

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoretis	8
2.1.1. Pengerertian Penelitian dan Pengembangan (R&D).....	8
2.1.2. Batasan Penelitian dan Pengembangan	10
2.2. Pengertian Pengembangan Media Ajar	10
2.2.1. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Media Ajar	12
2.2.2. Bentuk Bahan Ajar/Media Pembelajaran	14
2.2.3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14

2.3. Pengertian Menyimak Fabel.....	17
2.3.1. Tujuan Menyimak	18
2.3.2. Ragam Menyimak	23
2.3.3. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	25
2.3.4. Kendala Menyimak	27
2.3.5. Tahap-tahap Menyimak	29
2.3.6. Pemilihan Materi Simakkan	31
2.3.7. Penilaian Keterampilan Menyimak.....	32
2.3.8. Sastra Dongeng	35
2.3.9. Jenis Dongeng	36
2.3.10. Fungsi Dongeng	36
2.3.11. Nilai Didik Dongeng	37
2.4. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	41
2.4.1. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	42
2.4.2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	45
2.4.3. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	47
2.4.4. Keunggulan Multimedia Interaktif	46
2.4.5. Kelemahan Multimedia Interaktif	47
2.4.6. Software yang Digunakan dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif	47
2.5. Penelitian yang Relevan	49
2.6. Kerangka Berpikir	51
2.7. Hipotesis Penelitian	52

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.2. Populasi dan Sampel	53

3.3. Sumber Data	54
3.4. Desain Penelitian	54
3.5. Subjek Penelitian	63
3.6. Instrumen Penelitian	65
3.7. Teknik Pengumpulan Data	66
3.7.1. Angket.....	66
3.7.2. Angket Kebutuhan	67
3.7.3. Lembar Uji Validitas	67
3.8. Teknik Analisis data	67
3.8.1. Teknik Analisis Data Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak	68
3.8.2. Teknik Analisis Data Uji Validasi Ahli dan Guru	68
3.8.3. Pengujian Prototipe Media Pembelajaran.....	68
3.9. Perencanaan Media Pembelajaran Menyimak.....	69
3.9.1. Konsep.....	66
3.9.2. Rancangan	67
3.9.3. Pengujian Media Pembelajaran Menyimak Fabel Ber basis Multimedia... ..	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian Uji Kelayakan Produk.....	68
4.1.1. Tahap Analisis dan Pengembangan Media Pembelajaran ...	68
4.1.2. Data Hasil Uji Coba Tahap I	74
4.1.2.1. Data Hasil Validasi Materi	75
4.1.2.2. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	79
4.1.2.3. Data Hasil Uji Coba Tahap II Uji Coba Perorangan...	83
4.1.2.4. Data Hasil Uji Coba Tahap III Kelompok Kecil .	86

4.1.2.5. Data Hasil Uji Coba Tahap IV Uji Coba Lapangan	90
4.2. Analisis Data.....	94
4.2.1. Analisis I Analisis Data Hasil Validasi Produk Awal	94
4.2.2. Analisis II Analisis Data Tahap II Uji Coba Perorangan	96
4.2.3. Analisis III Analisis Data Tahap III Uji Coba Kelompok	97
4.2.4. Analisis IV Analisis Data Tahap IV Uji Coba Lapangan	97
4.2.5. Revisi Produk	98
4.3. Hasil Penelitian Uji Efektifitas Produk	99
4.4. Uji Normalitas	101
4.5. Uji Homogenitas.....	109
4.6. Menghitung Kefektifan Media	113
4.7. Keunggulan Fitur Multimedia dalam Menyimak Fabel	114
4.8. Pembahasan Hasil Penelitian.....	115
4.8.1. Pembahasan Hasil Penelitian Uji Kelayakan Produk	116
4.8.2. Pembahasan Hasil Penelitian Uji Keefktifan Produk	119
4.8.3. Pembahasan Keunggulan Fitur Multimedia dalam Menyimak Fabel....	119
4.9. Keterbatasan Penelitian	120

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	122
5.2. Implikasi.....	123
5.3. Saran.....	124
Daftar Pustaka.....	126
Lampiran.....	128