

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....	ii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoretis .....	11
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> .....	15
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Interaktif .....	15

2.1.2.2	<i>Ispring Suite</i> .....	16
2.1.2.3	Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> .....	17
2.1.2.4	Kelebihan dan Kelemahan <i>Ispring Suite</i> .....	21
2.1.3	Hakikat Pembelajaran Tematik .....	22
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	22
2.1.3.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik.....	24
2.1.3.3	Materi Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 .....	25
2.2	Penelitian Relevan.....	27
2.3	Kerangka Berpikir .....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Jenis Penelitian .....	34
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
3.3	Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	35
3.3.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	36
3.3.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	37
3.3.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	41
3.3.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	42
3.3.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	42
3.4	Subjek dan Objek Penelitian .....	43
3.5	Instrumen Penelitian.....	43
3.5.1	Instrumen Wawancara.....	43
3.5.2	Instrumen Validasi .....	44
3.5.2.1	Instrumen Validasi Ahli Materi .....	44
3.5.2.2	Instrumen Validasi Ahli Desain Media.....	45
3.5.2.3	Instrumen Praktikalitas.....	46
3.5.2.4	Instrumen Tes.....	47
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	49
3.6.1	Wawancara .....	49
3.6.2	Angket (Kuesioner) .....	49
3.6.3	Tes .....	50

3.7	Teknik Analisis Data .....	50
3.7.1	Analisis Validasi Angket Ahli.....	51
3.7.2	Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif.....	51
3.7.3	Analisis Keefektifan .....	52
3.7.4	Analisis Data Tes .....	53
3.7.4.1	Validasi Tes.....	54
3.7.4.2	Reliabilitas Tes.....	54
3.7.4.3	Uji Taraf Kesukaran Tes .....	55
3.7.4.4	Uji Daya Pembeda Tes.....	56
3.8	Jadwal Penelitian.....	57
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	58
4.1.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	58
4.1.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	62
4.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	70
4.1.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	85
4.1.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	98
4.2	Pembahasan .....	102
4.2.1	Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> .....	102
4.2.2	Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> .....	103
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> .....	104
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Simpulan.....	106
5.2	Saran.....	107
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		
		<b>109</b>
 <b>LAMPIRAN.....</b>		
		<b>112</b>
 <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		
		<b>245</b>