

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iiv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
SANWACANA.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Definisi Istilah	11
1.8 Ruang Lingkup Penelitian	13
1.8.1 Ruang Lingkup Ilmu	13
1.8.2 Ruang Lingkup Objek Penelitian	14
1.8.3 Ruang Lingkup Subjek Penelitian	15
1.8.4 Ruang Lingkup Tempat dan Waktu Penelitian	15
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
2.1 Teori-Teori Belajar dalam Pengembangan Pembelajaran IPS.....	16
2.1.1 Konsep <i>Social Studies</i>	16
2.1.2 IPS SMK Sebagai Pembelajaran IPS Terpadu.....	19

2.1.3 Teori Belajar	23
2.2 Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran	36
2.3.1 Penggunaan Internet dalam Pembelajaran	38
2.3.2 Internet Sebagai Sumber Belajar	40
2.4 Model Pembelajaran <i>Webquest</i>	41
2.4.1 Teknologi/Perangkat Pendukung Desain <i>Webquest</i>	41
2.4.2 Konsep <i>Webquest</i>	42
2.5 Model Desain Pembelajaran IPS	46
2.6 Penelitian yang Relevan	49
2.7 Kerangka Pikir Penelitian	51
2.8 Hipotesis (Produk yang Dihasilkan)	52

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian Pengembangan	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	57
3.2.1 Tempat Penelitian Pengembangan	58
3.2.2 Waktu Penelitian Pengembangan	58
3.3 Populasi dan Sampel	58
3.3.1 Populasi	59
3.3.2 Sampel	59
3.4 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	60
3.5 Metode Penelitian Tahap 1	61
3.6 Metode Penelitian Tahap 2	62
3.7 Metode penelitian Tahap 3	64
3.7.1 Rancangan Uji Coba	65
3.7.1.1 Reviu Oleh Ahli Materi	66
3.7.1.2 Reviu Oleh Ahli Desain	67
3.7.1.3 Uji Perorangan	68
3.7.1.4 Uji Kelompok Kecil	70
3.8 Teknik Pengumpulan Data	71
3.9 Teknik Analisis Data	74

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Model <i>Webquest</i>	75
4.1.1 Analisis Kebutuhan	75
4.1.1.1 Observasi Awal	77
4.1.1.2 Analisis Kurikulum	78
4.1.2 Pengembangan Model <i>Webquest</i>	82
4.1.2.1 Pengembangan <i>Flowchart</i> Model <i>Webquest</i>	84
4.1.2.2 Pengembangan <i>Story Board</i>	86
4.1.2.3 Penyusunan Silabus, RPP dan Sumber Belajar	89
4.2 Validasi Produk Model <i>Webquest</i>	91
4.2.1 Hasil Evaluasi Ahli Materi	91
4.2.2 Hasil Evaluasi Ahli Desai Pembelajaran	95
4.3 Revisi Produk Awal	98
4.4 Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS sebagai Pengguna	99
4.5 Uji Angket Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Model <i>Webquest</i>	102
4.6 Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)	105
4.6.1 Pelaksanaan Uji Coba	105
4.6.2 Hasil Evaluasi Belajar	106
4.7 Pembahasan Produk	110
4.8 Keterbatasan Penelitian Pengembangan	115

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan	116
5.2 Implikasi	117
5.2.1 Implikasi Teoritis	117
5.2.2 Implikasi Praktis	118
5.3 Saran	119

DAFTAR PUSTAKA