

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN LOGO	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Pengembangan	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan	7
1.7 Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Penelitian Relevan	10
2.2. Teori Belajar	11
2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme	12
2.2.2 Teori Belajar Kognitivisme.....	13
2.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....	14
2.2.4 Teori Belajar Siberetik	16
2.3 Keterampilan Abad-21	17
2.4 Media Pembelajaran	21
2.5 Multimedia interaktif.....	26
2.6 <i>Android</i>	28
2.7 <i>Smart Apps Creator</i>	30
2.8 Berpikir Kreatif	31
2.9 Model Pengembangan Lee & Owens	34
2.10 Materi Bentuk Molekul	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Model Pengembangan	46
3.2 Prosedur Pengembangan	47
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	47
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	50

3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	54
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	56
3.3 Uji Coba Produk	56
3.3.1 Desain uji coba	56
3.3.2 Subyek uji coba	57
3.4 Jenis data	57
3.5 Instrumen pengumpulan data	57
3.6 Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Hasil Pengembangan Media	68
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	68
4.1.2 Tahap Desain (<i>desain</i>)	72
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	78
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	100
4.1.5 Hasil Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	103
4.2 Pembahasan	104
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif.....	33
2.2 Prosedur Umum Desain Pembelajaran Multimedia Lee & Owens.....	37
2.3 Teori Domain Elektron Untuk Meramalkan Bentuk Molekul	42
3.1 Kisi Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Guru	58
3.2 Kisi-Kisi Instrument Kebutuhan	59
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	60
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	61
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Oleh Guru	62
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	62
3.7 Kategori Tingkat Validasi Ahli Materi	64
3.8 Kategori Tingkat Validasi Ahli Media.....	65
3.9 Kategori Tingkat Penilaian Guru	66
3.10 Kategori Tingkat Respon Peserta Didik.....	67
3.11 Kategori Interpretasi Skor	67
4.1 Analisis Kompetensi	70
4.2 Jadwal Penelitian.....	74
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	83
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	85
4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	90
4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	92
4.7 Hasil Angket Tanggapan Guru.....	98
4.8 Rekapitulasi Data Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis <i>Android</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Feature Tools Smart Apps Creator.....	31
2. 2 Tahap pengembangan model Lee & Owens (2004).....	34
2. 3 Bentuk Geometri dari Beberapa Molekul Sederhana.....	38
2. 4 Urutan Besar Gaya Tolakan antara Dua Pasang Elektron	39
2. 5 Jumlah Domain Elektron dalam Beberapa Senyawa	40
2. 6 Susunan Ruang Domain Elektron yang Menghasilkan Tolakan Minimum.....	41
2.7 Bentuk molekul berdasarkan teori hibridisasi.....	45
3. 1 Tahap Pengembangan Model Lee & Owens (2004)	47
3. 2 Rasio Waktu yang Dibutuhkan dalam Proses Pengembangan.....	51
3. 3 Flowchart Pengembangan Produk	53
3. 4 Tahapan Pengembangan Produk	55
4.1 Analisis Berdasarkan Angket Kebutuhan Siswa.....	72
4.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Android</i>	76
4.3 <i>Storyboard</i> Halaman Utama dan Halaman Materi.....	77
4.4 Menu Utama	79
4.5 Petunjuk Penggunaan	79
4.6 Kompetensi	80
4.7 Tujuan Pembelajaran.....	81
4.8 Menu Materi.....	81
4.9 Video Materi Pelajaran	82
4.10 Menu Kuis / Latihan.....	82
4.11 Profil Pengembang	82
4.12 Diagram validasi materi tahap I dan II setiap aspek	86
4.13 Diagram Skor Total Validasi Ahli Materi Tahap I Dan II.....	87
4.14 Tampilan Perubahan dengan Penambahan Apersepsi.....	88
4.15 Tampilan Perubahan Letak Animasi.....	89
4.16 Diagram Validasi Media Tahap I dan II Setiap Aspek	94
4.17 Diagram Skor Total Validasi Ahli Media Tahap I dan II	94

4.18	Tampilan Perubahan Urutan Pilihan pada Menu Utama.....	96
4.19	Tampilan Perubahan Jenis Huruf	97
4.20	Diagram Presentase Penilaian Guru Setiap Aspek	99
4.21	Tampilan Menu Utama	100
4.22	Implementasi Produk Kepada Subjek Uji Coba.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Guru.....	115
2. Instrumen Kebutuhan dan Karakteristik Siswa Kelas X MIPA SMA Adhiyaksa 1 Jambi	121
3. Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa	129
4. Hasil Validasi Ahli Materi Pertama.....	133
5. Hasil Validasi Ahli Materi Kedua	138
6. Instrument Validasi Ahli Media Pertama	143
7. Instrument Validasi Ahli Media Kedua	149
8. Hasil Tanggapan Dan Penilaian Guru	155
9. Hasil Respon Siswa	160
10. Storyboard.....	163
11. Pelaksanaan Penelitian	168
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	169