

DAFTAR ISI

COVER i

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI..... ii

PERSETUJUAN PENGESAHAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

ABSTRAK..... v

MOTTO..... vi

PERSEMBAHAN vii

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN..... ix

KATA PENGANTAR..... x

DAFTAR ISI xiii

DAFTAR GAMBAR..... xv

DAFTAR TABEL xvi

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang..... 1

B.Rumusan Masalah 6

C.Tujuan Penelitian..... 6

D.Manfaat Penelitian..... 6

1. Manfaat Teoritis..... 6

2. Manfaat Praktis 7

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 7

F. Asumsi Produk yang dikembangkan..... 8

1. Asumsi 8

2. Keterbatasan Pengembangan..... 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A.Deskripsi Teori..... 10

1. Media Pembelajaran..... 10

2. Media Pembelajaran Video 14

3. Aplikasi *KineMaster* 18

4. Tinjauan Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi 19

5. Konsep Minat Belajar Siswa 38

B.Penelitian yang Relevan 44

C.Kerangka Berpikir 48

BAB III METODE PENELITIAN

A.Model Pengembangan 50

B.Prosedur Pengembangan 50

C.Uji Coba Produk..... 54

1. Desain Uji Coba 54

2. Subjek Uji Coba 54

3. Jenis Data 55

4. Instrumen Pengumpulan Data 55

5. Teknik Analisis Data 59

6. Hasil Pengujian Instrumen..... 60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *KineMaster* pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi..... 62

B. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *KineMaster* pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa..... 77

C.Pembahasan..... 78

BAB V PENUTUP

A.Kesimpulan 83

B.Saran. 83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bandul yang Bergetar 20

Gambar 2.2 Gelombang Transversal 23

Gambar 2.3 Gelombang Longitudinal 24

Gambar 2.4 Gelombang Tali Ujung Terikat dan Ujung Bebas . 26

Gambar 2.5 Pemantulan Bunyi 34

Gambar 2.6 Bagian-Bagian Telinga..... 36

Gambar 2.7 Skema Kerangka Berpikir 49

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 51

Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Media 72

Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi 74



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bunyi Hukum Pemantulan..... 34

Tabel 2.2 Perbedaan, Persamaan Originalitas Penelitian 46

Tabel 3.1 Perencanaan Media Pembelajaran yang
Dibuat..... 52

Tabel 3.2 *Storyboard* Produk yang Akan Dikembangkan..... 52

Tabel 3.3 Desain Uji Coba 54

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media dari
Ahli Media..... 56

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media dari
Ahli Materi 57

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar Siswa 58

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk..... 59

Tabel 3.8 Kriteria Besarnya Faktor Gain 60

Tabel 3.9 Uji Validitas Butir Angket Minat Belajar
Siswa 61

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian
Kompetensi..... 63

Tabel 4.2 Perencanaan Media Pembelajaran yang
Dibuat..... 64

Tabel 4.3 Media Pembelajaran video berbasis
KineMaster yang Dikembangkan 65

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 72

Tabel 4.5 Saran dan Tindak Lanjut Berdasarkan Saran
Ahli Media..... 73

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi..... 73

Tabel 4.7 Saran dan Tindak Lanjut Berdasarkan Saran
Ahli Media..... 74

Tabel 4.8 Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa
dengan Uji Gain..... 76

Tabel 4.9 Pengukuran Minat Per-Indikator..... 77