

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	6
1. Kemampuan Eksplorasi yang Dilatihkan dengan Kuis Interaktif Tipe <i>Fill In The Blank</i>	6
2. <i>Wondershare Quiz Creator</i> untuk membangun kuis interaktif tipe fill in the blank untuk melatih kemampuan eksplorasi	12
3. Program Kuis Interaktif	14
B. Kerangka Pemikiran	15
III. METODE PENELITIAN	

A. Metode Pengembangan	18
1. Analisis	19
2. Desain/perancangan	19
3. Pengembangan	20
4. Implementasi	21
5. Evaluasi	22
B. Produk yang akan dihasilkan	23
C. Instrumen Penilaian	23
D. Metode Pengumpulan Data	25
E. Teknik Analisis Data	26

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan	29
1. Hasil analisis kebutuhan masalah	29
2. Hasil desain produk.....	30
3. Hasil pengembangan produk.....	36
4. Implementasi	39
5. Mengevaluasi	39
B. Pembahasan.....	41
1. Kesesuaian kuis interaktif dengan tujuan pengembangan	41
2. Keterbacaan dan kemudahan mengoperasikan	43
3. Kemenarikan dan Keefektifan kuis interaktif yang dikembangkan	44

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	46
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN