

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Perumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.7 Spesifikasi Produk	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Landasan Teori	15
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.2 Pembelajaran Konstruktivisme	18
2.1.3 Pembelajaran Kontekstual	22
2.1.4 Pembelajaran PKN	26
2.1.5 Media Pembelajaran	32
2.1.6 Media pembelajaran interaktif dengan <i>articulate storyline</i>	35
2.1.7 Media Pembelajaran Interaktif PKn	39
2.2 Penelitian Relevan	41
2.3 Kerangka Konseptual	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Pendekatan Penelitian	45
3.2 Lokasi Penelitian	46
3.3 Subjek Penelitian	46
3.4 Defenisi Operasional	46

3.5	Prosedur Penelitian	48
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	52
3.6.1	Koesioner (angket) ahli materi	52
3.6.2	Koesioner (angket) ahli media	54
3.6.3	Koesioner (angket) ahli desain instruksional	54
3.6.4	Koesioner (angket) penilaian guru	55
3.6.5	Instrumen hasil belajar siswa	55
3.7	Teknik Analisis	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Hasil Tahapan Pelaksanaan Pengembangan	63
4.1.1	Diskripsi Hasil Tahap Problem	63
4.1.2	Diskripsi Hasil Tahap analisis	64
4.1.3	Diskripsi Hasil Tahap Desain dan Pengembangan Prototipe ..	65
4.1.4	Diskripsi Hasil Tahap Evaluasi Media	68
4.1.4.1	Data Hasil Validasi Materi	69
4.1.4.2	Data Hasil Validasi Media	72
4.1.4.3	Data Hasil Validasi Desain Instruksional	77
4.1.4.4	Data Hasil Kepraktisan Media	78
4.2	Data Hasil Efektifitas Media	81
4.2.1	Hasil Validasi Instrumen Tes	81
4.2.2	Hasil Belajar Siswa	83
4.3	Pembahasan Penelitian	84
4.3.1	Pengembangan, Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Media	85
4.3.2	Kelebihan Media	91
4.3.3	Keterbatasan Penelitian	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Implikasi	94
5.3	Saran	94

DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	107



THE
Character Building
UNIVERSITY