

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran.....	17
3. Multimedia Interaktif	26
4. Lectora Inspire	34
5. Kompetensi dasar menerapkan dasar pengukuran	41
6. Desain Pembelajaran	51
B. Hasil Penelitian Yang Relefan	56
C. Kerangka Berfikir	57
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	60
B. Variabel Dan Sampel Penelitian	60
C. Metode Penelitian.....	60
D. Prosedur Pengembangan	65

E. Teknik Pengumpulan Data	78
F. Teknik Analisis Data	82
BAB IV. HASI DAN PEMBAHASAN	
A. <i>Analisis</i> (Analisis)	85
1. Penelitian dan teknik Pengumpulan Data	85
B. <i>Design</i> (Desain).....	86
1. Perencanaan Penelitian	86
C. <i>Development</i> (pengembangan)	88
1. Pengembangan Desain	88
2. Uji coba Awal	94
3. Revisi Hasil Uji Coba Awal	99
D. <i>Implementation</i> (Implementasi)	99
1. Uji Coba Lapangan.....	99
2. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan	106
E. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	106
BAB V KESIMPUNAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
Lampiran-lampiran	111



THE
Character Building
UNIVERSITY