

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Masalah	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kerangka Teoritis	17
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar	17
2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar	17
2.1.1.2. Pengaruh Hasil Belajar	18
2.1.1.3. Pendidikan Pancasila	20
2.1.1.4. Materi Pancasila dalam Kehidupanku	22
2.1.2 Hakikat Multimedia Interaktif	25
2.1.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	25
2.1.2.2 Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	26
2.1.3 Hakikat Model Inkuiri	27
2.1.3.1 Pengertian Model Inkuiri	27
2.1.3.2 Sintak-sintak Model Inkuiri	28
2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Inkuiri	31

2.2 Kerangka Konseptual	33
2.3 Rumusan Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	39
3.4 Definisi Operasional	40
3.5 Prosedur dan Rancangan Penelitian	42
3.5.1 Analisis (Analysis)	43
3.5.2 Desain (Design)	43
3.5.3 Pengembangan (Development)	44
3.5.4 Implementasi (Implementation)	45
3.5.5 Evaluasi (Evaluation)	45
3.6 Variabel Penelitian	46
3.7 Teknik Pengumpulan Data	47
3.7.1 Observasi	47
3.7.2 Wawancara	48
3.7.3 Angket	49
3.8 Instrumen Pengumpulan Data	50
3.8.1 Instrumen Lembar Angket	50
3.8.2 Tes Hasil Belajar	54
3.8.2.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif	55
3.8.2.2 Hasil Belajar Ranah Afektif	56
3.8.2.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	57
3.9 Teknik Analisis Data	58
3.9.1 Analisis Instrumen Tes	58
3.9.1.1 Validitas Tes	59
3.9.1.2 Uji Taraf Kesukaran Tes	60
3.9.1.3 Uji Daya Beda	62
3.9.1.4 Reliabilitas Tes	63
3.9.2 Analisis Kelayakan	65

3.9.3 Analisis Kepraktisan	66
3.9.4 Analisis Keefektifan	68
3.9.4.1 Analisis Keefektifan Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik	68
3.9.4.2 Analisis Keefektifan Hasil Belajar Kognitif	71
3.9.4.3 Analisis Uji N-Gain	71
3.9.4.4 Uji Hipotesis	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Hasil Pengembangan	74
4.1.1 Tahap Analisis (Analysis)	75
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru	75
4.1.1.2 Analisis Perangkat Pembelajaran	76
4.1.1.3 Analisis Peserta Didik	77
4.1.1.4 Analisis Kurikulum dan Materi	79
4.1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran	80
4.1.2 Desain (Design)	81
4.1.3 Pengembangan (Development)	89
4.1.3.1 Validasi Ahli Instrumen Hasil Belajar	89
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi	91
4.1.3.3 Validasi Ahli Media	92
4.1.3.4 Validasi Ahli Desain	92
4.1.3.5 Validasi Ahli Praktisi Pendidikan	93
4.1.3.6 Analisis Uji Perorangan	94
4.1.3.7 Analisis Uji Kelompok Kecil	95
4.1.4 Implementasi (Implementation)	96
4.1.4.1 Hasil Deskripsi Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik	96
4.1.4.2 Hasil Analisis Hasil Belajar Kognitif	99
4.1.4.3 Uji N-Gain	101
4.1.4.4 Uji Hipotesis	102
4.1.5 Evaluasi (Evaluation)	103
4.1.5.1 Analisis Data Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri	103

4.1.5.2 Analisis Data Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri.....	103
4.1.5.3 Analisis Data Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri.....	104
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	105
4.2.1 Pembahasan Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Inquiry</i>	106
4.2.2 Pembahasan Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Inquiry</i>	109
4.2.3 Pembahasan Hasil Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Inquiry</i>	111
4.3 Keterbatasan Penelitian	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Implikasi	121
5.3 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	132