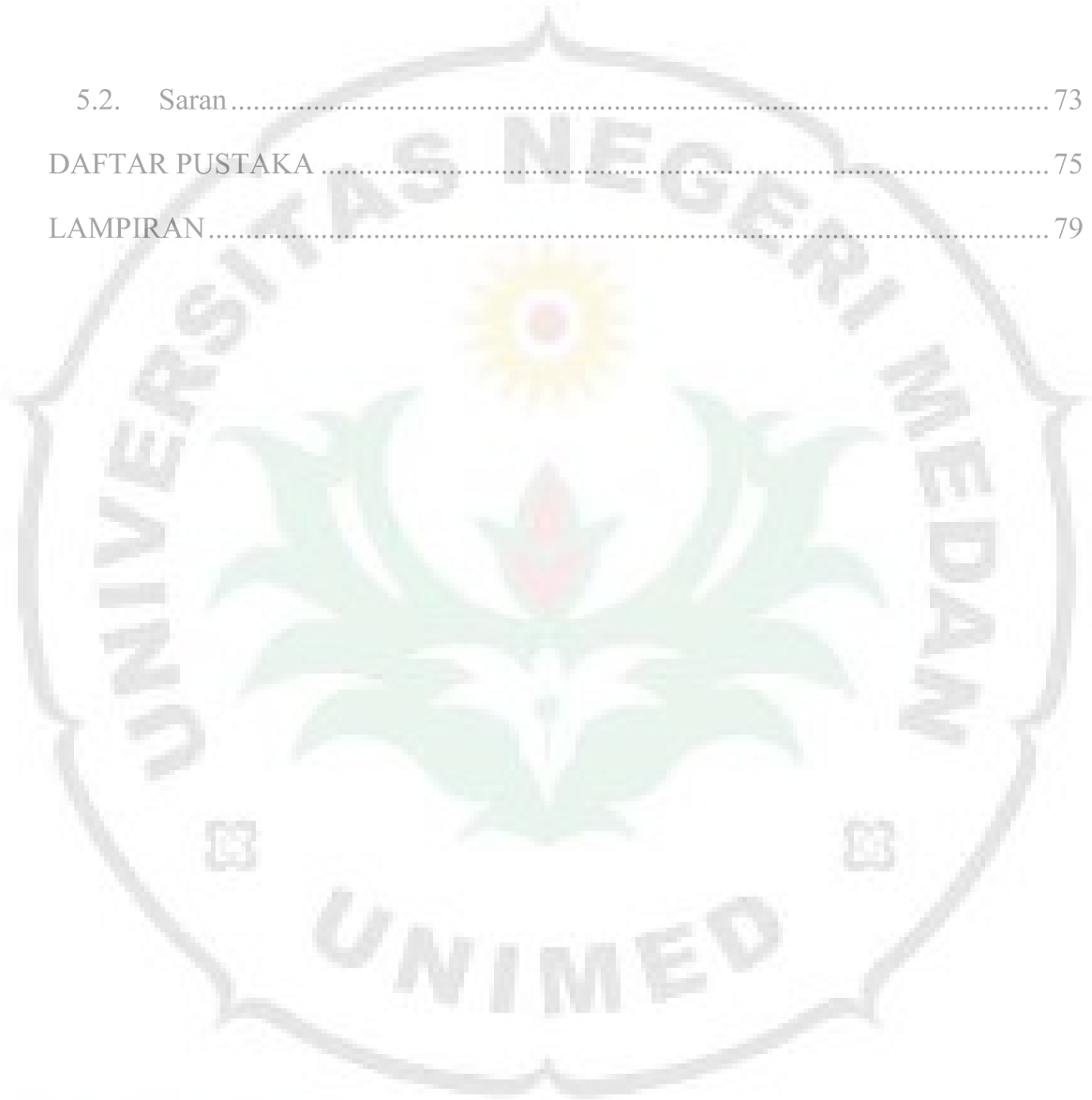


## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Pembatasan Masalah .....	5
1.4. Perumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teoritis.....	8
2.1.1. Pembelajaran .....	8
2.1.2. Media Pembelajaran.....	9
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.1.5. Website.....	16
2.1.6. Pembelajaran Sistem Komputer.....	17

2.2.	Penelitian Yang Relevan .....	20
2.3.	Kerangka Teoritik.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
3.2.	Subjek/objek penelitian .....	26
3.3.	Model Pengembangan .....	26
3.4.	Rancangan Produk.....	29
3.5.	Prosedur Penelitian.....	40
3.6.	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1.	Bahan Penelitian.....	41
3.6.2.	Instrumen Penelitian.....	42
3.7.	Teknik Analisis Data .....	44
3.7.1.	Uji Kelayakan.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		47
4.1.	Deskripsi Produk Pengembangan.....	47
4.2.	Uji Kelayakan.....	66
4.2.1.	Uji Kelayakan Konten Produk .....	66
4.2.2.	Uji Kelayakan Media/Kontruksi Produk.....	67
4.2.3.	Uji Akseptansi Pengguna Produk .....	68
4.3.	Pembahasan dan Temuan Penelitian .....	71
4.4.	Keterbatasan Penelitian .....	72
BAB V PENUTUP.....		73
5.1.	Kesimpulan.....	73

5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY