

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Definisi Operasional.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Bahan Ajar.....	7
2.1.2 Trigonometri.....	11
2.1.3 Aplikasi <i>eXe</i>	12
2.1.4 Sekolah Pintar Indonesia.....	23
2.1.5 Respon.....	29
2.1.6 Cara Menyusun Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>eXe</i> untuk <i>Platform</i> Sekolah Pintar Indonesia.....	30

2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	34
2.3	Kerangka Teoritis	35
2.4	Fokus Penelitian	36
BAB III PROSEDUR PENELITIAN		37
3.1	Metode Penelitian.....	37
3.2	Sumber Data Penelitian	38
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	39
3.3.1	Wawancara	39
3.3.2	Angket (Kuisisioner).....	39
3.3.3	Dokumentasi.....	39
3.4	Instrumen Penelitian.....	39
3.4.1	Pedoman Wawancara	39
3.4.2	Instrumen Angket (Kuisisioner)	40
3.4.3	Instrumen Dokumentasi	43
3.5	Teknik Analisis Data	43
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil Penelitian.....	46
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	46
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	46
4.1.3	Tahap Pembuatan (<i>Development</i>)	54
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	71
4.1.5.1	Uji Coba Kelompok Kecil Peserta Didik	71
4.1.5.2	Uji Coba Kelompok Besar Peserta Didik	73
4.1.5.3	Respon Guru	76

4.2. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Simpulan.....	82
5.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara	40
Tabel 3. 2 Aspek dan Indikator Lembar Validasi Ahli Media	41
Tabel 3. 3 Aspek dan Indikator Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	42
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 6 Pedoman Skor Pertanyaan/Pernyataan Positif dan Negatif	44
Tabel 3. 7 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	44
Tabel 3. 8 Waktu Penelitian	45
Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Peneliti.....	48
Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak Peneliti.....	48
Tabel 4. 3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna	49
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4. 5 Komentar/Saran Ahli Materi.....	60
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4. 7 Komentar/Saran Ahli Media	61
Tabel 4. 8 Perbandingan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Peserta Didik.....	71
Tabel 4. 10 Komentar/Saran Uji Coba Kelompok Kecil	72
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Peserta Didik	73
Tabel 4. 12 Komentar/Saran Uji Coba Kelompok Besar	74
Tabel 4. 13 Akumulasi Persentase dari Setiap Aspek Penilaian Respon Peserta Didik	76
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Guru	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi eXe	13
Gambar 2. 2 Tampilan Bahan Ajar yang Dirancang dengan Aplikasi eXe	13
Gambar 2. 3 Tool untuk Membuat Bahan Ajar di eXe	13
Gambar 2. 4 Tampilan Menu	14
Gambar 2. 5 Tampilan Activity.....	14
Gambar 2. 6 Tampilan Case Study.....	15
Gambar 2. 7 Tampilan Cloze Activity	15
Gambar 2. 8 Tampilan External Web Site	16
Gambar 2. 9 Tampilan Free Text Area	16
Gambar 2. 10 Tampilan Image Gallery.....	16
Gambar 2. 11 Tampilan Image Magnifer	17
Gambar 2. 12 Tampilan Java Applet.....	17
Gambar 2. 13 Tampilan Multi-Choice	18
Gambar 2. 14 Tampilan Multi-Select.....	18
Gambar 2. 15 Tampilan Objectivies	19
Gambar 2. 16 Tampilan Preknowledge.....	19
Gambar 2. 17 Tampilan RSS.....	20
Gambar 2. 18 Tampilan Reading Activity	20
Gambar 2. 19 Tampilan Reflection	21
Gambar 2. 20 Tampilan SCROM Quiz	21
Gambar 2. 21 Tampilan True-Flase Question.....	22
Gambar 2. 22 Tampilan Wiki Article.....	22
Gambar 2. 23 Tampilan Bahan Ajar Matematika di Google Classroom	23
Gambar 2. 24 Tampilan Bahan Ajar di SPI	24

