

DAFTAR ISI

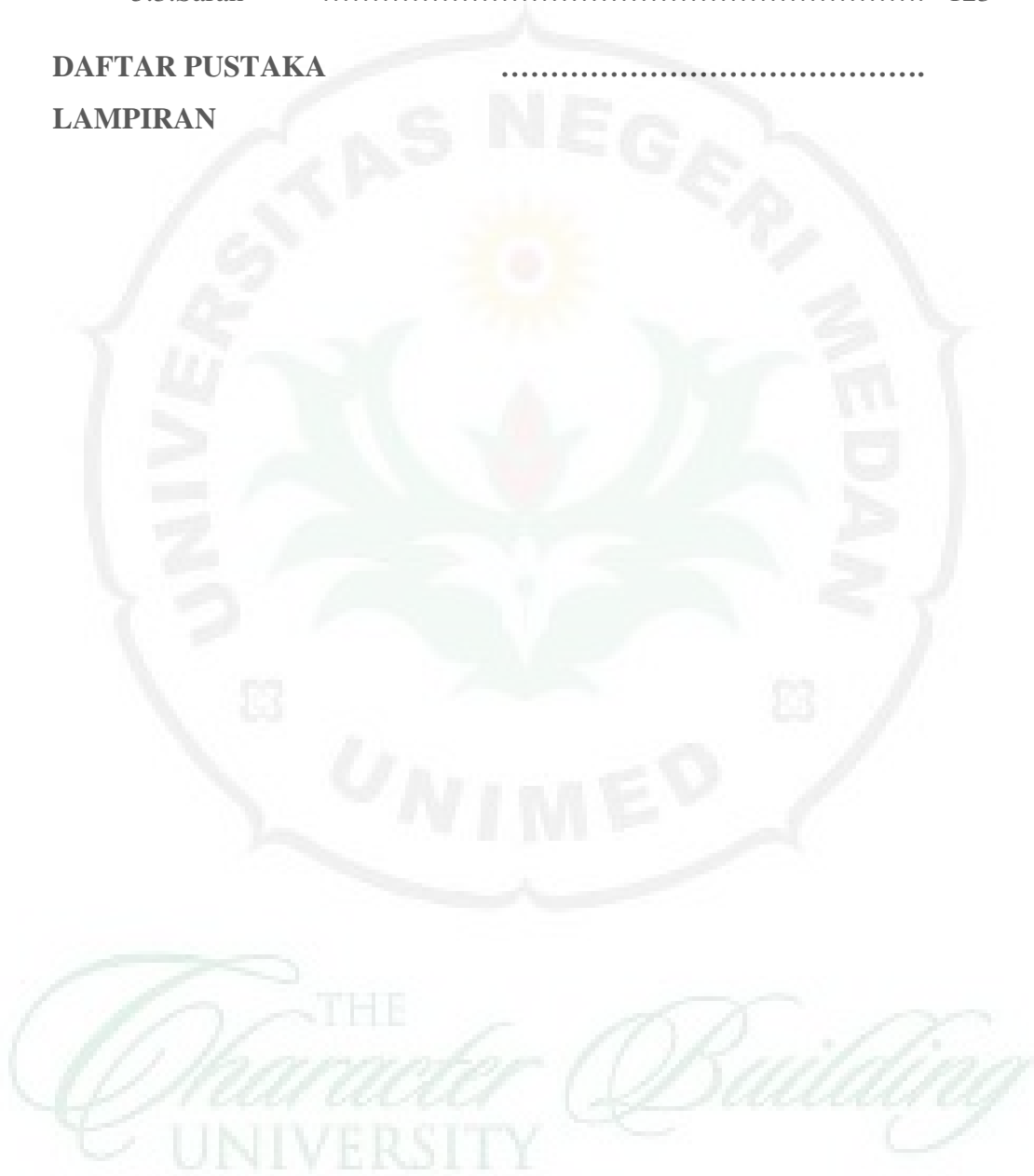
	Halaman
Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	19
1.3. Batasan Masalah	21
1.4. Rumusan Masalah	21
1.5. Tujuan Penelitian	22
1.6. Manfaat Penelitian	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
2.1. Kajian Teoritis	24
2.1.1. Hakikat Hasil Belajar	24
2.1.2. Hakikat Belajar Sejarah	29
2.1.3. Hakikat Pembelajaran Sejarah	34
2.1.4. Hakikat Pengembangan Bahan Ajar	42
2.1.5. Bahan Ajar	45
2.1.6. Hakikat <i>Project Based Learning</i>	51
2.1.7. Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Project Based Learning</i>	62
2.2. Penelitian Relevan	66
2.3. Kerangka Berpikir	68
2.4. Hipotesis	71

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	72
3.1. Jenis Penelitian	72
3.2. Populasi dan Subjek Penelitian	73
3.3. Prosedur dan Pengembangan	74
3.4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	79
3.5. Teknik Analisis Data	87
3.5.1. Uji Validitas	88
3.5.2. Uji Reliabilitas	88
3.6. Analisis Data Uji Efektifitas Produk	89
3.6.1. Hipotesis Kelayakan	91
3.6.2. Uji Hipotesis Keefektifan Produk	92
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
4.1. Hasil Penelitian	94
4.1.1. Pengembangan Borg and Gall	94
4.1.1.1. Potensi Masalah	94
4.1.1.2. Tahap Pengumpulan Data	96
4.1.1.3. Desain Produk	98
4.1.1.4. Validasi Desain	99
4.1.1.5. Revisi Desain	103
4.1.1.6. Uji Coba Produk	103
4.1.1.7. Revisi Produk	103
4.1.1.8. Uji Coba Pemakaian	104
4.2. Pengujian Hipotesis	113
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	114

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	121
5.1. Simpulan	121
5.2.Implikasi	121
5.3.Saran	123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN





THE
Character Building
UNIVERSITY