

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Pengembangan.....	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1. Hasil Belajar IPS.....	11
2.1.2. Pembelajaran Peta di Sekolah.....	18
2.1.3. Hakikat Media Pembelajaran.....	25
2.1.4. Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	28
2.1.5. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran	35
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	47
2.3 Kerangka Berpikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	54
3.2 Model Pengembangan.....	54
3.3 Prosedur Pengembangan	55
3.3.1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	55
3.3.2. <i>Design</i> (Perancangan).....	56
3.3.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	57

3.3.4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	58
3.3.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
3.4 Tahap Uji Coba Produk	59
3.5 Jenis Data	61
3.6 Instrument Pengumpulan Data.....	61
3.6.1. Lembar Angket	61
3.6.2. Lembar Wawancara	66
3.6.3. Tes.....	66
3.7 Uji Prasyarat Data	70
3.7.1. Pengujian Normalitas Data	71
3.7.2. Pengujian Homogenitas Data.....	71
3.8 Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	74
4.1.1. Deskripsi Produk Awal	74
4.1.2. Tahap Desain Produk Media Pembelajaran Interaktif	76
4.1.3. Tahap Validasi Produk.....	77
4.1.4. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	78
4.2 Hasil Penelitian Uji Efektifitas Produk.....	105
4.2.1. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian	105
4.2.2. Uji Persyaratan Analisis Data	106
4.3 Uji Hipotesis	108
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	108
4.4.1. Pengembangan Produk	108
4.4.2. Uji Keefektifan Produk.....	111
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	113
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan	114
5.2 Implikasi	115
5.3 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN	123