Gambar 2. 25 Tampilan Beranda	25
Gambar 2. 26 Tampilan Berita Acara/Kegiatan.....	25
Gambar 2. 27 Tampilan Video Channel.....	26
Gambar 2. 28 Tampilan Unduh Berkas.....	26
Gambar 2. 29 Tampilan Tugas/PR.....	27
Gambar 2. 30 Tampilan Kelas Online.....	27
Gambar 2. 31 Tampilan Daftar Tes.....	28
Gambar 2. 32 Tampilan Riwayat Tes	28
Gambar 2. 33 Tampilan Perpustakaan	29
Gambar 2. 34 Tampilan My Profil	29
Gambar 2. 35 Tampilan Aplikasi eXe.....	31
Gambar 2. 36 Tampilan Tools Aplikasi eXe.....	31
Gambar 2. 37 Ekspor file di Aplikasi eXe	32
Gambar 2. 38 Tampilan index.html	32
Gambar 2. 39 file dalam bentuk html.....	32
Gambar 2. 40 Tampilan mengunggah bahan ajar	33
Gambar 2. 41 Tampilan Bahan Ajar	33
Gambar 2. 42 Tampilan Diagram Fishbone	36
Gambar 3. 1 Diagram Alur Tahapan Pengembangan Bersifat Mengembangkan Produk yang Telah ada dan Dikelompokkan ke dalam Model ADDIE	38
Gambar 4. 1 Desain Cover pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan)	51
Gambar 4. 2 Desain Pendahuluan pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan).....	51
Gambar 4. 3 Desain Materi Prasyarat pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan).....	52
Gambar 4. 4 Desain Materi pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan).....	52
Gambar 4. 5 Desain Contoh Soal pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan)	53

Gambar 4. 6 Desain Latihan Soal & Pembahasan pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan).....	53
Gambar 4. 7 Cover	54
Gambar 4. 8 Pendahuluan	55
Gambar 4. 9 Materi Prasyarat	56
Gambar 4. 10 Materi	57
Gambar 4. 11 Desain Contoh Soal	57
Gambar 4. 13 Tampilan Bagian Awal Bahan Ajar tanpa Cover	62
Gambar 4. 14 Tampilan Awal Bahan Ajar dengan Cover	62
Gambar 4. 15 Jenis Huruf Sebelum Revisi	63
Gambar 4. 16 Jenis Huruf Sesudah Revisi	63
Gambar 4. 17 Penggunaan Rumus Umum Teorema Pythagoras	63
Gambar 4. 18 Penggunaan Rumus Menggunakan Ruas Garis pada Segitiga	63
Gambar 4. 19 Kalimat pada Content Materi Kurang Efektif	64
Gambar 4. 20 Kalimat pada Content Materi Sudah Efektif	64
Gambar 4. 21 Tidak Terdapat Gambar yang Mengilustrasikan Permasalahan.....	64
Gambar 4. 22 Terdapat Gambar Ilustrasi dari Permasalahan.....	64
Gambar 4. 23 Contoh Soal tidak Termasuk ke dalam Tingkat Kesukaran Rendah, Sedang, dan Tinggi.....	65
Gambar 4. 24 Contoh Soal Termasuk ke dalam Tingkat Kesukaran Rendah, Sedang, Tinggi.	65
Gambar 4. 25 Soal Uraian tidak Termasuk Aplikasi dalam Kehidupan Sehari-hari	65
Gambar 4. 26 Soal Uraian Termasuk Aplikasi dalam Kehidupan Sehari-hari	65
Gambar 4. 27 Cover pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan).....	66
Gambar 4. 28 Bagian Pendahuluan pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan)	67
Gambar 4. 29 Bagian Materi Prasyarat pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan)	68
Gambar 4. 30 Bagian Materi pada PC/laptop (Landscape) dan HP (Potrait)	69

Gambar 4. 31 Bagian Contoh Soal pada PC/laptop (Kiri) dan HP (Kanan)	70
Gambar 4. 32 Latihan Soal & Pembahasan pada PC/laptop (Landscape) dan HP (Potrait).....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Admin Platform Sekolah Pintar Indonesia	86
Lampiran 2 Bahan Ajar Trigonometri Menggunakan Aplikasi eXe untuk Platform Sekolah Pintar Indonesia.....	88
Lampiran 3 Hasil dan Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	98
Lampiran 4 Angket Hasil Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 5 Angket Hasil Validasi Ahli Media	106
Lampiran 6 Angket Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	110
Lampiran 7 Angket Hasil Respon Guru	114
Lampiran 8 Tabulasi Data Uji Coba Peserta Didik.....	117
Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Peserta Didik	119
Lampiran 10 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	122
Lampiran 11 SK Pembimbing.....	123