

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	11
A. Hakikat Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
3. Fungsi Media Pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	16
5. Evaluasi Media Pembelajaran	16
B. Hakikat Aktivitas Belajar	18
1. Pengertian Aktivitas belajar	18
2. Jenis Aktivitas Belajar	20
C. Pembelajaran Konstruksi Bangunan	21
1. Pengertian Pembelajaran	21
2. Pengertian Konstruksi Bangunan	22

D. Hakikat <i>Smartphone</i>	24
1. Pengertian <i>Smartphone</i>	24
2. Fungsi <i>Smartphone</i>	25
3. Manfaat <i>Smartphone</i>	26
E. Hakikat Aplikasi <i>Smoothboard</i>	29
1. Pengertian Aplikasi <i>Smoothboard</i>	30
2. Penggunaan Aplikasi <i>Smoothboard</i>	31
F. Hakikat Aplikasi <i>Remote Mouse</i>	35
1. Pengertian Aplikasi <i>Remote Mouse</i>	36
2. Penggunaan Aplikasi <i>Remote Mouse</i>	36
G. Kerangka Berpikir	40
H. Penelitian yang Relevan	42
I. Hipotesis Tindakan	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Tempat dan Waktu Penelitian	44
B. Subyek Penelitian	44
C. Prosedur Penelitian	44
D. Rancangan Penelitian	45
E. Definisi Operasional Variabel	49
F. Teknik Pengumpulan data	49
G. Instrumen Penelitian	50
H. Teknik Analisis Data	56
I. Indikator Keberhasilan	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	59
A. Hasil Pengamatan Siklus I	59
B. Hasil Pengamatan Siklus II	64
C. Hasil Tes Tulis <i>Essay</i> Siklus 1 dan Siklus 2	69
D. Hasil Wawancara dengan Kolabolator (Guru Pengguna Aplikasi) Mata pelajaran Konstruksi Bangunan	71
E. Pembahasan	74

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84



THE
Character Building
UNIVERSITY