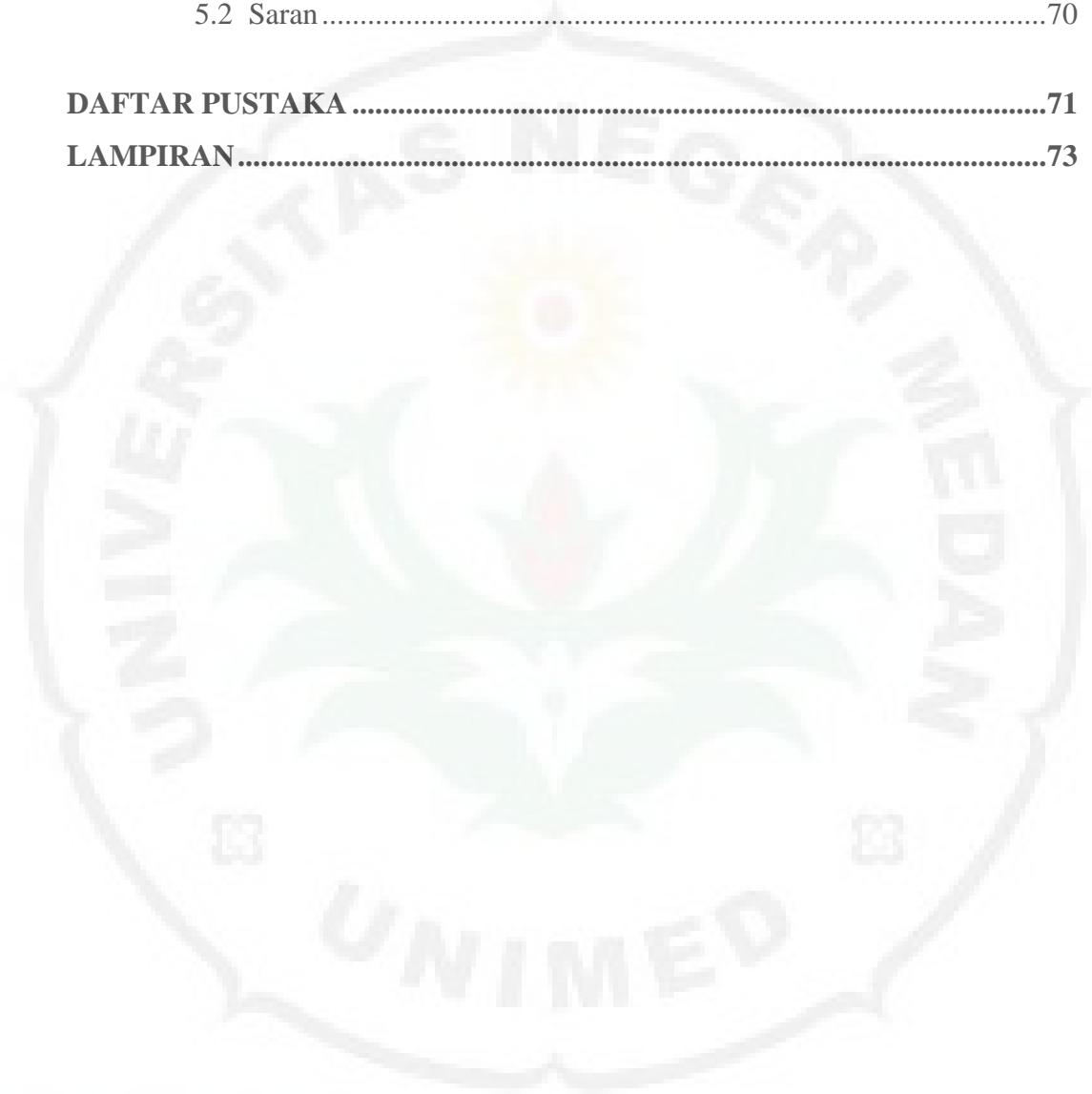


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Video Animasi	20
2.1.3 Pembelajaran Tematik.....	23
2.1.4 Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem.....	25
2.1.5 Adobe Flash	29
2.2 Penelitian Relevan	30
2.3 Kerangka Berfikir	34
2.4 Model Pengembangan	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis Penelitian	38
3.2 Tempat dan waktu Penelitian	38
3.3 Subjek Penelitian	39
3.4 Model Pengembangan	39
3.5 Prosedur Pengembangan	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data	44
3.7 Instrumen Penelitian.....	45
3.8 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	48
4.1.1 Tahap Pendefinisian (define)	48
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>design</i>)	52
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	54
4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73



THE
Character Building
UNIVERSITY