

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PENGESAHAN

NOTA PEMBIMBING

SERTIFIKASI BEBAS PLAGIASI

ABSTRAK/ABSTRACT

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI i

DAFTAR TABEL ii

DAFTAR GAMBAR iii

DAFTAR LAMPIRAN iv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 7

1.3 Tujuan Penelitian 7

1.4 Spesifikasi Produk 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Kajian Teori 9

2.1.1 Pendidikan kejuruan 9

2.1.2 Belajar dan pembelajaran 11

2.1.3 Media pembelajaran 16

2.1.4 Pengertian hasil belajar 30

2.1.5 Materi penelitian 30

2.2 Hasil Riset Yang Relevan 39

2.3 Kerangka Berpikir 41

BAB III METODE PENELITIAN 43

3.1 Metode Penelitian Dan Pengembangan (*Research And Development Method*) 43

3.1.1 Pengertian Penelitian Dan Pengembangan 43

3.1.2 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan 45

3.2 Prosedur Pengembangan 46

3.2.1 Analisis (*Analysis*) 47

3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	49
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	50
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	51
3.3 Uji Coba Produk	52
3.3.1 Desain Uji Coba	52
3.3.2 Subyek Uji Coba	52
3.3.3 Jenis Data	53
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	53
3.3.5 Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1. Hasil Penelitian	65
4.1.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	65
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	68
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	70
4.1.4. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	71
4.2. Penyajian Data Hasil Pengembangan	71
4.2.1. Data Validasi, Kelayakan, Praktikalitas, Evektivitas Media Pembelajaran	71
4.2.2. Hasil Uji Coba Produk	80
4.2.3. Efektifitas Produk	85
4.3. Teknik Analisis Data	86
4.3.1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Alinght Motion</i>	86
4.3.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Alinght Motion</i>	87
4.3.3. Efektifitas Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Alinght Motion</i>	88
4.4. Pembahasan	88
4.4.1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Alinght Motion</i>	89
4.4.2. Kelayakan Media Pembelajaran	94

4.4.3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKAN	99
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tebel 2.1 Perbandingan Antara Alat Beroda Ban Dan Crawler	36
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrument Untuk Ahli Materi	54
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrument Untuk Ahli Bahasa	55
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrument Untuk Ahli Media	55
Tabel 3.4 Angket Observasi Kepraktisan Guru	56
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrument Angket Respon Peserta Didik	57
Tabel 3.6 Nilai Kualitas Materi Dan Media	60
Tabel 3.7 Tanggapan Siswa Dan Guru	60
Tabel 3.8 Kategori Kelayakan	61
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	62
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	62
Tabel 4.1 Hasil Validasi Atau Penilaian Oleh Ahli Materi	72
Tabel 4.2 Komentar Validator Materi	74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Atau Penilaian Oleh Bahasa	75
Tabel 4.4 Komentar Validator Bahasa	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Desain	78
Tabel 4.6 Komentar Validator Desain	79
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Guru Mata Pelajaran	80
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik Untuk Uji Perorangan	82
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Untuk Uji Kelompok Kecil	83
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Untuk Uji Lapangan	83
Tabel 4.11 Presentase Uji Coba Produk	84
Tabel 4.12 Hasil Belajar Peserta Didik	85
Tabel 4.13 Presentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran	88
Tabel 4.14 Rekapitulasi Kelayakan Produk	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengunduhan Aplikasi <i>Alight Motion</i>	27
Gambar 2.2 Pembuatan Proyek Baru Di <i>Alight Motion</i>	28
Gambar 2.3 Mengatur Revolusi Video <i>Alight Motion</i>	28
Gambar 2.4 Menambahkan File Di Aplikasi <i>Alight Motion</i>	29
Gambar 2.5 Icon Pemotong Video Di Aplikasi <i>Alight Motion</i>	29
Gambar 2.6 <i>Timeline</i> Dan <i>Export</i>	30
Gambar 2.7 Alat Pengolahan Tanah Bul Dozer	32
Gambar 2.8 Alat Penggali Excavator	32
Gamabr 2.9 Alat Pengangkut Material Dam Truk	33
Gambar 2.10 Alat Pemindahan Material Loader	33
Gambar 2.11 Alat Pemadatan Compactor	34
Gambar 2.12 Alat Penempatan Material Concrete Spreader	35
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1 Model Addie (<i>Dikck Dan Carey 1996</i>)	47
Gambar 4.1 Pembukaan Vidio	69
Gambar 4.2 Penyampaian Materi Beserta Gambarnya	69
Gambar 4.3 Penyampaian Materi Beserta Gambarnya	70
Gambar 4.4 Penutup Atau <i>Closing</i>	70
Gambar 4.5 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	74
Gambar 4.6 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	76
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Desain	79
Gambar 4.8 Diagram Presentase Hasil Uji Coba Produk	85
Gambar 4.9 Langkah Awal	89
Gambar 4.10 Tampilan Kedua	90
Gambar 4.11 Tampilan Ke Tiga	91
Gambar 4.12 Tampilan Ke Empat	91
Gambar 4.13 Tampilan Ke Lima	92
Gambar 4.14 Tampilan Ke Enam	92
Gambar 4.15 Tampilan Ke Tujuh	93
Gambar 4.16 Tampilan Ke Delapan	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Lampiran 2

Lampiran 3

Lampiran 4

Lampiran 5