

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBAR ORISINILITAS KARYA.....	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	v
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoretis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoretis	7
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	7
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i>	9
2.1.2.1 Pengertian <i>Sparkol Videoscribe</i>	9
2.1.2.2 Kelebihan <i>Sparkol Videoscribe</i>	11
2.1.2.3 Kelemahan <i>Sparkol Videoscribe</i>	11

2.1.2.4 Langkah-langkah Menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	12
2.1.3 Hakikat Keterampilan Menulis Deskripsi	15
2.1.3.1 Pengertian Menulis	15
2.1.3.2 Tujuan Menulis	15
2.1.3.3 Manfaat Menulis	16
2.1.3.4 Pengertian Menulis Deskripsi	17
2.1.3.5 Keterampilan Menulis Deskripsi	18
2.1.3.6 Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi	18
2.2 Penelitian Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	27
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	30
3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
3.6. Teknik Analisi Data	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	39
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	39
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	43
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	60
4.2 Pembahasan	65
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	138



THE
Character Building
UNIVERSITY