

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kerangka Teoritis.....	17
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar.....	17
2.1.2 Hasil Belajar.....	19
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran	24
2.1.4 Pembelajaran Interaktif.....	35
2.1.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	37
2.1.6 Baamboozle.....	38
2.1.7 Hakikat Pendidikan	45
2.1.8 Materi Keragaman Budaya Indonesiaku.....	50
2.2 Penelitian Yang Relevan	53
2.3 Kerangka Berpikir	58
2.4 Hipotesis Penelitian.....	62
BAB III METODE PENELITIAN	63
3.1 Jenis Penelitian.....	63
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	64
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	64

3.4	Defenisi Operasional	65
3.5	Prosedur dan Rancangan Penelitian	67
3.5.1	Tahap analisis (<i>Analysis</i>).....	68
3.5.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	71
3.5.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
3.5.4	Tahap Implementasi	73
3.5.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	74
3.6	Teknik Pengumpulan Data	74
3.6.1	Observasi.....	74
3.6.2	Angket.....	75
3.6.3	Wawancara.....	75
3.7	Instrumen Pengumpulan Data	76
3.7.1	Instrumen Lembar Angket	76
3.7.2	Tes Hasil Belajar	79
3.8	Uji Prasyarat Instrumen Tes	83
3.8.1	Uji Validitas Tes	83
3.8.2	Uji Reliabilitas Tes.....	84
3.8.3	Uji Tingkat Kesukaran Tes	85
3.8.4	Uji Daya Beda.....	86
3.9	Teknik Analisis Data	87
3.9.1	Analisis Kelayakan	87
3.9.2	Analisis Uji Kepraktikalitas.....	89
3.9.3	Analisis Keefektifan	89
3.9.4	Uji Hipotesis	90
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	92
4.1	Hasil Penelitian	92
4.1.1	Deskripsi Hasil Penelitian	92
4.1.2	Hasil Uji Prasyarat Instrumen Tes Hasil Belajar	92
4.1.3	Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Baamboozle</i>	100
4.1.4	Kepraktisan Media Interaktif Berbasis <i>Baamboozle</i>	109
4.1.5	Keefektifan Media Interaktif Berbasis <i>Baamboozle</i>	111
4.1.6	Uji Hipotesis.....	117

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	118
4.2.1 Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	118
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Baamboozle</i> ...	120
4.2.3 Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Baamboozle</i> ...	122
4.2.4 Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Baamboozle</i> .	123
4.3 Keterbatasan Penelitian	127
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	129
5.2 Kesimpulan.....	129
5.2 Implikasi.....	130
5.3 Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133

