

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Kajian Teori	9
2.1.1. Hasil Belajar	9
2.1.2. Pembelajaran Sejarah.....	16
2.1.3. Media Pembelajaran	24
2.1.4. Multimedia Interaktif	29
2.1.5. Smart Apps Creator (SAC)	33
2.1.5. Kinemaster	40
2.2. Kajian Penelitian Relevan.....	49
2.3. Kerangka Berfikir	54
2.4. Hipotesis	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
3.1. Rancangan Penelitian.....	56
3.2. Populasi dan Sampel.....	58
3.3. Definisi Operasional Variabel	60
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	64

3.5. Instrumen Penelitian	72
3.6. Analisis Uji Coba Instrumen.....	73
3.7. Analisis Data.....	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
4.1. Hasil Penelitian	84
4.1.1 Data Hasil Penelitian Pretest Eksperimen dan Kontrol	84
4.1.2 Data Hasil Penelitian Posttest Eksperimen dan Kontrol.....	90
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis	96
4.1.4 Pengujian Hipotesis	98
4.2. Pembahasan	100
4.2.1 Analisis Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	100
4.2.2 Analisis Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	109
5.1. Simpulan	109
5.2. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113

