

DAFTAR ISI

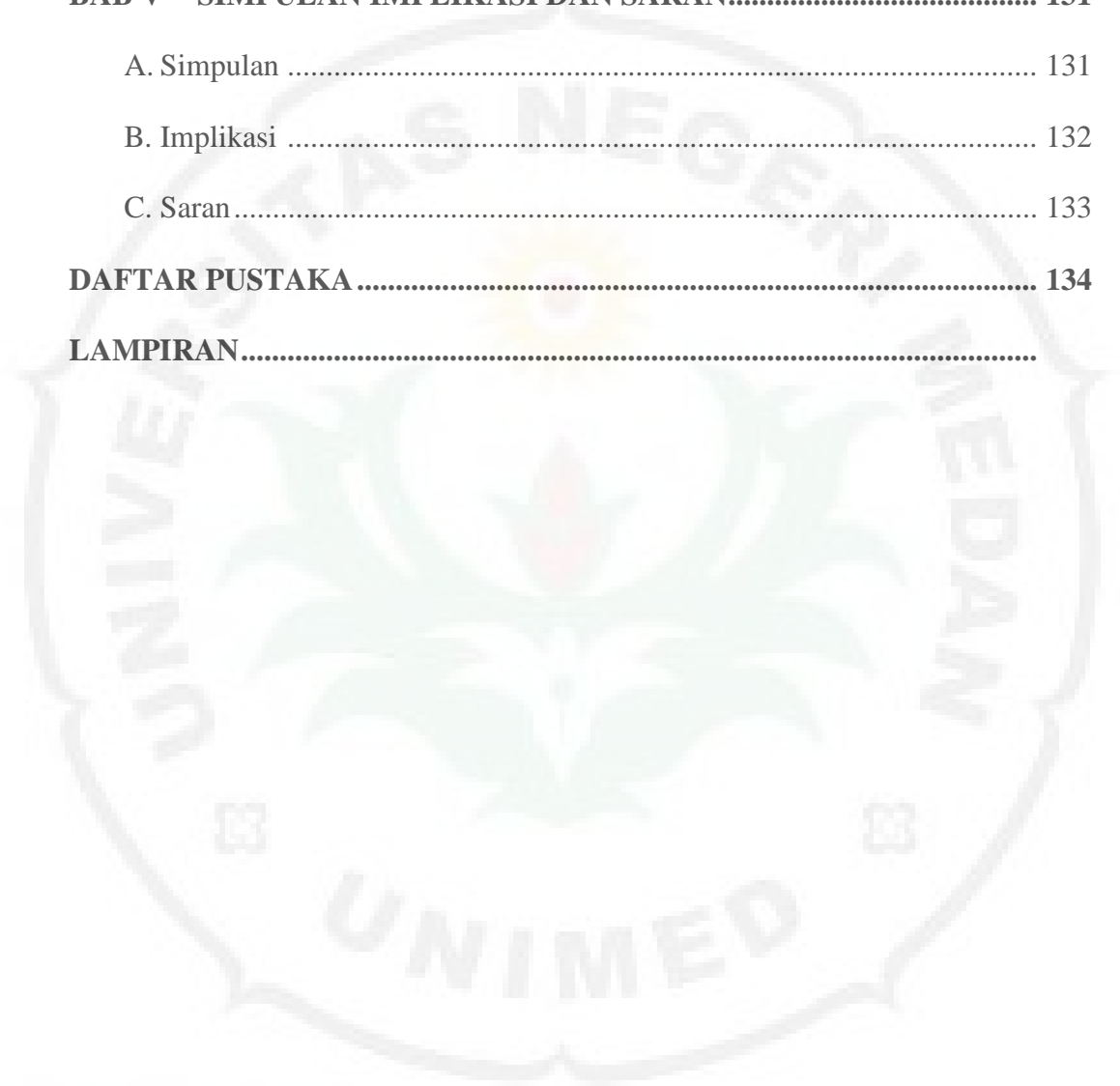
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Pengembangan	11
BAB II. KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	12
A. Kajian Teoretis	12
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	12

b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran	13
c. Pembelajaran Bahasa Inggris SMA	14
2. Kajian tentang Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	22
c. Fungsi Media Pembelajaran	24
d. Pemilihan Media Pembelajaran	27
e. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer	29
3. Kajian tentang Multimedia Interaktif	30
a. Pengertian Multimedia	30
b. Obyek-obyek Multimedia	32
c. Interaktif	33
4. Kajian tentang Pembelajaran Kontekstual (<i>CTL</i>)	34
a. Pengertian Pembelajaran <i>CTL</i>	34
b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual	36
c. Komponen Pembelajaran Kontekstual	37
d. Pendekatan Contextual Teaching and Learning (<i>CTL</i>)	37
5. Kajian tentang <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	40
a. Pengertian <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	40
b. Kelebihan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	40
c. <i>Software</i> Pendukung	41
6. Kajian tentang Pembelajaran Bahasa Inggris <i>Hope and Dream</i> ...	42
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	47
D. Pengajuan Hipotesis	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
B. Metode Penelitian	47
C. Model Pengembangan	48
1. Potensi dan Masalah.....	49
2. Pengumpulan Informasi.....	50

D. Prosedur Pengembangan	57
1. Tampilan Menu Awal Program.....	57
2. Tampilan Menu Halaman Utama.....	57
E. Tahap Uji Coba Produk	61
1. Desain Uji Coba	61
2. Subjek Uji Coba	61
3. Pelaksanaan Uji Coba.....	62
F. Jenis Data	63
G. Instrumen Pengumpulan Data	64
a. Lembar Angket	64
b. Lembar Wawancara.....	68
H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.....	70
B. Data Prosedur Pengembangan Media Belajar	71
1. Data Potensi dan Masalah	71
2. Data Pengumpulan Informasi	72
a. Data Identifikasi Tujuan Pembelajaran	72
b. Data Analisis Karakteristik Siswa	73
c. Data Analisis Kebutuhan Pembelajaran.....	73
3. Data Desain Produk.....	77
a. Pengumpulan Bahan.....	77
b. Mendesain Produk.....	78
c. Assembly Media Pembelajaran.....	87
4. Data Validasi Produk.....	92

a. Validasi Ahli Materi.....	92
b. Validasi Ahli Media.....	98
c. Validasi Desain Pembelajaran	103
5. Data Hasil Uji Coba Produk	107
a. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Trying Out</i>)	107
b. Uji Coba Lapangan (<i>Field Trying Out</i>).....	107
C. Analisis Data	108
1. Analisis Data Hasil Validasi.....	108
a. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Materi	109
b. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Media.....	111
c. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Desain....	112
d. Analisis Data Media yang Menunjang Pembelajaran CTL	112
2. Analisis Data Hasil Uji Coba.....	115
3. Analisis Data Uji Coba dari Kelayakan Materi dan Pembelajaran....	116
D. Revisi Produk	117
1. Revisi Tahap Pertama.....	117
2. Revisi Tahap Kedua.....	118
3. Revisi Tahap Ketiga	121
4. Revisi Tahap Keempat	121
5. Revisi Tahap Kelima	123
E. Hasil Penelitian Pengembangan Produk	123
F. Keterbatasan Penelitian	127
G. Kajian Produk Akhir	128

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN.....	131
A. Simpulan	131
B. Implikasi	132
C. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....



THE
Character Building
UNIVERSITY