

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.2 Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis <i>Sparcol Videoscribe</i>	18
2.2.1 Pengertian Media Video Interaktif.....	18
2.2.2 Pengertian <i>Sparcol Videoscribe</i>	19
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif <i>Sparcol Videoscribe</i>	20
2.3 Model Pengembangan.....	21
2.3.1 Borg and Gall	22
2.3.2 4D (<i>Define, Design, Development and Dissemination</i>)	22
2.3.4 ADDIE.....	22
2.3.5 PPE (<i>Planning, Product, Evaluation</i>).....	23
2.4 Materi Pecahan di SD.....	24
2.4.1 Pengertian Pecahan	24
2.4.2 Jenis-jenis Pecahan.....	25
2.5 Penelitian yang Relevan.....	26
2.6 Kerangka Berpikir	28

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Prosedur Penelitian.....	31
3.3 Validasi Produk.....	35
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.5 Subjek Penelitian.....	36
3.5.1 Subjek uji Coba Validitas.....	36
3.5.2 Subjek uji Coba Lapangan	36

3.6 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6.1 Observasi.....	37
3.6.2 Wawancara	37
3.6.3 Skala.....	37
3.6.4 Tes	38
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.7.1 Lembar Observasi	38
3.7.2 Lembar Wawancara.....	39
3.7.3 Skala.....	40
3.7.4 <i>Instrument Tes</i>	43
3.8 Teknik Analisis Data.....	45
3.8.1 Data Kualitatif.....	45
3.8.2 Data Kuantitatif.....	46
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	54
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	57
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	61
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
4.2 Pembahasan.....	83
4.2.1 Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Sparcol Videoscribe</i>	83
4.2.2 Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Sparcol Videoscribe</i>	86
4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparcol videoscribe</i>	87
4.2.4 Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparcol videoscribe</i>	88

BAB V KESIMPUNAN DAN SARAN

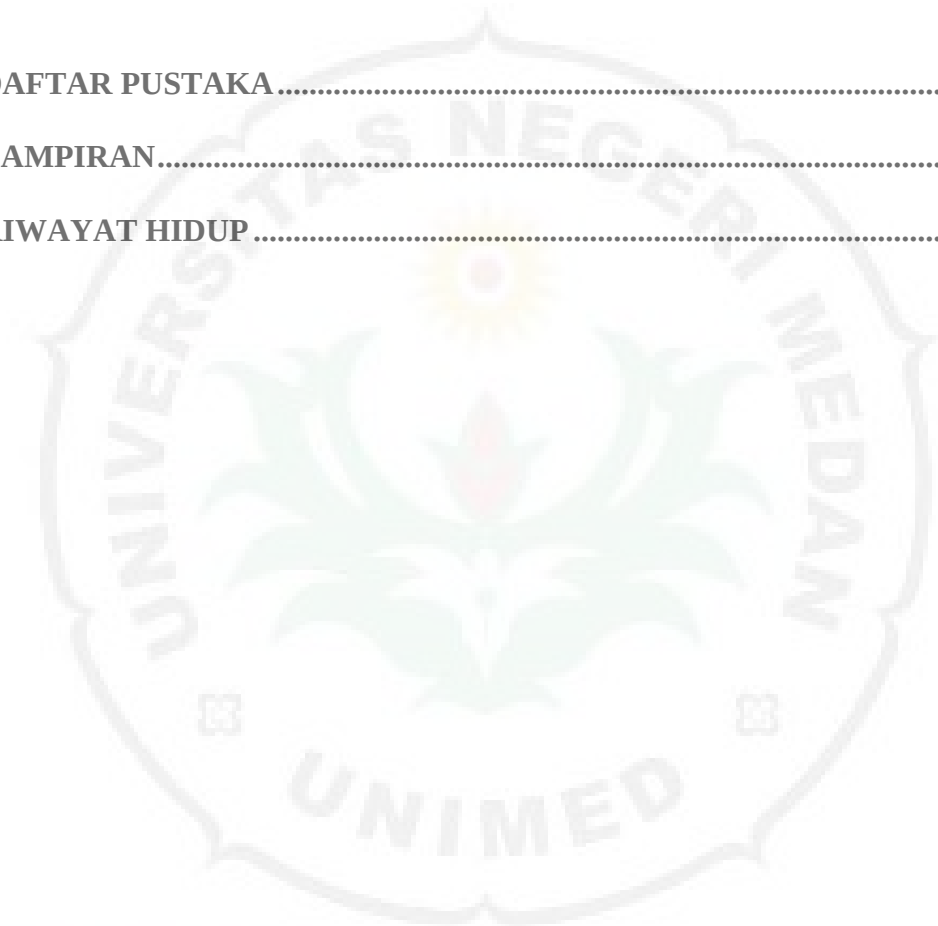
5.1 Kesimpulan.....90

5.2 Saran.....91

DAFTAR PUSTAKA..... 92

LAMPIRAN..... 94

RIWAYAT HIDUP 139



THE
Character Building
UNIVERSITY