

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah.....	5
1.3	Batasan Masalah	5
1.4	Rumusan Masalah	5
1.5	Tujuan Penelitian	6
1.6	Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1	Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.1.2	Pengertian Pembelajaran.....	9
2.1.3	Pengertian Media	10
2.1.4	Media Interaktif.....	16
2.1.5	Microsoft Sway	17

2.1.6	Pembelajaran Tematik.....	21
2.1.7	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	22
2.2	Penelitian Relevan.....	23
2.3	Kerangka Berpikir.....	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	27
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	28
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian	28
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Instrumen Penelitian.....	35
3.7	Teknik Analisis Data.....	40
3.8	Jadwal Penelitian.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian	49
4.1.1.	<i>Define</i> (Pendefenisian).....	49
4.1.2.	<i>Design</i> (Perencanaan).....	55
4.1.3.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	57
4.1.4.	<i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	63
4.2.	Pembahasan.....	69
4.2.1.	Validitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Microsoft Sway</i>	69
4.2.2.	Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Microsoft Sway</i>	70
4.2.3.	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Microsoft Sway</i>	71
4.3.	Kelebihan dan Kekurangan Produk	72

BAB V PENUTUP..... 74

5.1.	Kesimpulan	74
------	------------------	----

5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP	135



THE
Character Building
 UNIVERSITY