

DAFTAR ISI

ABSTRACK.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kerangka Teoritis.....	14
2.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar IPS.....	15
2.1.3 Hakikat Multimedia.....	20
2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran	29
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran	39
2.1.6 Aplikasi Kodular.....	43
2.2 Penelitian yang Relevan.....	55
2.3 Kerangka Berpikir.....	57
2.4 Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	66
3.1 Lokasi Penelitian.....	66
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	66
3.3 Defenisi Operasional Variabel Penelitian	67

3.4	Prosedur Pengembangan	68
3.5	Pelaksanaan Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran	81
3.6	Tahap Uji Coba Kelayakan dan Efektivitas Produk	85
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		107
4.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Multimedia	107
4.1.1	Tahapan Analisis (<i>Analysis</i>)	107
4.1.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	109
4.1.3	Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	110
4.1.4	Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>)	119
4.1.5	Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	124
4.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	125
4.2.1	Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eskperimen	125
4.2.2	Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	129
4.2.3	Uji Persyaratan Analisis	135
4.2.4	Uji Hipotesis	137
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	138
4.3.1	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Kelayakan Multimedia	138
4.3.2	Pembahasah Hasil Penelitian Uji Efektivitas Multimedia	141
4.4	Keterbatasan Penelitian	143
BAB V PENUTUP		145
5.1	Simpulan	145
5.2	Implikasi	146
5.3	Saran	148
DAFTAR PUSTAKA		150
LAMPIRAN		156