

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	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	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran	8
2.1.2. Multimedia Interaktif	14
2.1.3. Pembelajaran berbasis <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Jigsaw</i>	16
2.1.4. <i>Ariculate Storyline</i>	20
2.1.5. Pembelajaran Tematik	24
2.1.6. Penelitian dan Pengembangan	27
2.2 Penelitian Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir	30

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	32
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.3	Subjek Penelitian.....	32
3.4	Prosedur Penelitian.....	33
3.5	Variabel Penelitian	37
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	38
3.6.1.	Observasi	38
3.6.2.	Wawancara	38
3.6.3.	Angket	39
3.6.4.	Tes	42
3.7	Teknik Analisis Data	43
3.7.1	Validasi Butir Soal	43
3.7.2	Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk.....	47
3.7.3	Analisis Deskriptif Tentang KKM	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1.	Analisis.....	52
4.1.2.	Tahap <i>Design</i>	55
4.1.3.	Tahap <i>Development</i>	56
4.1.4.	Tahap <i>Implementation</i>	67
4.1.5.	Tahap <i>Evaluation</i>	75
4.2	Pembahasan dan Temuan Penelitian	76
4.2.1.	Penilaian Validasi Media Pembelajaran.....	77
4.2.2.	Penilaian Praktikalitas	78
4.2.3.	Uji Efektivitas	79
4.3	Keterbatasan Penelitian	81

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	83
5.2	Implikasi	85
5.3	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90
RIWAYAT HIDUP	160



THE
Character Building
UNIVERSITY