

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Abstrak	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	9
2.1.1. Media Pembelajaran	9
2.1.2. Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	10
2.1.3. Microsoft Power Point	13
2.1.4. Pembelajaran <i>Daring</i>	17
2.2. Penelitian Pengembangan	20
2.2.1. Konsep Pengamatan ADDIE	20
2.2.2. Langkah-langkah Konsep Pengembangan ADDIE	24
2.2.3. Kualitas Produk yang Dikembangkan	27
2.2.4. Teori Gap (<i>Research Gap</i>)	32
2.3. Kajian Hasil Peneliti Relevan	34
2.4. Dasar Konseptual	42
2.5. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	45
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	45
3.3. Populasi dan Subyek	45
3.3.1. Populasi	45
3.3.2. Subyek	45
3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian	46
3.5. Teknik Pengmpulan Data	51

3.5.1.	Observasi (Pengamatan)	51
3.5.2.	Wawancara	51
3.5.3.	Angket	51
3.5.4.	Soal Tes	55
3.6.	Teknik Analisis Data	55
3.6.1.	Analisis Kevalidan Media	55
3.6.2.	Analisis Kepraktisan Media	56
3.6.3.	Analisis Keefektifan Media	57
3.6.4.	Uji N-Gain	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Hasil Penelitian	59
4.1.1.	Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	59
4.1.2.	Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	61
4.1.3.	Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	65
4.2.	Pembahasan	68
4.2.1.	Validitas Media <i>Lectora Inspire</i>	68
4.2.2.	Efektifitas Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	71
4.2.3.	Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78

THE
Character Building
 UNIVERSITY