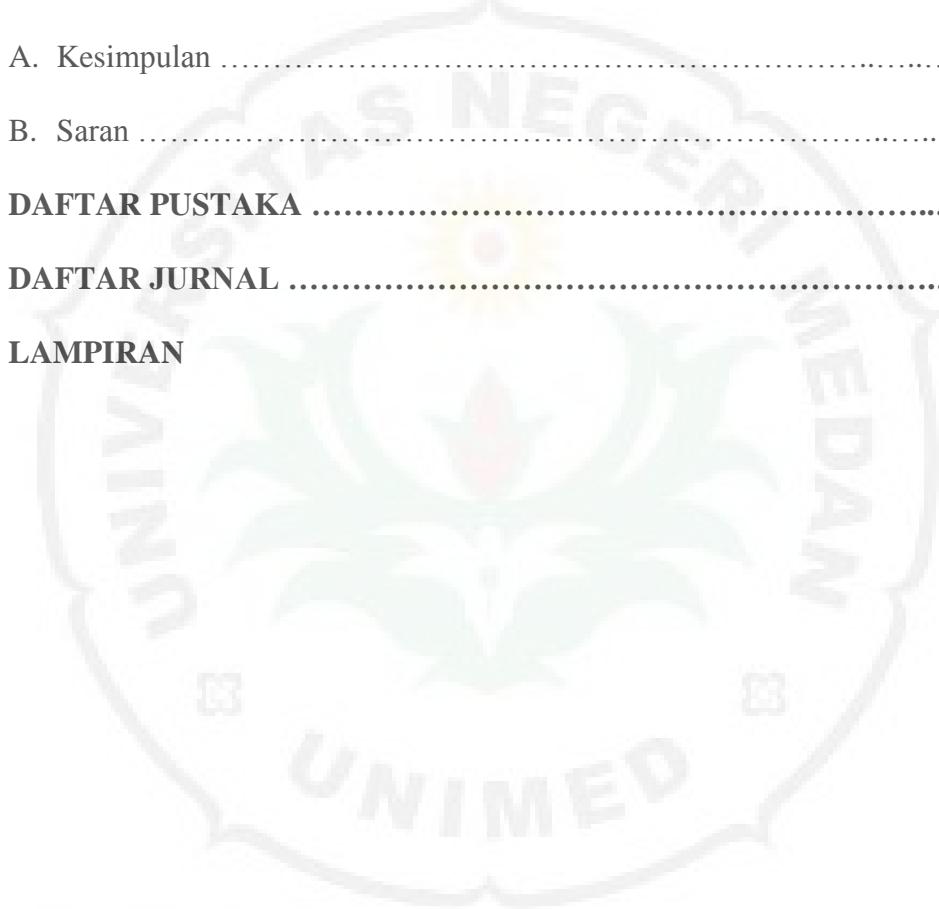


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR FOTO	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL	12
A. Landasan Teoritis	12
1. Teori Desain	12

2. Teori Evaluasi Pembelajaran	17
3. Tari Sapu Tangan Sibolga	21
4. HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>)	22
5. <i>Website Mentimeter</i>	26
B. Kerangka Konseptual	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Metodologi Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Validasi Ahli	40
F. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Potensi dan Masalah	47
2. Mengumpulkan Informasi	48
3. Desain Produk	51
4. Validasi Desain	99
5. Perbaikan Desain	104
6. Uji Coba Produk	113
7. Revisi Produk	118
8. Uji Pemakaian	118

B. Pembahasan	138
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	141
A. Kesimpulan	141
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143
DAFTAR JURNAL	145
LAMPIRAN	



*THE
Character Building
UNIVERSITY*