

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PRIBADI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi operasional	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	5
BAB II TUJUAN TEORETIS	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Belajar	7
2.1.2 Unsur-unsur Belajar	7
2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar	8
2.1.4 Proses Pembelajaran.....	11
2.1.5 Komponen-komponen Pembelajaran	12
2.1.6 Belajar Sejarah	13
2.1.7 Media Pembelajaran	13
2.1.8 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.9 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.10 Media Edpuzzle.....	16
2.1.11 Karakteristik Edpuzzle	16

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Edpuzzle	17
2.1.13 Cara Pengoprasian Edpuzzle.....	18
2.1.14 Indikator Edpuzzle	18
2.1.15 Kemampuan Interaktif	20
2.1.16 Karakteristik Kemampuan Interaktif.....	21
2.1.17 Kekurangan dan Kelebihan Kemampuan Interaktif.....	22
2.1.18 Faktor-faktor Kemampuan Interaktif	23
2.1.19 Indikator Kemampuan Interaktif.....	24
2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan	24
2.3 Kerangka Konseptual.....	26
2.4 Hipotesis Penelitian	27
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	28
3.1 Prosedur Penelitian	28
3.1.1 Metode Penelitian.....	28
3.1.2 Variabel Penelitian	28
3.1.3 Desain Penelitian	29
3.2 Populasi dan Sampel.....	30
3.2.1 Populasi	30
3.2.2 Sampel	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Observasi	30
3.3.2 Dokumentasi	31
3.3.3 Kuesioner (Angkat).....	31
3.4 Instrument Penelitian	32
3.4.1 Uji Validitas	33
3.4.2 Uji Reliabilitas.....	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	36
3.5.1 Uji Normalitas	37
3.5.2 Uji Homogenitas.....	37
3.5.3 Uji Hipotesis.....	38
3.6 Langkah-langkah Penelitian.....	38

3.6.1 Tahapan Persiapan.....	38
3.6.2 Tahapan Pelaksanaan.....	38
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian	39
3.7.1 Waktu Penelitian	39
3.7.2 Tempat Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	40
4.1.1 Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Kemampuan Interaktif Siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Materi Perjanjian Linggarjati Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sindangkasih..	41
4.1.2 Data Kuesioner Eksperimen.....	45
4.1.3 Uji Normalitas.....	46
4.1.4 Uji Homogenitas	47
4.1.5 Uji Hipotesis	48
4.2 Pembahasan.....	49
4.2.1 Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Kemampuan Interaktif Siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Materi Perjanjian Linggarjati Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sindangkasih..	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	1