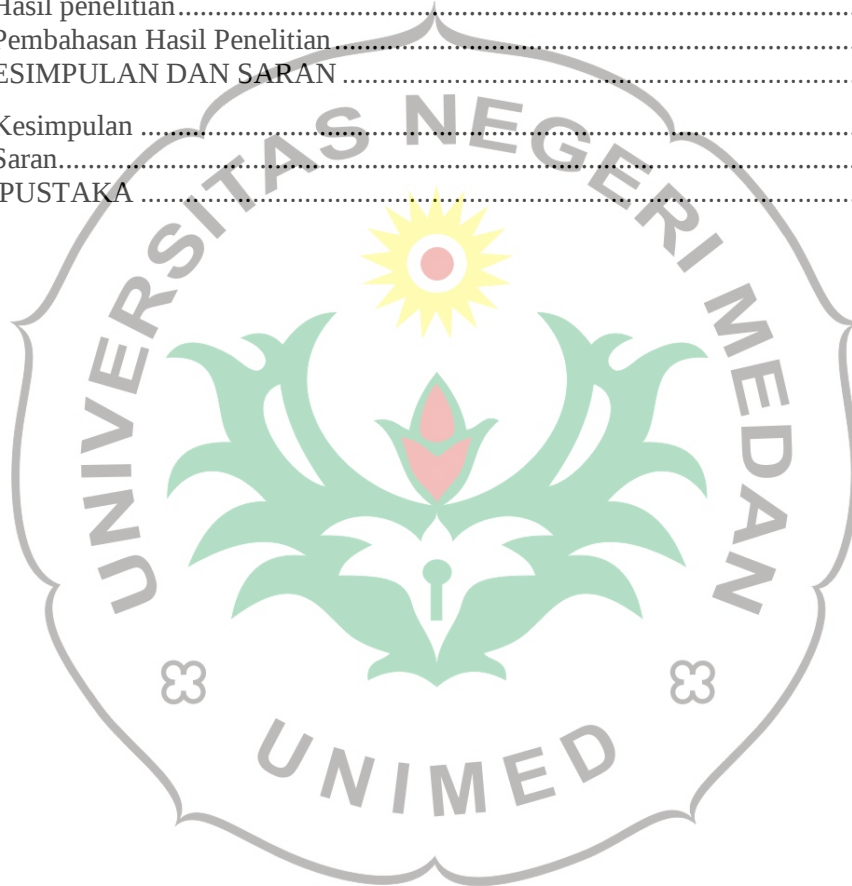


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Rumusan Masalah	18
1.5 Tujuan Penelitian.....	18
1.6 Manfaat Penelitian.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
2.1 Kerangka Teoritis	21
2.2 Pembelajaran STEAM.....	23
2.3 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	27
2.4 Media <i>4D Frame+BS</i>	30
2.5 Pembelajaran Biasa	32
2.6 Motivasi Belajar Peserta didik.....	34
2.7 Interaksi Belajar Mengajar	39
2.8 Teori Belajar Pendukung.....	40
2.9 Penelitian Yang Relevan	45
2.10 Kerangka Konseptual	55
2.11 Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	61
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	62
3.5 Variabel Penelitian	71
3.6 Definisi Operasional Variabel	74
3.7 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data	75

3.8	Uji Coba Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian	86
3.9	Teknik Analisis Data.....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		104
4.1	Hasil Uji Coba Perangkat Pembelajaran.....	104
4.2	Hasil penelitian.....	110
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	156
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		163
5.1	Kesimpulan	163
5.2	Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA		166



THE
Character Building
UNIVERSITY