

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Multimedia Interaktif	11
2.1.1 Definisi Multimedia Interaktif	11
2.1.2 Jenis-jenis Multimedia Interaktif	13
2.1.3 Fungsi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	17
2.1.4 Manfaat Multimedia Interaktif	19
2.1.5 Pengertian Modul.....	21
2.1.6 Tujuan Pembelajaran Modul.....	22
2.1.7 Karakteristik Modul.....	23
2.1.8 Komponen Modul.....	24
2.1.9 Penulisan Modul	25

2.2	Efektifitas Pembelajaran.....	26
2.3	Efisiensi Pembelajaran.....	35
2.4	Daya Tarik Pembelajaran	38
2.5	Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa	40
	2.5.1 Teori Sosial Konstruktivisme	40
	2.5.2 Teori Pemrosesan Informasi.....	46
2.6	Pengembangan Multimedia.....	49
	2.6.1 Langkah-langkah pengembangan Multimedia	49
2.7	Bahasa Indonesia	61
	2.4.1. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Kejuruan	61
	2.4.2. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	62
	2.4.3. pembelajaran Apresiasi Puisi dan Prosa.....	64
2.8	Kajian Penelitian yang Relevan	67
2.9	Produk yang Akan Dihasilkan	68

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	69
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	71
3.3	Langkah-langkah Penelitian	71
	3.3.1 Analisis Kebutuhan	72
	3.3.2 Desain Pembelajaran	72
	3.3.2.1 Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran.....	73
	3.3.2.2 Melaksanakan Analisis Pembelajaran	73
	3.3.2.3 Mengidentifikasi Tingkah Laku Masukan dan Karakteristik Siswa.....	74
	3.3.2.4 Merumuskan Tujuan Performansi	74
	3.3.2.5 Mengembangkan Butir Tes Acuan Patokan	75
	3.3.3 Desain dan Pengembangan Media	75
	3.3.4 Uji Coba Produk	79
	3.3.5 Populasi dan Sampel	82
	3.3.6 Teknik Pengumpulan Data	84
	3.3.7 Definisi Konseptual dan Operasional	85
	3.3.8 Kisi-kisi Instrumen	88
	3.3.9. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Produk	93
	3.3.10 Teknik Analisis Data	93

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Analisis Kebutuhan	95
4.2	Hasil Desain Pembelajaran	95
4.3	Hasil Desain dan Pengembangan Media.....	96
	4.3.1 Me-review Produk yang Telah Ada	96
	4.3.2 Pengumpulan Bahan-Bahan.....	97

4.3.3 Membuat Isi Courses	98
4.4 Hasil Uji dan Revisi	104
4.4.1 Uji Coba Kelompok Kecil	104
4.4.2 ExpertJudgement.....	106
4.4.2.1 Uji Ahli Desain Pembelajaran	106
4.4.2.2 Uji Ahli Teknologi dan Informasi	107
4.4.2.3 Hasil Uji Coba Ahli Multimedia	108
4.4.2.4 Revisi Produk Awal	109
4.4.2.5 Uji Coba Kelompok Besar	110
4.4.2.5.1 Peningkatkan Kemampuan	111
4.4.2.5.2 Efisiensi Pada Penghematan Waktu	114
4.4.2.5.3 Daya Tarik	116
4.4.2.6 Revisi Produk Operasional.....	119
4.5 Pembahasan Produk.....	119
4.5.1. Aspek Efektivitas Pada Presatasi Belajar.....	119
4.5.2 Aspek Efisiensi Pada Penghematan Waktu	122
4.5.3 Aspek Daya Tarik	125
4.5.4 Aplikasi Teori Belajar dalam Modul Interaktif	126
4.5.5 Kesesuaian Produk yang Dihasilkan dengan Tujuan Pengembangan	132
4.5.6 Keunggulan Produk Hasil Pengembangan	133
4.5.7 Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan	134
4.5.8 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	134
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	136
5.2 Implikasi	137
5.3 Saran	138

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN