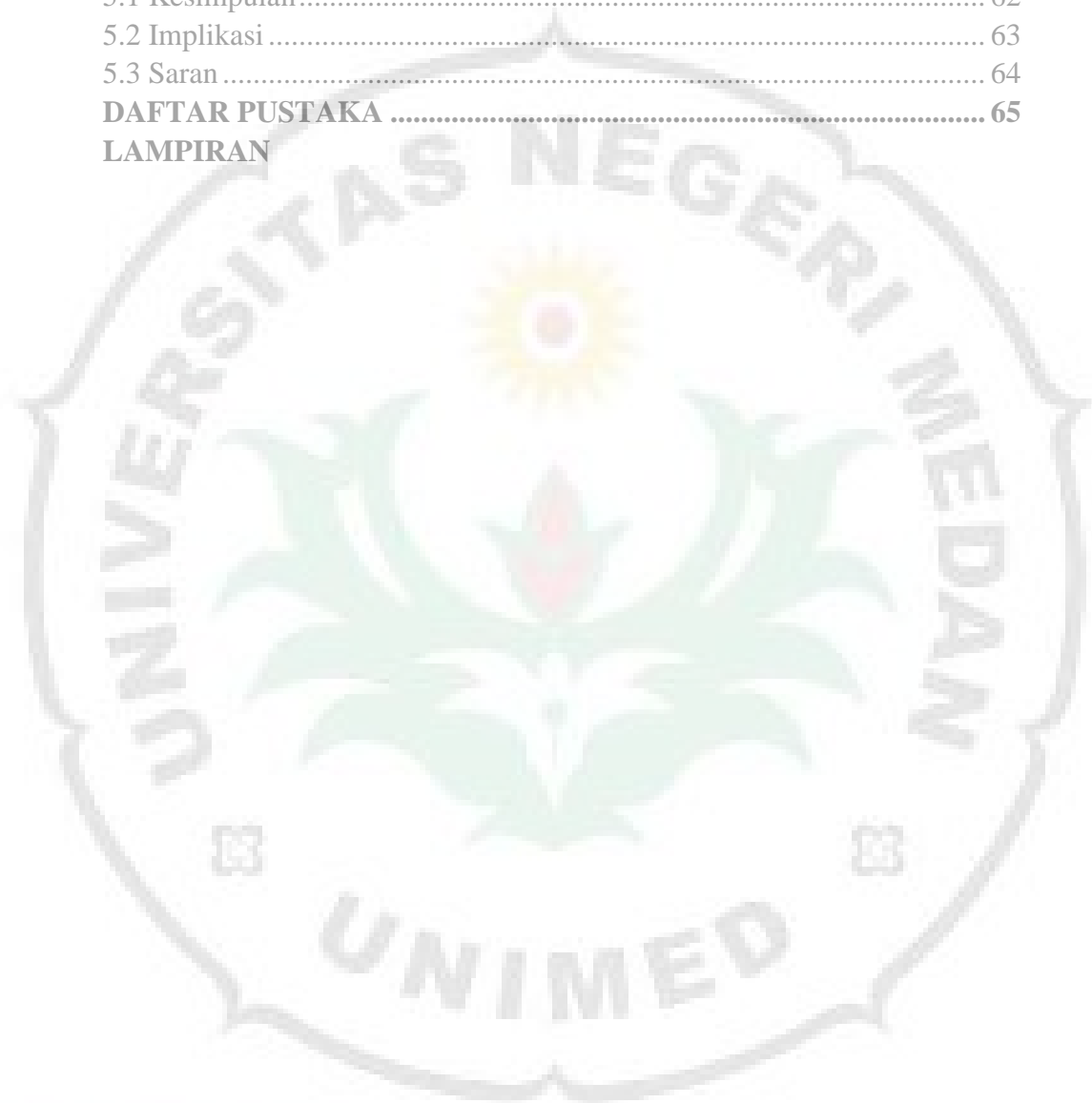


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	6
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	10
B. Teori Pengembangan	12
C. Media	14
D. Media Pembelajaran	15
E. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
F. Adobe Flash CS6.....	17
2.2 Model Pengembangan Produk yang digunakan	19
2.3 Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	21
2.4 Kajian Produk Yang Dikembangkan	22
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.6 Kerangka Berfikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan waktu Penelitian	28
3.2 Jenis Penelitian	28
3.3 Prosedur Pengembangan.....	30
3.4 Tahap Pengembangan.....	35
3.5 Subjek Penelitian	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data	36
3.7 Teknik Analisa Data	42
BAB IV PEMBAHASAN	44
4.1 Desain Produk.....	44
4.2 Perancangan Media Pembelajaran.....	45
4.3 Kelayakan Produk.....	50
4.4 Uji Coba Lapangan.....	58
4.5 Pembahasan	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Implikasi.....	63
5.3 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	



THE
Character Building
UNIVERSITY