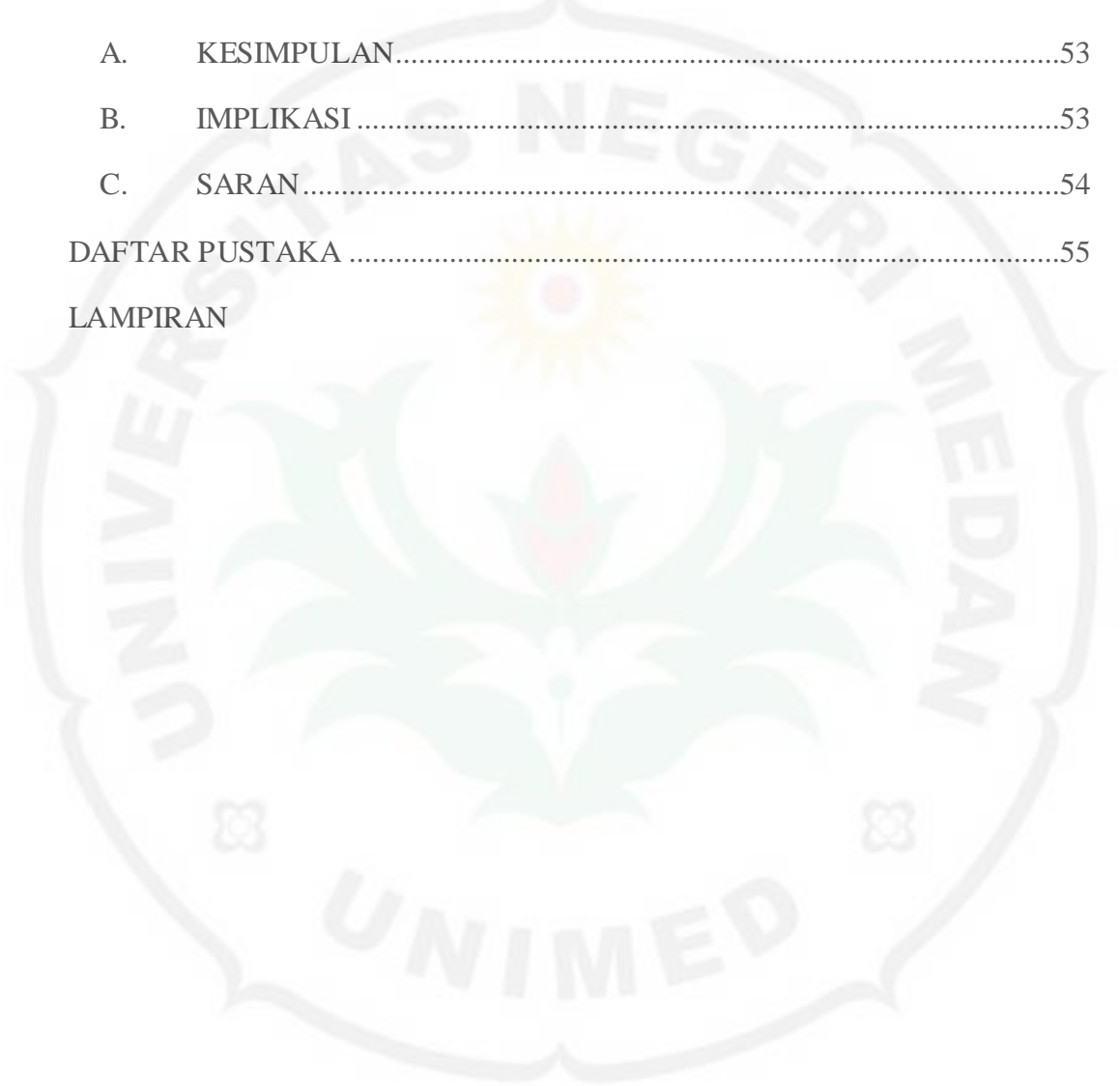


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Hakikat Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Pengertian Pembelajaran.....	9
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media	10
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran	12
C. Hakikat Multimedia	13
1. Pengertian Multimedia	13
2. Pemanfaatan Multimedia Untuk Pembelajaran.....	14
3. Multimedia Interaktif	14
D. Hakikat Desain Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Desain Pembelajaran.....	17

2.	Komponen-Komponen Desain Pembelajaran.....	18
3.	Model Desain Pembelajaran.....	19
4.	Model ADDIE.....	19
E.	Penelitian yang Relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		23
A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B.	Objek dan Subjek Penelitian.....	23
C.	Metode Penelitian dan Pengembangan.....	23
D.	Perancangan dan Pembuatan Produk.....	25
1.	Tahap Analisis (<i>Analisis</i>).....	26
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	27
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	28
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	31
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	32
E.	Pengujian Produk.....	32
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
G.	Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
A.	Analisis Kebutuhan dan Desain.....	35
1.	Analisis Kebutuhan.....	35
2.	Desain CD Interaktif.....	36
3.	Pengerjaan CD Interaktif.....	37
B.	Hasil Uji Coba.....	42
1.	Validasi oleh Para Ahli.....	42
2.	Pengujian terhadap siswa.....	46
C.	Pembahasan.....	49

1. Skor Angket	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. KESIMPULAN.....	53
B. IMPLIKASI	53
C. SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	



THE
Character Building
UNIVERSITY