

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENELITIAN RELEVAN	
2.1 Pengertian Modul	11
2.1.1 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Modul.....	13
2.1.2 Karakteristik Modul.....	15
2.1.3 Kelebihan Pembelajaran dengan Menggunakan Modul.....	18
2.1.4 Langkah-langkah Penyusunan Modul Pembelajaran.....	20
2.1.5 Modul Digital.....	32
2.2 Multimedia Interaktif.....	34
2.2.1 Karakteristik Multimedia Interaktif	37
2.2.2 Keunggulan Multimedia Interaktif dalam Modul Pembelajaran.....	42
2.2.3 Pengembangan Multimedia Interaktif	45

2.2.4	Media Interaktif <i>Adobe Flash Player</i>	49
2.3	<i>Project Based Learning</i>	55
2.3.1	Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	57
2.3.2	Tahapan <i>Project Based Learning</i>	58
2.3.3	Kelebihan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	59
2.4	Teks Anekdote.....	61
2.4.1	Struktur Teks Anekdote.....	63
2.4.2	Ciri Kebahasaan Teks Anekdote	64
2.4.3	Contoh Teks Anekdote	65
2.5	Analisis Kebutuhan	67
2.6	Kerangka Berpikir	70
2.7	Penelitian Relevan	71

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	75
3.2	Populasi dan Sampel.....	75
3.3	Desain Penelitian	75
3.4	Definisi Operasional	81
3.5	Prosedur Penelitian	82
3.5.1	Draf Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Interaktif.....	83
3.6	Teknik Pengumpulan Data	91
3.7	Instrumen Pengumpulan Data	94
3.7.1	Instrumen Tanggapan Terhadap Kebutuhan Pengembangan.....	94
3.7.2	Instrumen Angket Validasi Tim Ahli	95
3.7.3	Instrumen Motivasi Belajar Siswa.....	96
3.7.4	Tes.....	99
3.8	Teknik Analisis Data	101

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	103
4.1.1	Proses Data Pengembangan Modul Pembelajaran	

Teks Anekdote Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	103
4.1.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	103
4.1.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	109
4.1.2 Kelayakan Data Hasil Validasi Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	119
4.1.2.1 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	119
4.1.3 Efektivitas Data Hasil Belajar yang Menerapkan Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	124
4.1.3.1 Hasil Tes Belajar Siswa Uji Terbatas.....	124
4.1.3.2 Hasil Uji Terbatas Terhadap Motivasi Belajar Siswa	128
4.1.3.3 Tahap Penyebaran (<i>Desseminate</i>)	130
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	133
4.2.1 Proses Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	133
4.2.1.1 Analisis Data Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	133
4.2.1.2 Analisis Data Tahap Perancangan (<i>Desain</i>)	135
4.2.2 Kelayakan Hasil Validasi Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan <i>Project Based Learning</i>	140
4.2.2.1 Analisis Data Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	140
4.2.3 Efektivitas Hasil Belajar yang Menerapkan Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan penerapan <i>Project Based Learning</i>	145
4.2.3.1 Hasil Tes Belajar Siswa Uji Terbatas Pada Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Multimedia Interaktif dengan <i>Project Based Learning</i>	145
4.2.3.2 Hasil Ujicoba Terbatas dan hasil Uji Coba Diperluas (<i>Desseminate</i>).....	146

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	149
5.2 Implikasi.....	150
5.3 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	152

