

DAFTAR ISI

	<i>hal</i>
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Rumusan Masalah.....	7
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.6 Kriteria Pemilihan Media pembelajaran	15
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	16
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	17

2.2.3	Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.3	Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.....	18
2.3.1	Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.....	18
2.3.2	Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	18
2.3.3	Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	19
2.3.4	Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dan Tradisional	20
2.3.5	Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran.....	21
2.4	Strategi REACT	23
2.4.1	Pengertian Strategi React.....	23
2.4.2	Kelemahan dan Kelebihan Strategi REACT	25
2.5	Model Pengembangan R&D.....	26
2.5.1	Pengertian Pengembangan R&D.....	26
2.5.2	Tujuan Penelitian R & D	27
2.5.3	Model Penelitian R&D dalam Pengembangan Bahan Ajar.....	27
2.5.4	Model Pengembangan 4-D.....	28
2.6	Software Flip PDF Corporate	30
2.6.1	Pengertian Flip PDF Corporate.....	30
2.6.2	Keunggulan Flip PDF Corporate.....	31
2.7	Keterampilan Proses Sains.....	31
2.8	Hasil Belajar	33
2.9	Materi Pelajaran	34
2.9.1	Momentum dan Impuls	34
2.9.2	Hukum Kekekalan Momentum	35
2.9.3	Tumbukan.....	37
2.10	Penelitian Yang Relevan.....	37
2.11	Kerangka Berpikir	40
BAB III.	METODE PENELITIAN.....	42
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.1.1	Lokasi Penelitian	42
3.1.2	Waktu Penelitian.....	42

3.2	Desain Penelitian	42
3.3	Definisi Operasional	43
3.4	Instrumen Penelitian	44
3.5	Teknik Pengumpulan Data	51
3.5.1	Wawancara	52
3.5.2	Angket atau kuisisioner	52
3.5.3	Lembar observasi KPS	52
3.5.4	Tes (KPS dan Hasil Belajar)	52
3.6	Prosedur Penelitian	53
3.6.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	55
3.6.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	56
3.6.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	61
3.6.4	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	61
3.7	Analisis Data	62
3.7.1	Analisis Data Kelayakan Media Pembelajaran	63
3.7.2	Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	64
3.7.3	Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	67
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Hasil Penelitian	71
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	72
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	78
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	81
4.1.4	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	93
4.2	Pembahasan	94
4.2.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	96
4.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	98
4.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	98
4.2.4	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	104
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	106
5.1	Kesimpulan	106

5.2 Saran.....107
DAFTAR PUSTAKA.....108
LAMPIRAN.....115



THE
Character Building
UNIVERSITY