

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	14
2.1 Kerangka Teoritis.....	14
2.1.1. Bencana Alam .....	14
2.1.2. Hakikat Mata Pelajaran IPS .....	17
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	31
2.2. Teori Belajar Relevan .....	61
2.2.1 Teori Behavioristik .....	64
2.2.2 Teori Kognitivisme .....	64
2.3. Penelitian Yang Relevan.....	67
2.4. Kerangka Konseptual.....	70
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	73
3.1 Lokasi dan waktu Penelitian .....	73
3.2 Model Pengembangan .....	73
3.3 Prosedur Pengembangan.....	73
3.4 Tahap Uji Coba Produk .....	79
3.5 Jenis Data .....	76
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	81

3.7 Uji Prasyarat Data .....	90
3.8 Teknik Analisis Data .....	91
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>94</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	94
4.1.1. Deskripsi tahap pengembangan multimedia interaktif.....	94
4.1.2. Deskripsi tahap pendefinisian (Define) .....	94
4.1.3. Deskripsi tahap perancangan (Design) .....	100
4.1.4. Deskripsi tahap pengembangan (Develop) .....	102
4.1.5. Deskripsi tahap penyebaran (Disimate) .....	134
4.2. Hasil Penelitian Uji Efektifitas Produk .....	134
4.2.1. Deskripsi analisis data hasil penelitian .....	134
4.2.2. Uji persyaratan analisis data .....	135
4.2.2.1. Uji normalitas data .....	135
4.2.2.2. Uji Homogenitas data .....	131
4.2.2.3. Uji Hipotesis .....	137
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian pengembangan produk.....	138
4.4. Keterbatasan Penelitian.....	143
<b>BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>145</b>
A. Kesimpulan .....	145
B. Implikasi .....	146
C. Saran .....	147
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>149</b>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY