

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	10
1.3. Batasan Masalah .....	10
1.4. Rumusan Masalah.....	11
1.5. Tujuan Penelitian .....	11
1.6. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....</b>	<b>14</b>
2.1 Kajian Teoretis .....	14
2.1.1 Hakikat Pembelajaran PKn .....	17
2.1.2 Hasil Belajar .....	19
2.1.3 Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan .....	24
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif .....	28
2.1.5 <i>Smart Apps Creator</i> .....	33
2.1.6 Rancangan Pengembangan Model 4D .....	38
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	39
2.3 Kerangka Berpikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	52
3.2 Subjek dan Uji Coba Penelitian.....	52
3.3 Prosedur Pengembangan.....	53
3.4 Tahap Uji Coba Produk .....	58
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	58
3.6 Teknik Pengumpulan data .....	62
3.7 Teknik Analisis Data .....	71
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>74</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	74
4.1.1 Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> .....	88
4.1.2 Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> .....	89

4.1.3 Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> .....	92
4.2 Pembahasan .....	97
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	103
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>105</b>
5.1 Simpulan.....	105
5.2 Implikasi .....	106
5.3 Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>

