

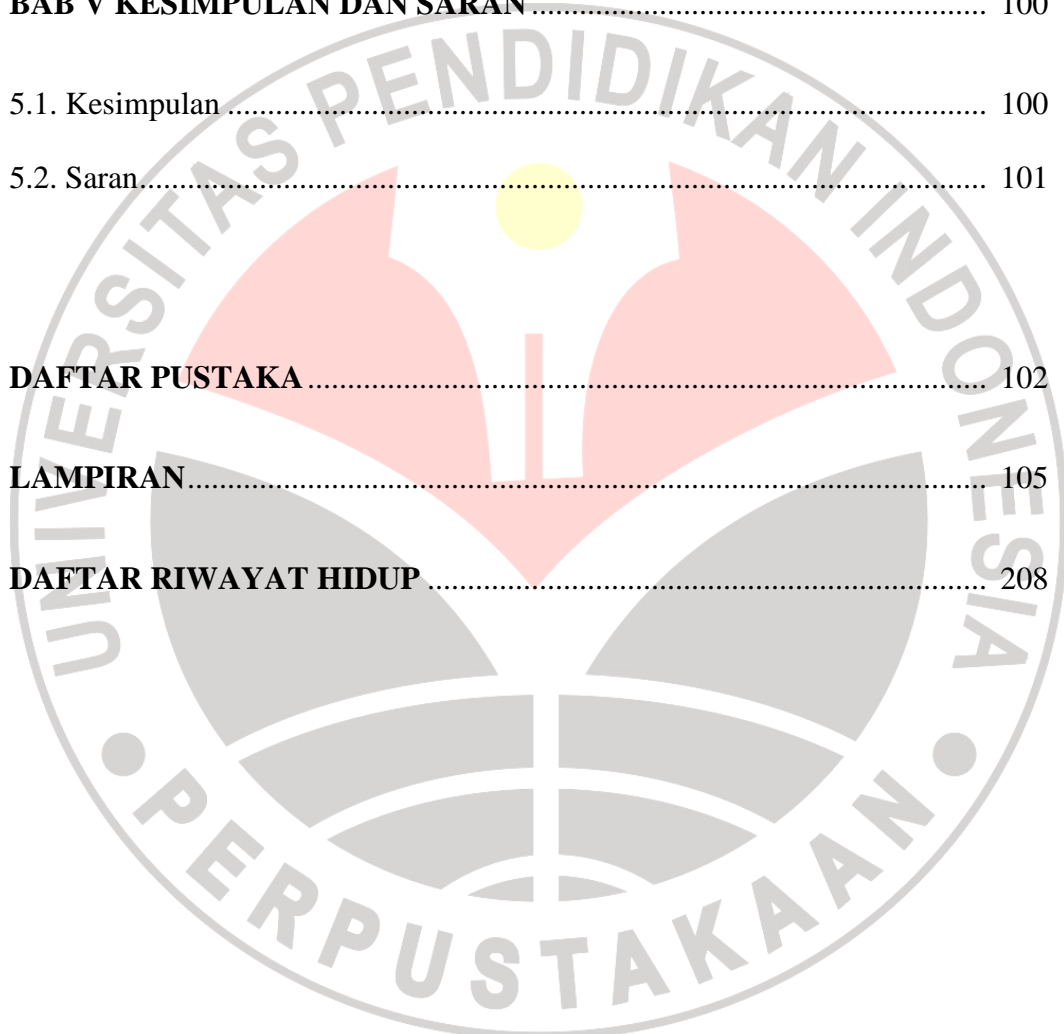
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Belajar dan Pembelajaran.....	9

