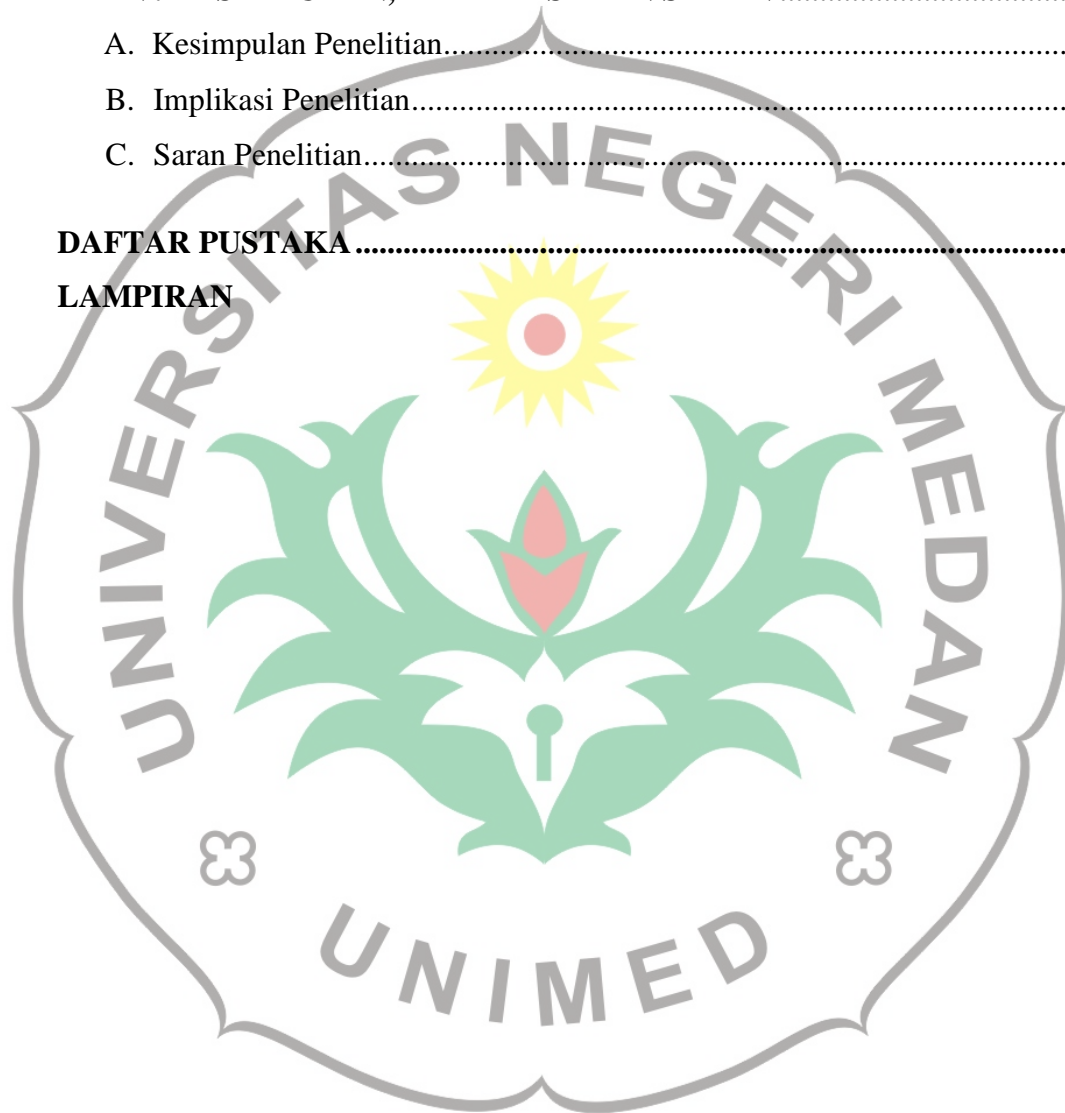


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Hakikat Belajar	9
2. Hakikat Hasil Belajar	11
3. Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan	14
4. Hakikat Hasil Belajar PKK	15
5. Hakikat Model Pembelajaran E-learning	16
6. Hakikat model pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Google Classroom</i>	24
7. Hakikat model pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Blog</i>	28
B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Populasi dan Sample Penelitian	37
1. Populasi	38
2. Sampel	39
C. Desain Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	41
E. Defenisi Operasional	42
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	44
1. Instrumen Tes	44
2. Uji Coba instrumen	45
a. Validitas	45
b. Reliabilitas	46
c. Tingkat Kesukaran (TK)	47
d. Daya Pembeda (DP)	48
G. Teknik Analisis Data	49
1. Uji Prasyarat Analisis	49
a. Normalitas	49
b. Uji Homogenitas	51
2. Uji Lanjut	52
3. Uji Hipotesis	54
4. Hipotesis statistik	56
 BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	 57
A. Deskripsi Data Penelitian	57
1. Data Hasil Pre-test Kelas Eksperimen I dan kelas Eksperimen II	57
2. Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen I dan kelas Eksperimen II	59
B. Analisi Data Penelitian	60
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas	61
C. Uji Hipotesis	62
D. Pembahasan Penelitian	65

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	68
A. Kesimpulan Penelitian.....	68
B. Implikasi Penelitian.....	69
C. Saran Penelitian.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	



THE
Character Building
 UNIVERSITY