

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Perumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Deskripsi Teoretis.....	16
1. Model Pembelajaran.....	16
2. Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer.....	17
2.1 Model Drills.....	17
2.2 Model Tutorial	19
2.3 Model Simulasi.....	21

2.4 Model Instructional Games.....	21
3. Jaringan Transmisi Tenaga Listrik.....	22
4. Teori Pembelajaran Berbasis CBI.....	25
5. Media Pendidikan.....	28
6. Pengembangan Teori Pembelajaran Berbasis CBI	32
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	44
B. Model Penelitian Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan	47
D. Tahap Uji Coba Produk	50
E. Teknik Pengumpulan Data	61
F. Teknik Analisis Data	62
1. Model Rancangan Sampel Penelitian.....	64
2. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	68
1. Deskripsi Produk Awal	68
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Produk	78
3. Analisis Data Hasil Uji Coba	102
B. Pengujian Analisis Hasil Data	114

C.	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	117
D.	Keterbatasan Penelitian	119
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		121
A.	Kesimpulan.....	121
B.	Implikasi.....	123
C.	Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA		128
LAMPIRAN 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	132
LAMPIRAN 2	Silabus	167
LAMPIRAN 3	Multimedia Interaktif	173
LAMPIRAN 4	Validasi Tenaga Ahli	175
LAMPIRAN 5	Analisis Kebutuhan	186
LAMPIRAN 6	Uji Coba Tehap Perorangan dan Kelompok Kecil	187
LAMPIRAN 7	Tanggapan Siswa	188

THE
Character Building
 UNIVERSITY