

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEBSITE* INTERAKTIF
BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS
PADA MATERI ANIMALIA UNTUK KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS**



SKRIPSI

Oleh:

AULLYA RETNO GIYANTI

K4317014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

Januari 2022

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Spesifikasi Produk	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	24
B. Metode dan Pendekatan Penelitian	25
C. Data dan Sumber Data	25
D. Teknik Pengambilan Subjek Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Validitas Instrumen	29
G. Teknik Analisis Data	29
H. Prosedur Penelitian	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dari Tahap <i>Analyze</i>	41
B. Hasil dari Tahap <i>Design</i>	46
C. Hasil dari Tahap <i>Develop</i>	47
D. Hasil dari Tahap <i>Implement</i>	62
E. Hasil dari Tahap <i>Evaluate</i>	63
F. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Website</i> Interaktif “Bioenial”	71
BAB V	
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	80

