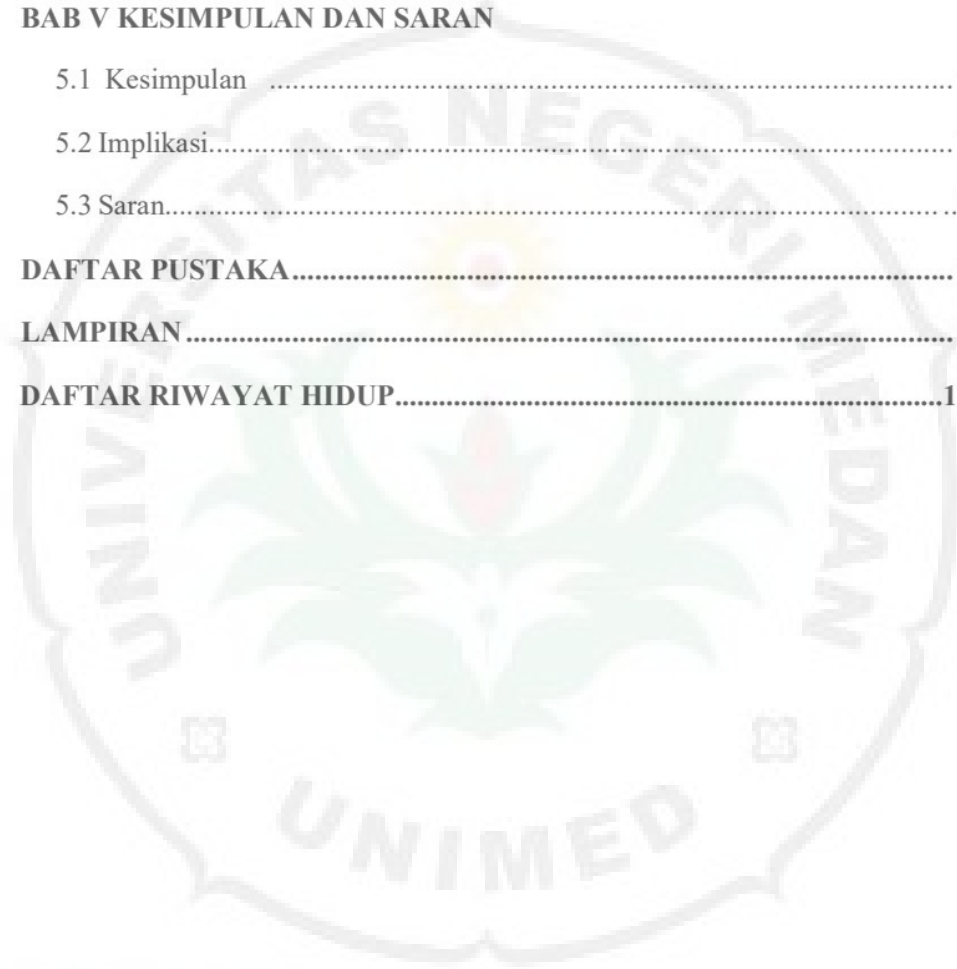


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.1.3 Mobile Learning	15
2.1.4 Android.....	17
2.1.5 Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	19

2.1.6 Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>) dalam Pendidikan	24
2.1.7 Chatbot	26
2.1.8 Dialogflow	30
2.1.9 HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)	31
2.2 Penelitian Yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berfikir	36
2.4 Desain Produk	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.2 Subjek Penelitian Dan Objek Penelitian	40
3.5 Prosedur Penelitian	44
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	48
3.7 Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	58
4.2 Uji Kelayakan Produk	66
4.2.1 Uji Kelayakan Media	66
4.2.2 Uji Kelayakan Materi	67
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	68
4.2.4 Uji Efektivitas Produk	70
4.2.4.1 Uji Validitas Soal	70
4.2.4.2 Uji Reliabilitas Tes	71
4.3 Uji Efektivitas	72
4.3.1 Uji Normalitas	72
4.3.3 Uji N-Gain	73

4.5 Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Implikasi.....	78
5.3 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	138



THE
Character Building
UNIVERSITY