

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB.I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	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	10
BAB. II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Penelitian Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	11
2.1.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	11
2.1.1.2 Jenis-Jenis Penelitian Pengembangan	13
2.1.2 Media Pembelajaran	15
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis ICT	24
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT	24
2.1.3.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis ICT	24
2.1.4 Lectora Inspire	27
2.1.4.1 Pengertian Lectora Inspire	27
2.1.4.2 Keunggulan Lectora Inspire	28
2.1.5 Aktifitas Belajar	30
2.2 Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Konseptual dan Hipotesis	34

2.3.1 Kerangka Konseptual	34
2.3.2 Hipotesis Penelitian	36

BAB. III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.3.1 Populasi	37
3.3.2 Sampel	38
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	38
3.4.1 Prosedur Penelitian Pengembangan	38
3.4.2 Rancangan Penelitian	41
3.5 Variabel Penelitian	43
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	43
3.6.1 Instrumen Validasi Kelayakan Media	44
3.6.2 Instrumen Tes Hasil Belajar	44
3.6.3 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa	51
3.6.4 Tahap Pengolahan Data	51
3.7 Teknik Analisis Data	52
3.7.1 Uji Normalitas	52
3.7.2 Uji Homogenitas	52
3.7.3 Uji Linearitas	53
3.7.4 Uji Hipotesis I	53
3.7.5 Uji Hipotesis II	53

BAB. IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	54
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	55
4.1.1.2 Analisis Media yang Ada di Sekolah	56
4.1.2 <i>Design</i> (Desain) Media <i>Lectora Inspire</i>	60
4.1.2.1 Pembuatan Desain Produk	60
4.1.2.2 Pengumpulan Bahan dan Referensi	61
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	61
4.1.3.1 Hasil Analisis Kelayakan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	62
4.1.4 <i>Implementation</i> (Penerapan) Media yang Dikembangkan	66

4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	66
4.1.5.1	Validasi Instrumen Penelitian	66
4.1.5.2	Hasil Belajar Siswa	69
4.1.5.3	Aktivitas Belajar Siswa	70
4.1.5.4	Analisis Data Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa ..	72
4.1.5.4.1	Uji Prasyarat Penelitian	72
4.1.5.4.2	Uji Hipotesis	75
4.2	Pembahasan	79
 BAB. V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		93

UNIVERSITAS
WIDYADARMA
MEDAN
UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY