DAFTAR ISI

		Halaman
AB	STRAK	i
	STRACT	
KA	TA PENGANTAR	iii
DA DA	FTAR ISIFTAR TABEL	VÌ
	FTAR GAMBAR	
	FTAR BAGAN	
DA	FTAR LAMPIRAN	xiv
	1 12	
BA	B I PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
	Identifikasi masalah	
	Pembatasan Masalah	
	Rumusan Masalah	
	Tujuan Penelitian	
1.6	Manfaat Penelitian	10
	[3]	
BA	B II KAJIAN TEORI	12
2.1	Media Pembelajaran	
	2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
	2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajran	15
	2.1.3 Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran	16
	2.1.4 Fungsi dan Manfaat Media	18
2.2		23
1	2.2.1 Model-model Media Interaktif	25
X	2.2.2 Pengembangan Media	487
2.3	Adobe Flash	
	2.3.1 Pembelajaran Menggunakan <i>Adobe Flash</i> Model Tutorial	31
	2.3.2 Tujuan Pembelajaran Model Tutorial	32
	2.3.3 Langkah-langkah Pembuatan Media Model Tutorial	32
2.4	Metode Jigsaw	33
	2.4.1 Pengertian Metode Jigsaw	33

	2.4.2 Fungsi dan Manfaat Metode Jigsaw	36
	2.4.3 Langkah-Langkah Metode Jigsaw	37
	2.4.4 Keunggulan dan Kelemahan Metode Jigsaw	38
	2.4.5 Prinsip-prinsip dan Ciri-ciri Metode Jigsaw	
2.5	Kemampuan Memahami Wacana	42
	2.5.1 Pengertian Wacana	42
	2.5.2 Ciri-ciri Wacana	44
	2.5.3 Jenis Jenis Wacana	45
	2.5.4 Persyaratan Wacana	48
	2.5.5 Unsur-unsur Wacana	48
2.6	Kemampuan Memahami	49
	2.6.1 Jenis Keterampilan Membaca Pemahaman	53
2.7	Pengertian Membaca	55
	2.7.1 Pengertian Membaca Cepat	57
	2.7.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Cepat	59
	2.7.3 Teknik Membaca Cepat	
	2.7.4 Kelebihan dan Keuntungan Membaca Cepat	
2.8	Wacana Nonfiksi	62
	2.8.1 Media Interaktif Pada Metode Jigsaw Dalam Kemampuan	
	Memahami Wacana	70
2.9	Penelitian yang Relavan	72
2.10) Kerangka Konseptual	79
	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	
BA	B III METODE PENELITIAN	82
3.1	Jenis Penelitian	82
3.2	Lokasi dan Waktu penelitian	82
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	82
3.4	Defenisi Operasioanal Variabel	83
3.5	Prosedur pengembangan	84
	3.5.1 Tahap Pendefinisian	86
	3.5.2 Tahan Perencangan (Design)	88

3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	92
3.5.4 Tahap Penyebaran (Disseminate)	94
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	95
3.6.1 Kuesioner	95
3.6.2 Angket Validasi Media Pembelajaran	95
3.6.3 Angket Kepraktisan Media	97
3.6.4 Angket Respon Siswa	98
3.6.5 Tes kemampuan Mema <mark>hami Waca</mark> na	99
3.7 Menggali Pengetahuna Baru yang Terdapat Pada Teks	99
3.7.1 Menyampaikan Pengetahuna Baru Teks Nonfiksi Ke dalam	
Tulisan Dengan Bahasa Sen <mark>dir</mark> i	99
3.7.2 Tes Belajar	101
3.8 Uji Coba Instrumen	102
3.8.1 Validitas Tes	102
3.8.2 Reabilitas Tes	103
3.8.3 Daya Beda Tes	
3.9 Teknik Analisis Data	104
3.9.1 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe	
Flash	104
3.9.2 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe	
Flash	105
3.9.3 Analisis Keefektifan Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran	
Menggunakan Adobe Flash	106
Whatacier (Danana	7
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	109
4.1 Hasil Penelitian	109
4.2 Deskripsi Prosedur Pengembangan	110
4.2.1 Deskripsi Tahap I: Pendefinisian (Define)	110
4.2.1.1 Analisis Awal-Akhir	110
4.2.1.2 Analisis Siswa	112
4.2.1.3 Analisis Konsep	114

	4.2.1.4 Analisis Tugas	.116
	4.2.1.5 Perumusan Tujuan Penelitian	.118
	4.2.2 Deskripsi Tahap II: Perencanaan (Design)	.119
	4.2.2.1 Penyusunan Tes	.119
	4.2.2.2 Pemilihan Media	.122
	4.2.2.2 Pemilihan Media4.2.2.3 Pemilihan Format	.122
	4.2.2.4 Rancangan Awal	.123
	4.2.3 Tahap III: Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan	
	4.2.3.1 Validasi Media Pembelajaran	.126
	4.2.3.2 Hasil Validasi Ahli Media	.126
	4.2.3.3 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	.131
	4.2.3.4 Hasil Validasri Ahli Bahasa	
	4.2.4 Hasil Uji Coba	.137
	4.2.4.1 Uji Coba Pertama	.138
	4.2.4.2 Uji Coba Kedua	.148
	4.2.5 Deskripsi Tahap IV: Penyebaran (Dessiminate)	.148
4.3	Pembahasan Penelitian.	. 155
	4.3.1 Kelayakan Media Interaktif	.156
	4.3.2 Keefektifan Media Interaktif	.160
4.4	Keterbatasan Penelitian	.162
BA	B V KESIMPULAN DAN SARAN	.163
	Kesimpulan	.163
100	Implikasi	164
	Saran IIIIII D.C.I.T.Y	.167
DA	FTAD DIISTAKA	169