

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Defenisi Operasional	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	11
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.2.4 Karakteristik Media Pembelajaran	17
2.2.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
2.2.6 Proses Pemilihan Media Pembelajaran	20
2.2.7 Media Pembelajaran Berbasis Komputer	21
2.2.8 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	23
2.2.9 Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran	25
2.3 Penelitian Pengembangan	26
2.3.1 Penelitian Pengembangan (Development Research)	26
2.3.2 Jenis-jenis Penelitian Pengembangan	28
2.3.3 Prinsip Penelitian Pengembangan	31
2.4 Program Macromedia Flash 8	32
2.4.1 Definisi Macromedia Flash 8	32
2.4.2 Area Kerja Macromedia Flash 8	33
2.4.3 Jenis-jenis Animasi Macromedia Flash 8	37
2.4.4 Istilah-istilah dalam Macromedia Flash 8	38
2.4.5 Kelebihan Macromedia Flash 8	39
2.4.6 Aspek-aspek yang dinilai dalam Flash 8	41
2.5 Larutan Asam dan Basa	42
2.6 Karakter Motivasi	48
2.7 Hasil Belajar	51
2.8 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	53

2.9	Karakteristik Materi Larutan Asam dan Basa di SMK	54
2.10	Penelitian Relevan	56
2.11	Kerangka Berpikir	56
2.12	Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	59
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	59
3.3	Desain Penelitian	60
3.3.1	Jenis Penelitian	60
3.3.2	Rancangan Penelitian	61
3.4	Variabel Penelitian	61
3.5	Prosedur Penelitian	62
3.5.1	Prosedur Pengembangan	62
3.5.1.1	Tahap Analisis	62
3.5.1.2	Tahap Design	63
3.5.1.3	Tahap Pengembangan	63
3.5.1.4	Tahap Penerapan	64
3.5.1.5	Tahap Evaluasi	64
3.5.2	Prosedur Pelaksanaan Penelitian	67
3.6	Teknik Pengumpulan Data	69
3.6.1	Pengumpulan Data Tahap Analisis	69
3.6.2	Pengumpulan Data Tahap Design	69
3.6.3	Pengumpulan Data Tahap Pengembangan	70
3.6.4	Pengumpulan Data Tahap Penerapan	70
3.6.5	Pengumpulan Data Tahap Evaluasi	70
3.7	Instrumen Pengumpulan data	71
3.7.1	Tes	71
3.7.1.1	Uji Validitas Isi Item Tes	71
3.7.1.2	Validitas Item Tes	72
3.7.1.3	Reliabilitas Tes	72
3.7.1.4	Tingkat Kesukaran Soal	73
3.7.1.5	Daya Pembeda	74
3.7.1.6	Distruktor	74
3.7.2	Lembar Instrumen Penilaian Media dan Angket	75
3.7.2.1	Lembar Instrumen Penilaian Validasi Media	75
3.7.2.2	Angket Motivasi	76
3.8	Teknik Analisis Data	76
3.8.1	Uji Normalitas	77
3.8.2	Uji Homogenitas	77
3.8.3	Uji Hipotesis	78
3.8.4	Uji Korelasi	79
3.8.5	Uji Regresi Linier	80
3.8.6	Koefisien Determinasi	81
3.8.7	Persen (%) Peningkatan Hasil Belajar	81

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	82
4.1.1	Hasil Pada Tahap Analisis	82
4.1.1.1	Analisis Media Pembelajaran X	83
4.1.1.2	Analisis Media Pembelajaran Y	85
4.1.2	Hasil Tahap Design	86
4.1.3	Hasil Tahap Development	87
4.1.4	Hasil Tahap Implementation	91
4.1.5	Hasil Tahap Evaluation	92
4.2	Hasil Standarisasi Instrumen Penelitian	92
4.2.1	Validitas Tes	93
4.2.2	Tingkat Kesukaran	93
4.2.3	Daya Beda	93
4.2.4	Reliabilitas	93
4.2.5	Distruktor	94
4.3	Data Hasil Penerapan Media Pembelajaran	94
4.3.1	Uji Normalitas	95
4.3.2	Uji Homogenitas	95
4.3.3	Uji Hipotesis	96
4.3.4	Perbandingan Motivasi Belajar	97
4.3.5	Persen (%) Peningkatan Hasil Belajar	97
4.3.6	Uji Korelasi	97
4.3.7	Uji Regresi Linear	98
4.3.8	Koefisien Determinasi	99
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	100
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	106
	DAFTAR PUSTAKA	107
	LAMPIRAN	



 THE
Character Building
 UNIVERSITY