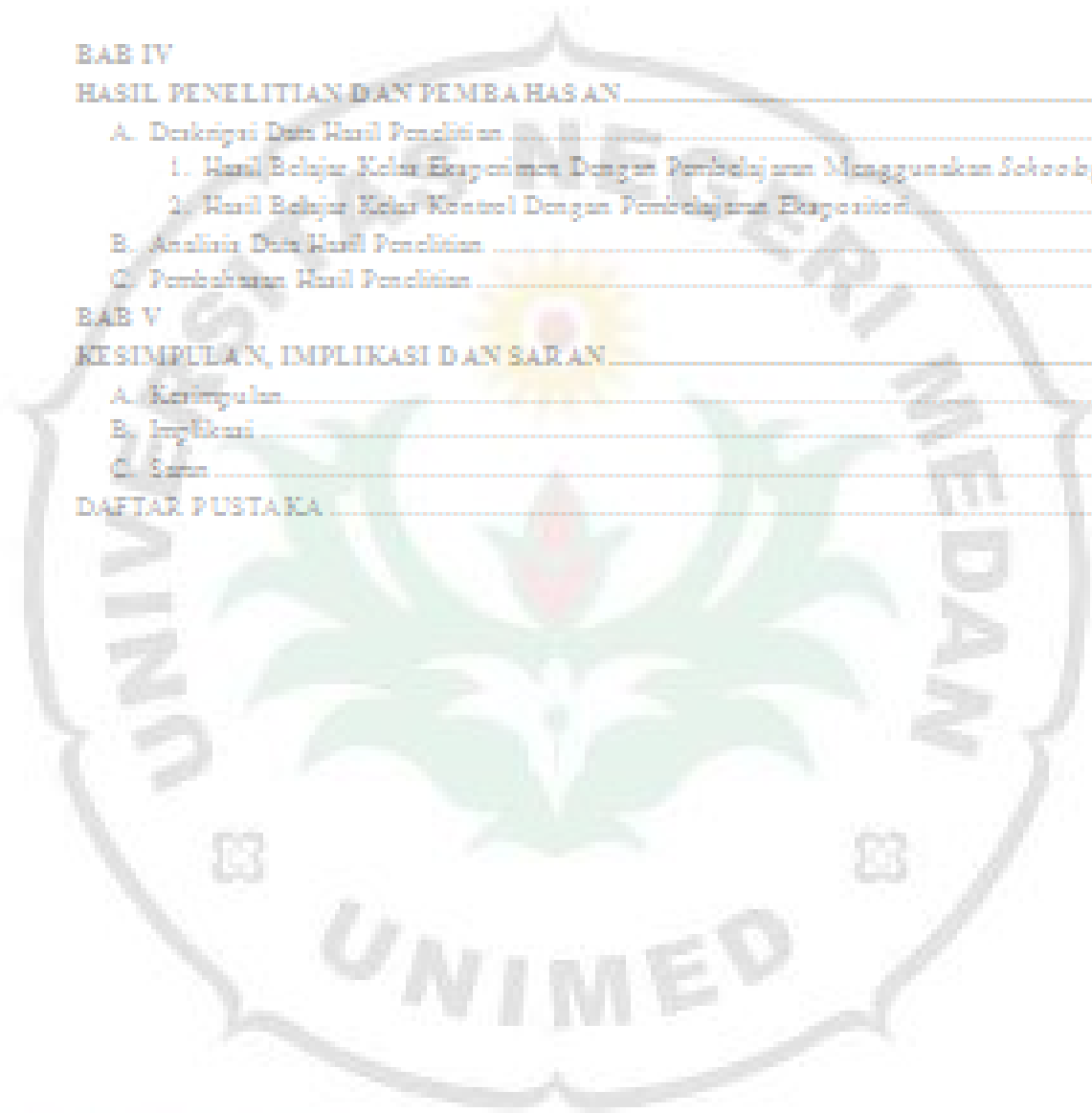


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
ABSTRAK	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II	
KERANGKA TEORETIS, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	8
A. Kerangka Teoretis	8
1. Hakikat Hasil Belajar	8
2. Hakikat Hasil Belajar Simulasi Digital	14
3. Hakikat Model Pembelajaran	16
4. Hakikat Media Pembelajaran	20
5. Perbandingan antara pembelajaran Ekspositif dengan pembelajaran E-Learning	29
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel Penelitian	34
C. Variabel dan Sampel Penelitian	34
D. Desain Penelitian	35
E. Prosedur Penelitian	37
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	40
1. Test Hasil Belajar	40
2. Uji coba Experiment Penelitian	41
G. Teknik Analisis Data	46
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas	49
3. Pengujian Hipotesis (Uji t)	43

BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dengan Pembelajaran Menggunakan Schoology	52
2. Hasil Belajar Kelas Kontrol Dengan Pembelajaran Ekspositori	53
B. Analisis Data Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V	
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi	52
C. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	63



THE
Character Building
 UNIVERSITY