

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Hakikat Pengembangan	9
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.3 Video Animasi	17
2.1.4 Aplikasi <i>Powtoon</i>	19
2.1.5 Pembelajaran Tematik	26
2.2 Penelitian Relevan.....	30
2.3 Kerangka Berpikir	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	37
3.3 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	37
3.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	38

3.4.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	39
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	40
3.4.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	43
3.4.4 Tahapan Penyebaran (<i>Diseminassion</i>)	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5.1 Observasi.....	44
3.5.2 Angket.....	44
3.5.3 Tes Hasil Belajar	44
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.6.1 Observasi.....	45
3.6.2 Uji Validasi Angket	46
3.6.3 Uji Tes	47
3.7 Teknik Analisis Data.....	48
3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	49
3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	49
3.8 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	58
4.1.2 Tahapan <i>Design</i> (Perancangan)	61
4.1.3 Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan)	65
4.1.4 Tahap <i>Dissemination</i> (Penyebaran)	71
4.2 Keefktifan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Powtoon</i>	80
4.3 Pembahasan.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	90
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	93
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	
----------------------	--