

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi masalah .....	8
1.3. Pembatasan Masalah .....	9
1.4. Rumusan Masalah .....	9
1.5. Tujuan Penelitian .....	10
1.6. Manfaat Penelitian .....	10
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
1.8. Pentingnya Pengembangan .....	11
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Kajian Teori .....	13
2.1.1. Hakikat Hasil Belajar Menggambar Teknik .....	13
2.1.2. Media Pembelajaran .....	25
2.1.3. Media Pembelajaran Berbantu Komputer .....	36
2.1.4. Hakikat Media Audiovisual .....	41
2.2. Model Pengembangan Produk yang Digunakan .....	43
2.3. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	46
2.4. Kerangka Berfikir .....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Metode Penelitian Pengembangan .....	51
3.2. Model Penelitian Pengembangan .....	51
3.3. Metode Pengembangan Produk .....	54
3.4. Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
3.5. Objek Penelitian .....	55
3.6. Instrumen Penelitian .....	56
3.7. Teknik Pengumpulan Data .....	60
3.8. Teknik Analisis Data .....	60

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil penelitian Pengembangan audiovisual.....	63
4.1.1. Tahap Analisis .....	63
4.1.2. Tahap Perencanaan .....	65
4.1.3. Tahap Pengembangan .....	66
4.1.4. Tahap Implementasi .....	70
4.1.5. Tahap Evaluasi .....	71
4.2. Penilaian Ahli Materi Dan Ahli Media .....	71
4.2.1. Kelayakan ahli materi .....	71
4.2.2. Kelayakan ahli media .....	74
4.3. Uji Produk .....	76
4.4. Pembahasan .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan .....	83
5.2. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	86
<b>LAMPIRAN</b> .....	88

*THE*  
*Character Building*  
UNIVERSITY