

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Hakikat Hasil Belajar	13
2.2. Belajar dan Pembelajaran.....	20
2.3. Konsep Pembelajaran Interaktif.....	32
2.4. Hakikat Multimedia Pembelajaran.....	42
2.5. Genially Dalam Pembelajaran... ..	44
2.6. Penelitian Yang Relevan.....	46
2.7. Kerangka Konseptual.....	49
2.8. Rumusan Hipotesis	52

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.2.	Subyek dan Obyek Penelitian	50
3.3.	Model Penelitian Pengembangan Multimedia	51
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5.	Instrumen Penelitian	52
3.6.	Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1	Hasil Penelitian	75
4.1.1.	Hasil Penelitian Tahap Analyze (Analisis.....	80
4.1.2.	Hasil Penelitian Tahap Design (Desain).....	80
4.1.3.	Hasil Penelitian Tahap Development (Pengembangan)	80
4.1.4.	Hasil Penelitian Tahap Implementation (Implementasi)	80
4.1.5.	Hasil Penelitian Tahap Evaluation (Evaluasi).....	80
4.1.6.	Hasil Penelitian Uji Kepraktisan Produk.....	90
4.1.7.	Hasil Penelitian Uji Efektivitas Produk.....	90
4.1.8.	Uji Persyaratan Analisis	90
4.1.9.	Uji Hipotesis.....	90
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian ...	81
4.3	Keterbatasan Penelitian	83
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	113
5.1	Simpulan ...	113
5.2	Implikasi...	113
5.3	Saran...	116

DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	120



THE
Character Building
UNIVERSITY