

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penembangan	12
F. Manfaat Penelitian	13

BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoretis	14
1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Desain Busana	14
2. Hakikat Media Pembelajaran	20
3. Hakikat Software Adobe Flash CS6	26
4. Hakikat Efektifitas Media	31
5. Hakikat Strategi Project Based Learning	35
6. Hakikat Media Pelajaran Desain Busana	42
B. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	44
C. Penelitian Relevan	66
D. Kerangka Berfikir	68
E. Hipotesis	71

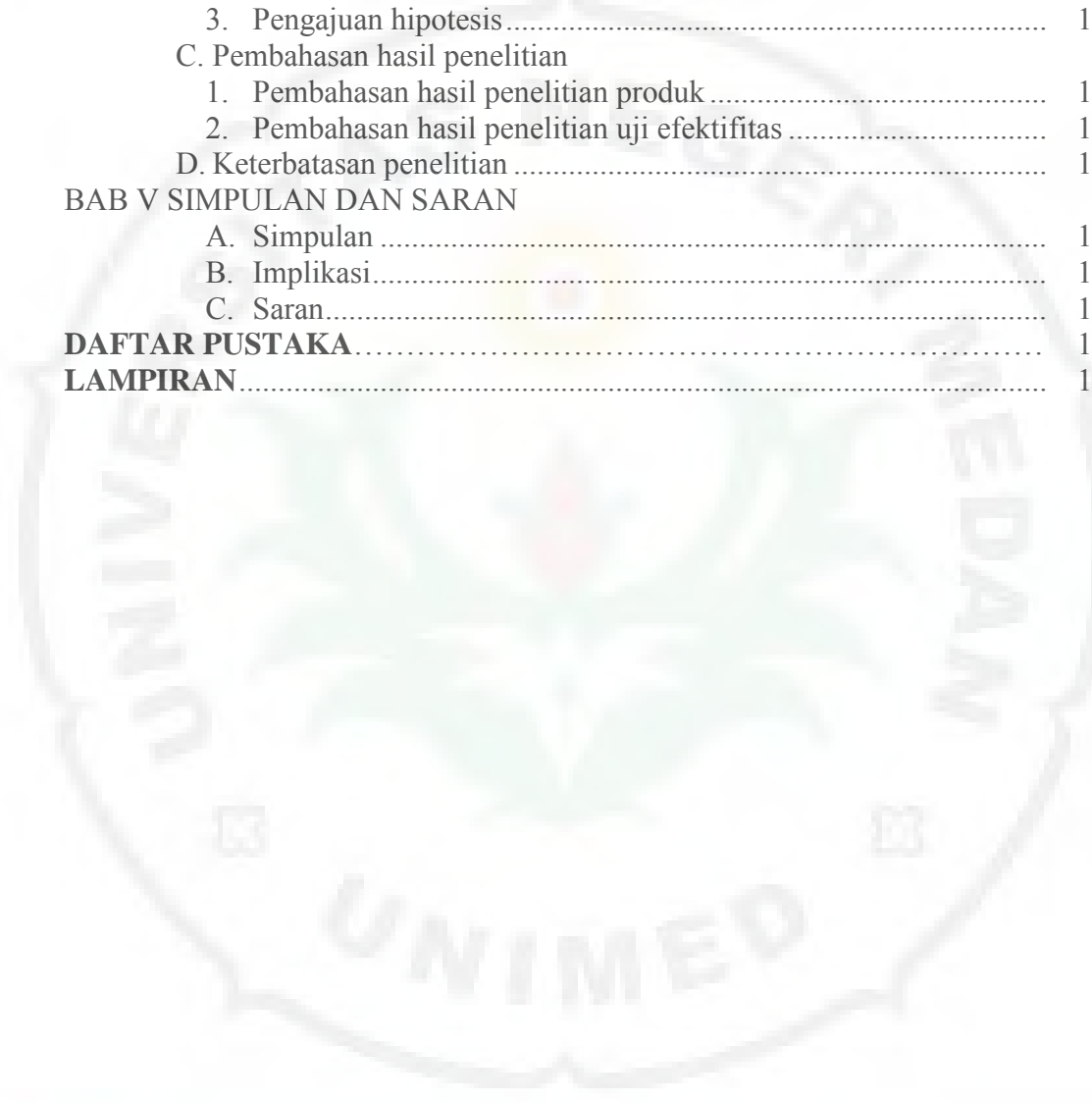
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian Tahap I: Uji Coba Produk	72
1. Lokasi dan Waktu Penelitian	72
2. Model Pengembangan	72
3. Prosedur Pengembangan	73
4. Tahap Uji Coba Produk	76
B. Metode Penelitian Tahap II: Uji Coba Produk	86
1. Lokasi dan Waktu Penelitian	86
2. Populasi dan Sampel	86
3. Rancangan Eksperimen	87
4. Teknik Analisis Data	99

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil penelitian pengembangan produk	
1. Deskripsi awal pengembangan produk	105
2. Deskripsi data hasil uji coba	109
3. Analisis data	112
4. Revisi produk	121

B. Hasil revisi uji efektivitas produk	
1. Deskripsi data penelitian	123
2. Uji persyaratan analisis	130
3. Pengajuan hipotesis	131
C. Pembahasan hasil penelitian	
1. Pembahasan hasil penelitian produk	133
2. Pembahasan hasil penelitian uji efektifitas	134
D. Keterbatasan penelitian	137
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	138
B. Implikasi	139
C. Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	144



THE
Character Building
 UNIVERSITY