

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah	7
1.3	Batasan Masalah	8
1.4	Rumusan Masalah.....	8
1.5	Tujuan Penelitian	9
1.6	Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kajian Teoritis.....	12
2.1. 1	Model Pengembangan	12
2.1. 2	Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1. 3	Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.1. 4	Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.1. 5	Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
2.1. 6	Video Animasi.....	20
2.1. 7	Aplikasi <i>Plotagon Story</i>	22
2.1. 8	Kurikulum Merdeka.....	25
2.1. 9	Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka.....	28

2.1. 10	Materi Hak dan Kewajiban.....	31
2.2	Penelitian Relevan	33
2.3	Kerangka Berpikir.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	41
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian	42
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	50
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	50
3.5.1	Instrumen Pengumpulan Data	50
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.6	Teknik Analisis Data	58
3.6.1	Teknik Analisis Data Kualitatif.....	58
3.6.2	Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	59
3.7	Jadwal Penelitian.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	69
4.1.1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	69
4.1.2	Tahap Design (Perancangan).....	75
4.1.3	Tahap Development (Pengembangan)	80
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	93
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	104
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	109
4.2.1	Kelayakan Produk Media Pembelajaran Video Animasi	109
4.2.2	Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi.....	114
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi.....	117

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran	124

DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	129
RIWAYAT HIDUP	186



THE
Character Building
 UNIVERSITY