

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	13
2.1 Kajian Teoretis	13
2.1.1 Hakikat Belajar	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	22
2.1.3 Media <i>Audiovisual</i>	29
2.1.4 Video Animasi	36
2.1.5 Menganalisis Informasi	40
2.2. Penelitian Relevan	41
2.3. Kerangka Berfikir	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
3.1 Jenis Penelitian	52
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	53
3.3 Defenisi Operasional	53

3.4	Subjek dan Uji Coba	54
3.5	Prosedur Penelitian Pengembangan	55
3.6	Teknik Pengumpul Data	59
3.7	Instrumen Penelitian	66
3.8	Uji Coba Instrumen.....	69
3.8.1	Validitas Tes	66
3.8.2	Tingkat Kesukaran Tes	67
3.8.3	Uji Daya Beda Tes.....	68
3.8.4	Realibilitas Tes.....	69
3.9	Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Hasil Penelitian	73
4.1.1	Proses Pengembangan Media Audiovisual	73
4.1.1.1	Proses Pengumpulan Informasi	73
4.1.1.2	Merencanakan Pembuatan Produk.....	75
4.1.1.3	Mengembangkan Produk Media Audiovisual.....	76
4.1.2	Kelayakan Pengembangan Media Audiovisual.....	77
4.1.2.1	Kelayakan Uji Coba Subjek Penelitian	77
4.1.2.2	Kelayakan Ahli Media, Materi dan Konstruksi.....	82
4.1.2.3	Kelayakan Revisi Produk Oleh Ahli.....	84
4.1.3	Efektivitas Pengembangan Media Audiovisual.....	85
4.2	Pembahasan	94
4.2.1	Proses Pengembangan Media Audiovisual Berbentuk Animasi	94
4.2.2	Kelayakan Media Audiovisual Berbentuk Animasi	98
4.2.3	Efektivitas Pengembangan Media Audiovisual.....	103
4.3	Keterbatasan Penelitian	106
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI		107
5.1	Kesimpulan	107

5.2 Saran.....	108
5.3 Implikasi Penelitian.....	109
PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	116



THE
Character Building
UNIVERSITY