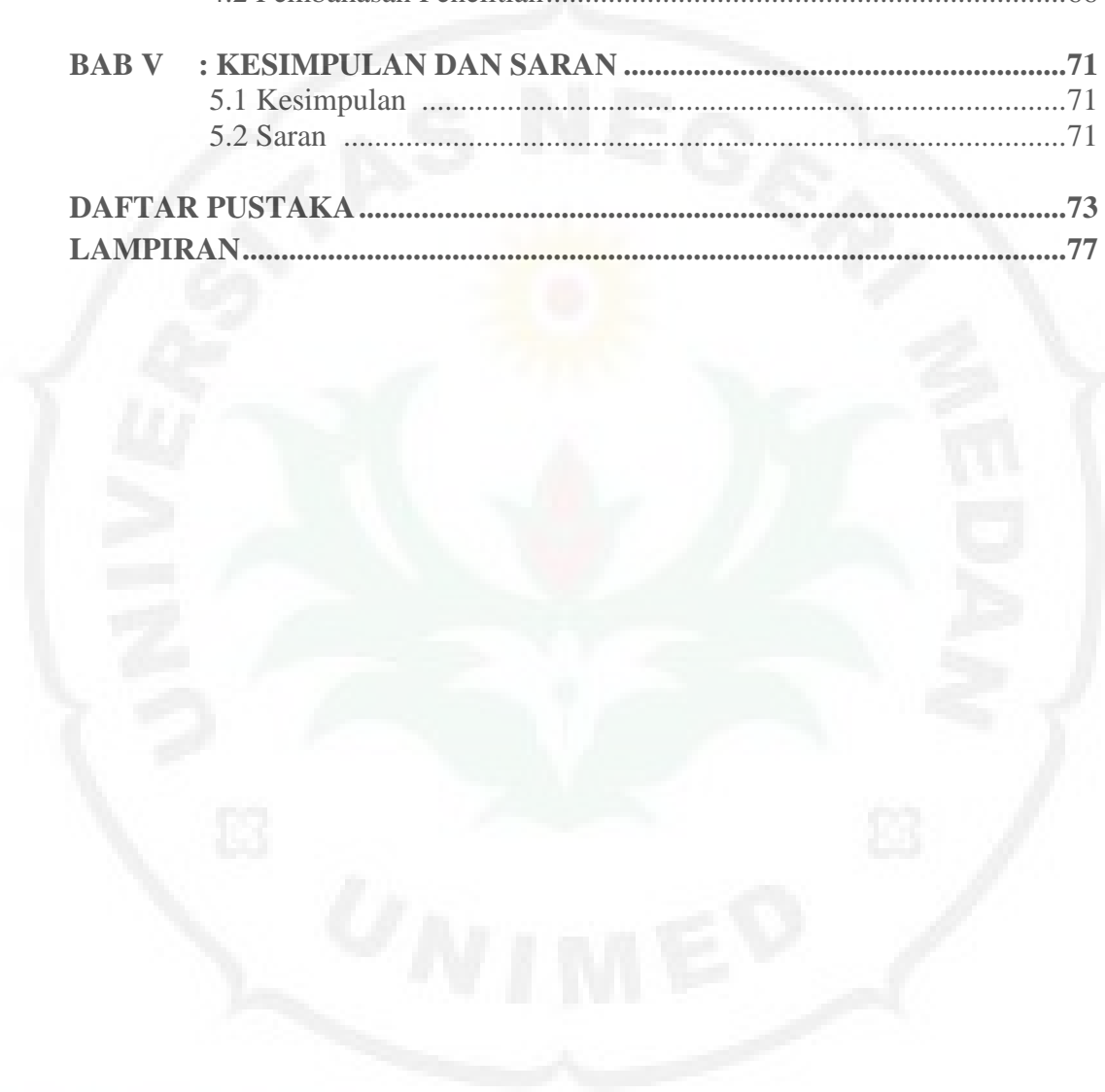


DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	4
1.3.Batasan Masalah	5
1.4.Rumusan Masalah	5
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6.Manfaat Penelitian	6
1.7.Definisi Operasional	7
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1.Kerangka Teoretis	8
2.1.1 Penelitian Pengembangan	8
2.1.2 Multimedia Interaktif	9
2.1.3 Pemrograman Android	15
2.1.4 <i>Smart Apps Creator 3.0</i>	20
2.1.5 Hasil Belajar	22
2.1.6 Motivasi Belajar	23
2.2 Penelitian relevan	29
2.3 Kerangka Konseptual dan Hipotesis	30
2.3.1 Kerangka Konseptual	31
2.3.2 Hipotesis Penelitian	32
BAB III : METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis penelitian	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	35
3.5 Variabel Penelitian	40
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	40
3.7 Teknik Analisis Data	46
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.1.1 Tahap Pendefinisian	51
4.1.2 Tahap Perancangan	55

4.1.3 Tahap Pengembangan	56
4.1.4 Tahap Penyebaran	60
4.2 Pembahasan Penelitian.....	66
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	77



THE
Character Building
UNIVERSITY