

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	4
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Hasil Belajar	10
2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar	10
2.1.1.2 Penilaian Hasil Belajar	11
2.1.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
2.1.2 Media Video Animasi	15
2.1.2.1 Media Pembelajaran	15
2.1.2.2 Video Animasi	16
2.1.2.3 Karakteristik Media	18
2.1.3 Pengembangan Model ADDIE	19
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	23
2.2 Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Konseptual	30
2.4 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	34
3.4.1 Prosedur Penelitian	34
3.4.2 Rancangan Penelitian	40
3.5 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Angket	42
3.5.2 Tes	45

3.6 Teknik Analisis Data	46
3.6.1 Analisis Video Animasi yang Dikembangkan	47
3.6.2 Validitas Item Tes	48
3.6.3 Reliabilitas Tes	49
3.6.4 Tingkat Kesukaran Soal	50
3.6.5 Uji Daya Pembeda	50
3.6.6 Uji Normalitas Data	51
3.6.7 Uji Homogenitas Data	52
3.6.8 Pengujian Hipotesis	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Data	56
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	56
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	57
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	58
4.1.3.1 Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi	61
4.1.3.2 Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Media	62
4.1.3.3 Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Desain	63
4.1.3.4 Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS	65
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
4.1.4.1 Uji Coba Perorangan Siswa	66
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil	67
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan	68
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
4.2 Data Hasil Uji Instrumen	69
4.2.1 Uji Validitas	69
4.2.2 Uji Reliabilitas	70
4.2.3 Uji Tingkat Kesukaran	71
4.2.4 Uji Daya Pembeda	71
4.3 Analisis Data Hasil Belajar Siswa	72
4.3.1 Data Pre-test	73
4.3.2 Data Post-test	74
4.3.3 Uji Normalitas	75
4.3.4 Uji Homogenitas	75
4.3.5 Pengujian Hipotesis	76
4.4 Temuan Penelitian	80
4.5 Pembahasan	82
4.5.1 Kelayakan Video Animasi	84
4.5.2 Keefektifan Video Animasi Berbasis Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	87
4.6 Keterbatasan Penelitian	89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Implikasi	91
5.3 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	98



THE
Character Building
 UNIVERSITY