuk Mengunduh (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	96
4.8 Revisi Diagram Produk, (A) Sebelum Revisi (B) Sesudah Revisi	97
4.9 Diagram Hasil Rata-Rata Respon Pengguna.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Penelitian	113
2 Dokumentasi Saat Penelitian.....	114
3 Surat Selesai Penelitian	115
4 Instrumen Miskonsepsi materi usaha dan energi	116
5 Jawaban Skor Benar	122
6 Deskripsi Miskonsepsi Materi Usaha Dan Energi	123
7 Hasil Angket Validasi Instrumen (Validasi Produk).....	124
8 Hasil Angket Validasi Instrumen (Respon Pengguna).....	127
9 Hasil Angket Validasi Ahli Media	129
10 Hasil Angket Validasi Praktisi	135
11 Hasil Angket Respon Pengguna	137
12 Koding Web	139