

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
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	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK	9
2.1. Kajian Teoritis.....	9
2.1.1. Media Pembelajaran	9
2.1.2. <i>Software Articulate Storyline</i>	16
2.1.3. <i>Android</i>	17
2.1.4. Pemrograman Dasar.....	17
2.2. Penelitian Relevan.....	19
2.3. Kerangka Berpikir	21
2.4. Konsep/Desain Produk	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2. Subjek/Objek Penelitian	25
3.3. Model Pengembangan	25
3.4. Rancangan Produk.....	34

3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	35
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	34
3.5.	Prosedur Pengembangan	39
3.6.	Instrumen Penelitian	41
3.6.1.	Instrumen Pengembangan	41
3.6.2.	Instrumen Pengukuran	41
3.7.	Teknik Analisis Data	46
3.7.1	Analisis Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	47
3.7.2	Analisis Instrumen Akseptansi	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1.	Deskripsi Produk Pengembangan	49
4.2.	Uji Kelayakan Produk	58
4.2.1.	Uji Kelayakan Konten Produk	58
4.2.2.	Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	60
4.2.3.	Akseptabilitas Pengguna Produk	62
4.3.	Pembahasan dan Temuan Penelitian	65
4.4.	Keterbatasan Penelitian	67
BAB V PENUTUP		69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Implikasi	70
5.3.	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72

THE
Character Building
 UNIVERSITY