

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penulisan	11
1.6 Manfaat Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teoretis	13
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Inggris	13
2.1.2 Hakikat Kemampuan Membaca	26
2.1.3 Kajian Materi Bahasa Inggris	35
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	38
2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	46
2.1.6 Hakikat Aplikasi Canva	53
2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran Presentasi/ <i>Slideshow</i>	60
2.1.8 Pengembangan R&D Model ADDIE	63
2.2 Penelitian Relevan	67
2.3 Kerangka Berfikir	71
2.4 Hipotesis Penelitian	77
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	77
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	77
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	77
3.3 Metode Penelitian	79
3.4 Prosedur Pengembangan	80
3.5 Defenisi Operasional Variable Penelitian	89
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	91
3.7 Teknik Analisis data	105
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	111
4.1 Hasil Penelitian	111
4.1.1 Hasil Penelitian Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	111
4.1.2 Hasil Penelitian Tahap <i>Design</i> (Desain)	116
4.1.3 Hasil Penelitian Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	117
4.1.4 Hasil Penelitian tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	132
4.1.5 Hasil Penelitian Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	137
4.1.6 Hasil Penelitian Uji Kepraktisan Produk	139

4.1.7 Hasil Penelitian Uji Keefektivan Produk	141
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	153
4.2.1 Pembahasan Hasil Pengembangan Produk Media	153
4.2.2 Pembahasan Hasil Uji Kelayakan Media	155
4.2.3 Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan Media	157
4.2.4 Pembahasan Hasil Uji Keefektifan Media.....	159
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	161
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	164
5.1 Simpulan.....	164
5.2 Implikasi.....	164
5.3 Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	176



THE
Character Building
 UNIVERSITY