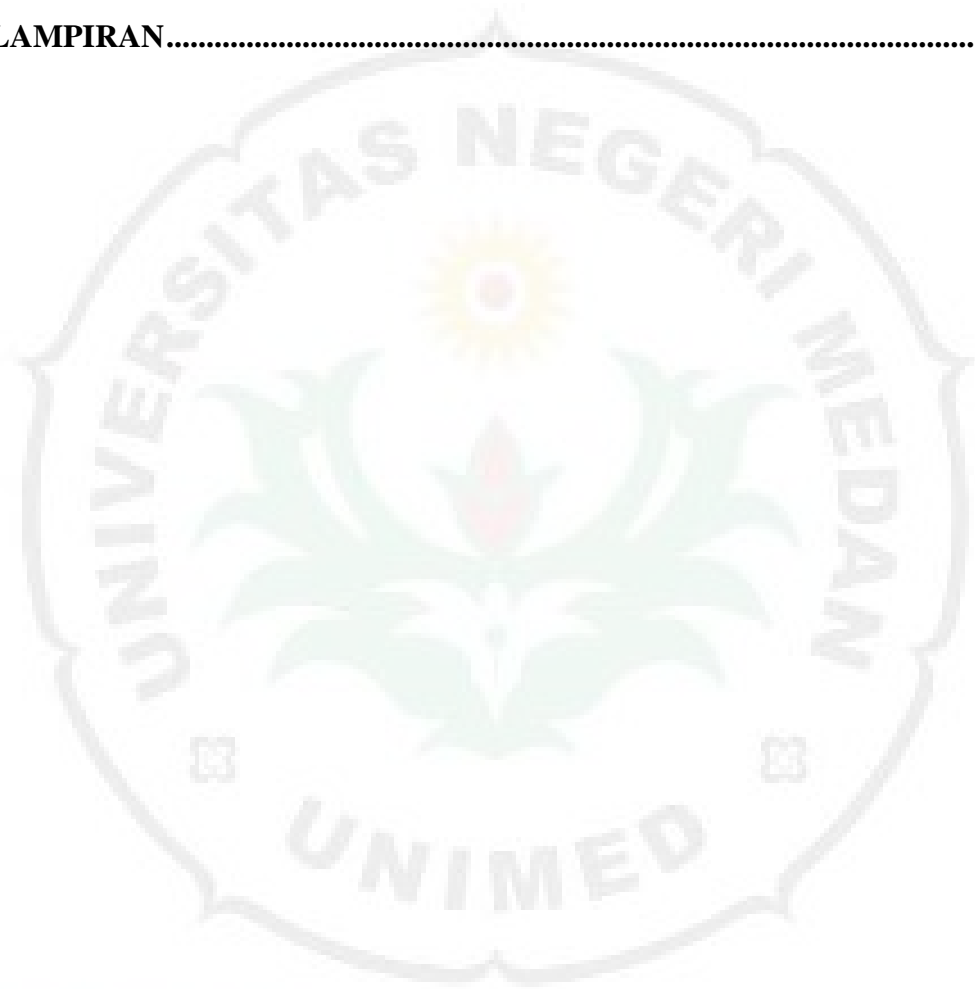


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Teori	10
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan.....	10
2.1.2. Hasil Belajar	11
2.1.3. Pembelajaran Sejarah	13
2.1.4. Media Pembelajaran.....	17
2.1.5. Multimedia Interaktif	20

2.1.6. SAC (Smart Apps Creator)	23
2.2. Kajian Penelitian Relevan.....	26
2.3. Kerangka Berfikir	28
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1. Metode Penelitian	30
3.2. Model Pengembangan.....	30
3.3. Prosedur Pengembangan.....	30
3.4. Tempat Waktu Penelitian.....	35
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.7. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1. Kelayakan Multimedia Interaktif	44
4.1.2. Hasil Pembelajaran.....	66
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	68
4.2.1. Tahap Perencanaan.....	68
4.2.2. Tahap Pelaksanaan	69
4.2.3. Tahap Uji Coba Kelayakan Multimedia Interaktif.....	69
4.2.4. Keefektifan Multimedia Interaktif	71
BAB V.....	73
KESIMPULAN DAN SARAN	73

5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77



THE
Character Building
UNIVERSITY