

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	8
A. Landasan Teoretis	8
1. Pengertian Efektivitas	8
2. Pengertian Menulis	9
3. Model Pembelajaran Berbasis Komputer Program <i>Macromedia Flash Cs3</i>	11
a. Komputer-Based Training (CBT).....	12
b. We-based training (WBT).....	13
c. Macromedia Flash Cs3.....	13
d. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Komputer.....	14
e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
4. Model Pembelajaran Berbasis Media Cetak.....	15
5. Pengertian Cerpen Remaja	16
a. Unsur-Unsur Cerpen Remaja	20
b. Cerita Pendek yang Baik.....	26

B. Kerangka Konseptual.....	27
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel	30
C. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data	31
D. Metode Penelitian.....	34
E. Desain Penelitian	34
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
G. Jalannya Eksperimen.....	36
H. Teknik Analisis Data Penelitian.....	41
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran-saran	65

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