2.1.1. Pengertian belajar	9
2.1.2. Pengertian pembelajaran.....	12
2.2. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	14
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis TIK	19
2.3. Mobile Learning.....	21
2.3.1. Pengertian Mobile Learning	21
2.3.1. Konten Mobile Learning	23
2.3.3. Kerangka Mobile Learning.....	25
2.3.4. Klasifikasi Mobile Learning.....	26
2.4. J2ME (Java 2 Microedition).....	28
2.4.1. Konfigurasi J2ME	29
2.4.2. Profil J2ME	31
2.4.3. Paket-Paket Opsional.....	32
2.4.4. Java Virtual Machine.....	32
2.4.5. MIDlet	33
2.5. Pemrograman Berorientasi Objek.....	34
2.5.1. Keunggulan Metode Berorientasi Objek.....	35
2.6. Unified Modeling Language (UML).....	40
2.6.1. Pengertian UML	40
2.6.2. Diagram-diagram UML.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
3.1. Langkah-Langkah Penelitian	49
3.1.1. Tahap Persiapan.....	51
3.1.2. Tahap Pengembangan.....	52
3.1.3. Tahap Pengujian	55
3.1.4. Pembuatan Laporan	56
3.2. Kriteria Pengujian	57
3.3. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	57
3.4. Instrumen Penelitian.....	58
3.5. Teknik Analisis dan Pengolahan Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Tahap Persiapan.....	61
4.1.1. Pendefinisian Produk.....	61
4.1.2. Deskripsi Produk	62
4.1.3. Rancangan Indikator.....	64
4.2. Hasil Pengembangan.....	66
4.2.1. Flowchart Diagram	66
4.2.2. Storyboard	69
4.2.3. Diagram UML	70
4.2.4. Diagram ER	76
4.2.5. Tahap Implementasi	77
4.2.6. Pengujian Aplikasi.....	78

4.2.7. Daftar Ponsel Mendukung.....	88
4.3. Hasil Pengujian	94
4.3.1. Validasi Produk Oleh Ahli	94
4.3.2. Hasil Uji Coba Oleh Siswa.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	208



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Diagram Resmi UML.....	42
Tabel 4.1	Indikator	64
Tabel 4.2	Hasil Pengujian Pada Emulator.....	79
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Pada <i>Handset</i> Invio dan Nokia E71.....	82
Tabel 4.4	Hasil Pengujian Pada <i>Handset</i> Samsung Monte	86
Tabel 4.5	Daftar Ponsel yang Sudah di Uji Coba	89
Tabel 4.6	Hasil Validasi Oleh Ahli Rekayasa Perangkat Lunak.....	95
Tabel 4.7	Tabel Validasi Ahli Pembelajaran.....	96
Tabel 4.8	Pengolahan Data Angket Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Dari Bentuk M-Learning	22
Gambar 2.2	Ranah Sistem <i>Mobile Learning</i>	25
Gambar 2.3	Bagian-Bagian di <i>Platform J2ME</i>	29
Gambar 2.4	Siklus Hidup MIDlet	34
Gambar 2.5	Struktur Umum Program Dengan Pendekatan Terstruktur	37
Gambar 2.6	Contoh <i>Activity Diagram</i>	45
Gambar 2.7	Contoh Diagram <i>Use Case</i>	47
Gambar 3.1	Langkah-langkah penelitian	50
Gambar 4.1	Antarmuka Ponsel Java	70
Gambar 4.2	Diagram ER	76
Gambar 4.3	Tampilan <i>Screen Shoot mobile learning</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1.	Surat Permohonan Izin Penelitian	106
1.2.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	107

LAMPIRAN 2

2.1.	Form Judgment Ahli Desain Pembelajaran.....	109
2.2.	Form Judgment Ahli RPL dan DKV	112
2.3.	Form Angket Siswa	116

LAMPIRAN 3

3.1.	Flowchart Diagram.....	119
3.2.	Storyboard	120
3.3.	Use Case Diagram	125
3.4.	Class Diagram	126
3.5.	Sequence Diagram.....	127
3.6.	Activity Diagram.....	131
3.7.	Screen Shoot Aplikasi	136

LAMPIRAN 4

4.1.	Hasil Judgment Ahli Desain Pembelajaran	140
4.2.	Hasil Judgment Ahli RPL dan DKV	144
4.3.	Hasil Angket Siswa	147
4.4.	Dokumentasi Penelitian.....	207

