

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	4
1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	4
1.3.2 Media pembelajaran Berbasis <i>STEAM</i>	4
1.3.3 SMART APPS CREATOR 3	5
1.3.4 Kelayakan Media Pembelajaran.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoretis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS.....	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	7
2.1.2 Science Technology Engineering Arts Mathematics (STEAM)	10
2.1.3 Tentang Aplikasi	14
2.1.4 Kelayakan Media Pembelajaran.....	18
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	19
2.3 Kerangka Teoretis.....	20
2.4 Fokus Penelitian.....	21

BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Prosedur Pengembangan.....	22
3.3 Sumber Data Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	26
3.5 Instrumen Penelitian	27
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
3.7.1 Waktu Penelitian	30
3.7.2 Tempat Penelitian.....	31
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Bantuan <i>Smart Apps Creator 3</i> pada Materi Segi Empat dan Segitiga	32
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	82