

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Kerangka Teoretis	12
2.1.1. Hakikat Pembelajaran	12
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	16
2.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
2.1.4. Macam-Macam Media Pembelajaran	22
2.1.5. Multimedia Pembelajaran	24
2.1.6. Camtasia Studio	27
2.1.7. Kegunaan Camtasia Studio	27
2.1.8. Keunggulan Camtasia Studio	28
2.1.9. Pembelajaran PKn di SD	29
2.2. Penelitian Relevan	31
2.3. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1. Jenis Penelitian	37
3.2. Penentuan Subjek dan Objek Penelitian	37
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.4. Porsedur Pengembangan	38
3.5. Variabel Penelitian	44
3.6. Teknik Pengumpulan Data	44
3.7. Validasi Instrumen	47
3.8. Ujicoba Keefektifan Produk	48
3.9. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Hasil Penelitian	50
4.1.1. Analisis Kebutuhan	50

	Hal
4.1.2. Analisis Pembelajaran	53
4.1.3. Analisis Pebelajar (Siswa) dan Konteks	53
4.1.4. Tujuan Umum dan Khusus	54
4.1.5. Mengembangkan Instrumen <i>Assessment</i>	55
4.1.6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran	56
4.1.7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran	56
4.1.8. Evaluasi formatif	64
4.1.9. Uji Keefektifan Media	67
4.2. Pembahasan	69
4.2.1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	70
4.2.2. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	76
5.1. Simpulan	76
5.2. Implikasi	77
5.3. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

