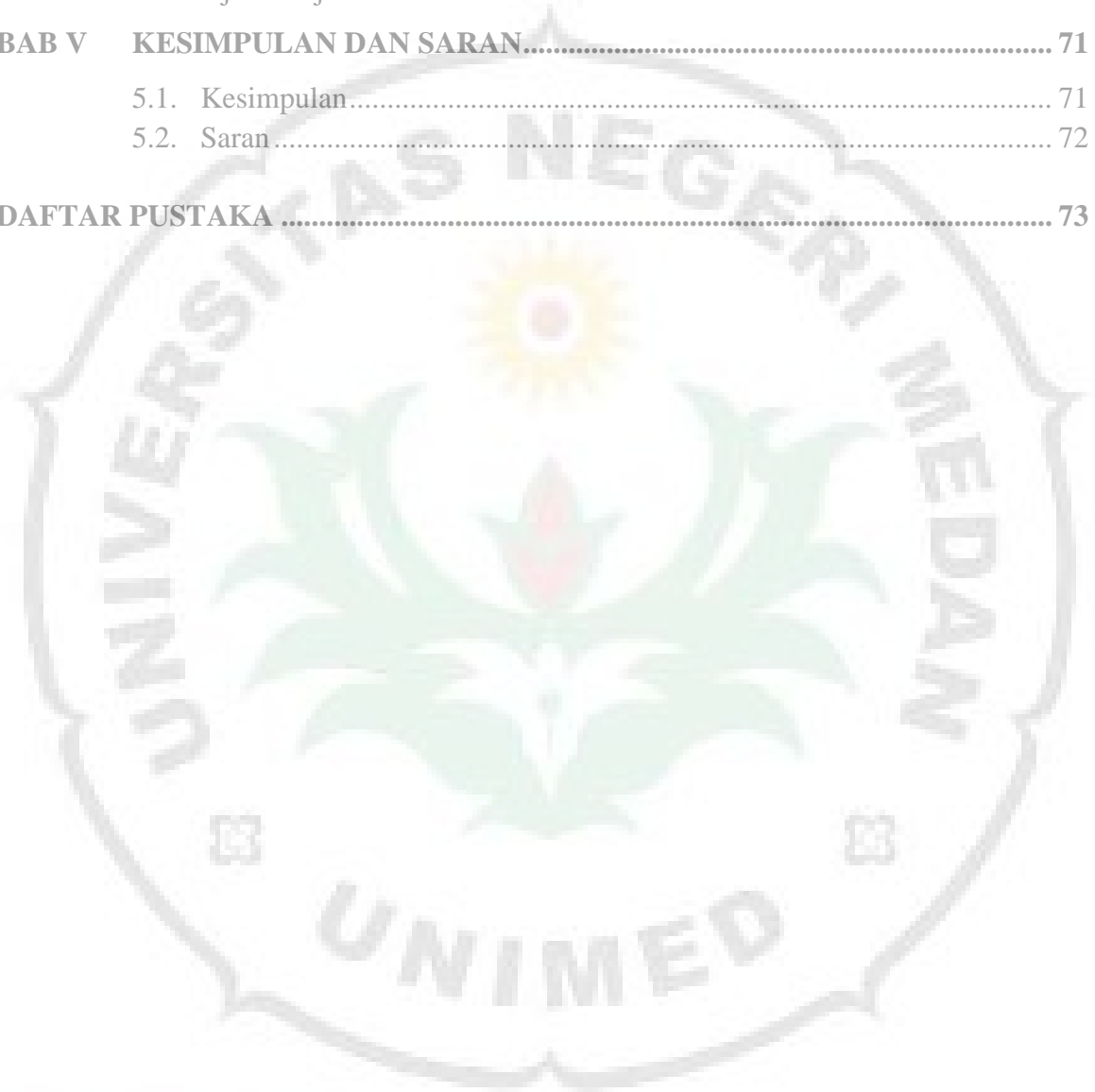


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Teoritis	7
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Media Pembelajaran	14
2.1.3 <i>Software</i> Media Pembelajaran <i>Adobe-Animate CC</i>	24
2.1.4 Teknologi Layanan Jaringan.....	25
2.2. Penelitian yang Relevan	27
2.3. Kerangka Berpikir	29
2.4. Konsep/Desain Produk	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2. Responden/Subjek dan Objek Penelitian.....	34
3.3. Jenis Penelitian	34
3.4. Rancangan Produk.....	37
3.5. Instrumen Penelitian.....	38
3.6. Teknik Analisis Data	41
3.7. Uji Efektifitas Produk	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Hasil Penelitian	45
4.1.1 Tahap Pendefinisian	45
4.1.1 Tahap Perancangan.....	46
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	46
4.2. Hasil Penilaian Instrumen Penelitian	50
4.3. Uji Coba Produk Dalam Pembelajaran.....	54
4.4. Hasil Belajar	65
4.5. Evaluasi	65
4.6. Analisis data Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media AA CC	66

4.7. Uji Perbedaan Dua Rata-rata	68
4.8 Uji Kinerja Produk.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73



THE
Character Building
 UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY