

## DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Pengembangan (Research and Development)	10
2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan	10
2.1.2 Jenis-Jenis Penelitian Pengembangan	11
2.2. Media Pembelajaran	13
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran	14
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	15
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media	16
2.2.5. Langkah-langkah Pengembangan Media	17
2.3. Media Komputer dalam Pembelajaran	18
2.4 Pemilihan Instrumen Media Komputer	20
2.5 <i>Lectora Inspire</i>	21
2.5.1 Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	21
2.5.2 Cakupan <i>Lectora Inspire</i>	21
2.5.3 Keunggulan <i>Lectora Inspire</i>	22
2.5.4 Manfaat <i>Lectora Inspire</i>	23
2.5.5 Efektivitas <i>Lectora Inspire</i>	24
2.5.6 Karakteristik <i>Lectora Inspire</i>	24
2.5.7 Tampilan Jendela Kerja <i>Lectora Inspire</i>	25
2.6. <i>Microsoft power point</i>	27
2.7 Motivasi Belajar	30
2.7.1 Fungsi Motivasi Belajar	31
2.7.2 Cara Membangkitkan Motivasi Belajar	32
2.8. Penguasaan Konsep	33
2.9. Penelitian Relavan	34

2.10 Kerangka Berpikir	36
2.11. Hipotesis	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian	40
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.4. Rancangan Penelitian	41
3.5. Prosedur Penelitian Pengembangan	41
3.5.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	41
3.5.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	43
3.5.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	43
3.5.4. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	44
3.5.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	45
3.6. Instrumen Pengumpul Data	47
3.6.1. Instrumen Validasi Kelayakamn Media	47
3.6.2 Instrumen Tes Penguasaan Konsep	47
3.6.2.1. Uji Validitas Soal	49
3.6.2.2. Reliabilitas Tes	49
3.6.2.3. Tingkat kesukaran Soal	50
3.6.2.4. Daya Pembeda	50
3.6.2.5 Distruktur	51
3.6.3. Instrumen Motivasi Belajar Siswa	52
3.7. Pengolahan Data	52
3.7.1. Lembar Instrumen Kelayakan Media	52
3.7.2. Penguasaan Konsep Siswa	53
3.7.3. Angket Motivasi Belajar Siswa	53
3.8. Teknik Analisis Data	54
3.8.1. Uji Normalitas	55
3.8.2. Uji Homogenitas	55
3.8.3. Uji Hipotesis	55
3.8.4. Uji Korelasi	56
3.8.5 Koefesien Determinasi	57

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil	58
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	58
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	58
4.1.1.2 Analisis Literatur	60
4.1.1.3 Analisis Media yang Digunakan	61
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	66
4.1.2.1 Pembuatan desain Produk	66
4.1.2.2 Pengumpulan Bahan Referensi	67
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	67
4.1.3.1 Hasil Validasi Produk Media Pembelajaran	71
4.1.3.1.1 Penilaian Ahli Materi	71

4.1.3.1.2 Penilaian Ahli Media	72
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> dan Evaluasion	73
4.1.4.1 Validasi Instrumen Penelitian	73
4.1.4.2 Hasil Penguasaan Konsep ( <i>N-Gain</i> siswa)	77
4.1.4.3 Motivasi Belajar Siswa	77
4.1.4.4 Analisis Data Penguasaan Konsep dan Motivasi	79
4.1.4.4.1 Uji Prasyarat Penelitian	79
4.1.4.4.2 Uji Hipotesis	80
4.1.4.4.3 Uji Korelasi	81
4.1 Pembahasan	83
4.3 Keterbatasan Penelitian	90
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>91</b>
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>93</b>

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY