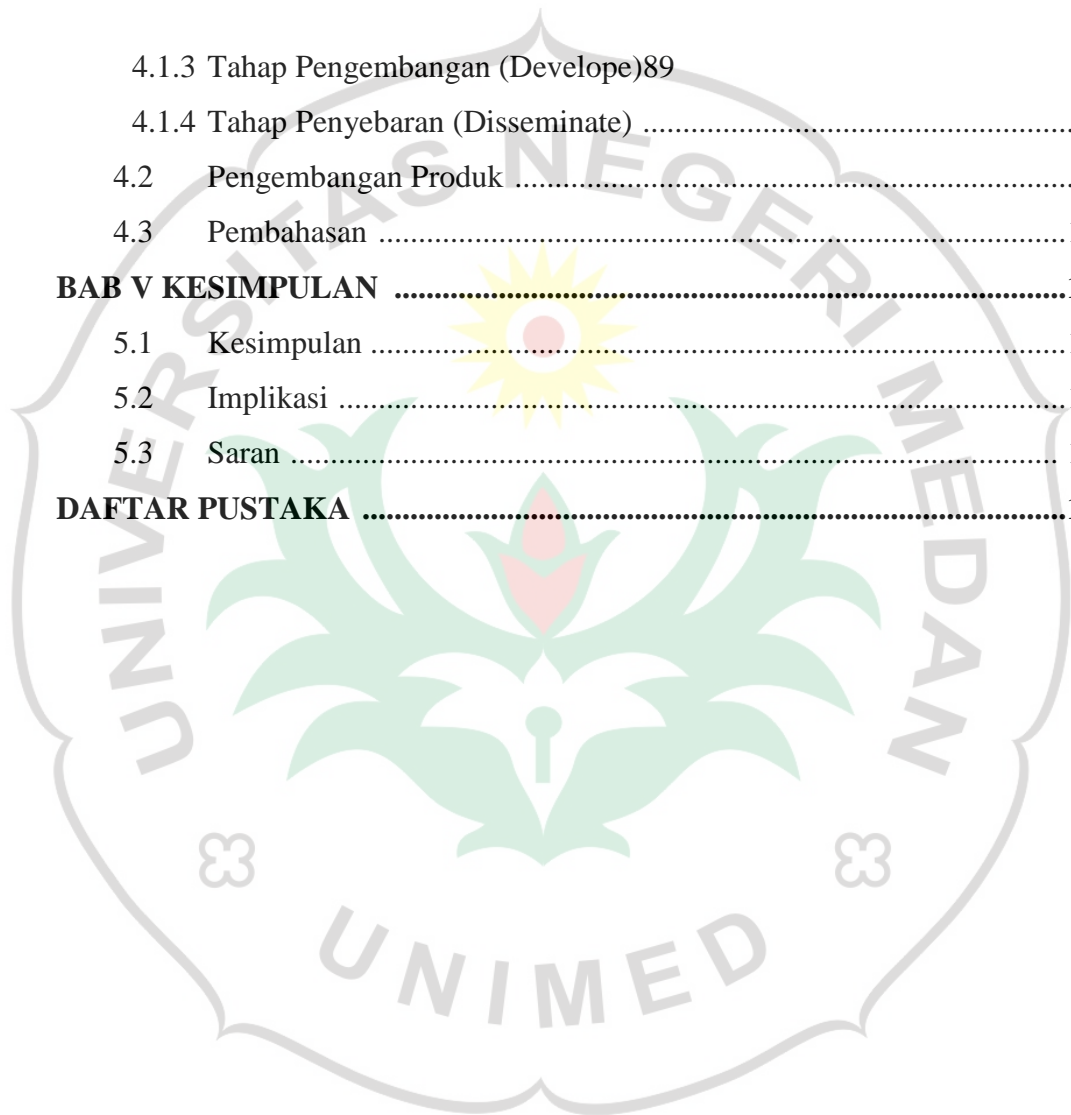


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Pengembangan Produk	7
1.6 Manfaat Pengembangan Produk	7
1.7 Spesifikasi Produk Yangg Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Penelitian Pengembangan	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Produk	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Manfaat Media Pembelajaran	10
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.1.2 Hakikat Video Tutorial	13
a. Video	13
b. Tutorial	14
c. Kriteria Video Untuk Pembelajaran	14
d. Kelebihan Media Video	16

e. Kelemahan Media Video	16
f. Unsur-Unsur Dalam Media Video	17
2.1.3 Hakikat Bustier	19
a. Pengertian Bustier	19
b. Cara Mengambil Ukuran	23
c. Analisis Desain	26
d. Pemilihan Bahan	27
e. Alat dan Bahan	28
f. Membuat Pola Bustier	31
g. Analisis Rancangan Bahan Bustier	36
2.2 Kajian Produk Yang Dikembangkan	37
2.3 Model Prooduk Yang akan Dikembangkan	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	40
3.2 Sasaran Produk Yang Dihasilkan	40
3.2.1 Subjek Penelitian	40
3.2.2 Objek Penelitian	40
3.3 Diagram Air Penelitian	40
3.4 Metode Pengembangan Produk.....	42
3.4.1 Teknik Pengembangan	42
3.4.2 Alat dan Bahan	43
3.4.3 Tahap Pengembangan	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
a. Wawancara	48
b. Observasi	48
c. Angket (Kuesioner)	49
3.6 Teknik Aanalisa Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil pengembangan produk	55
4.1.1 Tahap Pendefenisian (Define)	55
4.1.2 Tahap Perancangan (Design)	63

4.1.3 Tahap Pengembangan (Develop)	89
4.1.4 Tahap Penyebaran (Disseminate)	90
4.2 Pengembangan Produk	90
4.3 Pembahasan	110
BAB V KESIMPULAN	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Implikasi	116
5.3 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118



THE
Character Building
UNIVERSITY