

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1. Kajian Teoritis.....	9
2.1.1 Pembelajaran Pratikum.....	9
2.1.2 Teori Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Metode Interactive Demonstration (ID).....	15
2.1.4 Sistem Pendukung.....	21
2.1.5 Desain Grafis berbasis Vektor.....	25
2.2 Penelitian Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
2.4 Konsep Disain Produk.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	31
3.3 Model Pengembangan.....	32
3.4 Rancangan Produk.....	38

3.5	Prosedur Penelitian .....	43
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	45
3.7	Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
4.1	Deskripsi Produk Pengembangan.....	61
4.2	Uji Kelayakan Produk.....	75
4.2.1	Uji Blackbox Testing .....	75
4.2.2	Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk.....	77
4.2.3	Uji Kelayakan Konten Produk .....	81
4.2.4	Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	84
4.3	Uji Efektivitas Produk.....	88
4.3.1	Analisis Data Awal dan Akhir.....	90
4.3.2	Uji Homogenitas.....	92
4.3.3	Uji <i>Independent sample</i> T-Test .....	93
4.4	Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	97
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>103</b>
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Implikasi.....	104
5.3	Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>106</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>108</b>

THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY