

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKPRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
RIWAYAT HIDUP .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup Masalah .....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Penelitian .....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1. Minat Belajar.....	8
2.2. Hasil Belajar .....	9
2.3. Media Pembelajaran .....	11
2.4. Video Animasi .....	13
2.5. <i>Powerpoint</i> .....	15
2.6. <i>Problem Based Learning (PBL)</i> .....	16
2.7. Ikatan Kimia.....	19
2.8. Aplikasi Kinemaster .....	25
2.9. Kerangka Berpikir .....	27
2.10. Hipotesis.....	29

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
3.2. Jenis Penelitian .....	30
3.3. Populasi dan Sampel .....	31
3.4. Variabel Penelitian .....	31
3.5. Desain Penelitian .....	32
3.6. Definisi Operasional .....	33
3.7. Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.8. Instrumen Penelitian .....	35
3.9. Prosedur Penelitian .....	40
3.10. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	49
4.2. Pembahasan .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
5.1. Kesimpulan .....	86
5.2. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>


  
 THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY