

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kajian Teori.....	11
2.1.1 Penelitian Pengembangan	11
2.1.2 Hakikat Bahan Ajar	12
2.1.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	13
2.1.3.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta didik (LKPD).....	13
2.1.3.2 Manfaat Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)	14
2.1.3.3 Jenis-jenis Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)	15
2.1.3.4 Elektronik Lembar Kerja Peserta didik (E-LKPD)	16
2.1.4 Nilai-Nilai Karakter.....	17
2.1.5 Kahoot	23
2.1.6 Pendidikan Pancasila.....	26

2.1.7	Gotong Royong di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa	28
2.2	Penelitian Relevan.....	29
2.3	Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	37
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.3	Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	37
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	40
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1	Instrumen Pengumpulan Data	41
3.5.1.1	Wawancara	41
3.5.1.2	Angket	42
3.5.1.3	Tes	45
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data	46
3.6	Teknik Analisis Data	48
3.6.1	Analisis Data Kualitatif.....	48
3.6.2	Analisis Data Kuantitatif.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	58
4.1.1	Tahap <i>Analysis</i>	58
4.1.1.1	Analisis Awal Akhir Penelitian.....	58
4.1.1.2	Analisis Kurikulum dan Materi Pembelajaran	59
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan Pembelajaran.....	60
4.1.1.4	Analisis Teknologi.....	61
4.1.2	Tahap <i>Design</i>	61
4.1.3	Tahap <i>Development</i>	68
4.1.3.1	Validasi Produk	78
4.1.4	Tahap <i>Implementation</i>	83
4.1.4.1	Uji Validitas Tes	83
4.1.4.2	Uji Reliabilitas Tes	85
4.1.4.3	Hasil Belajar Peserta Didik	86

4.1.4.4 Uji Efektivitas Produk.....	91
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i>	93
4.1.5.1 Penilaian Ahli Desain	93
4.1.5.2 Penilaian Ahli Materi	94
4.1.5.3 Penilaian Praktisi Pendidikan.....	94
4.2 Pembahasan.....	95
4.2.1 Kelayakan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	95
4.2.2 Kepraktisan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	96
4.2.3 Keefektifitasan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	98
4.2.4 Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	100
4.2.4.1 Kelebihan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	104
4.2.4.2 Kekurangan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan <i>Kahoot</i>	105
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
 DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	113
RIWAYAT HIDUP.....	181

