

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Pengertian Media Interaktif	13
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media interaktif.....	14
2.2 Metode <i>Steinberg</i>	16
2.2.1 Pengertian Metode <i>Steinberg</i>	16
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Steinberg</i>	18
2.3 Kemampuan Berpikir Kreatif	19
2.3.1 Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif	23
2.3.2 Tahap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif	24
2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
2.5 Pengembangan Media Interaktif sebagai pendukung metode <i>Steinberg</i>	29
2.5.1 Penggunaan media interaktif Dalam Pembelajaran.....	29
2.5.2 Model Media Interaktif	32
2.5.3 Struktur Navigasi Media Interaktif.....	35

2.5.4 Karakteristik media interaktif dalam Pembelajaran	36
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan	38
2.7 Kerangka Konseptual.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	45
3.3 Subjek dan Objek Uji Coba	45
3.4 Model Pengembangan.....	46
3.5 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	47
3.6 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	52
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.8 Instrumen Penilaian	55
3.9 Teknik Analisis Data	58
3.9.1 Domain Bahasa	58
3.9.2 Domain Materi	59
3.9.3 Domain Konstruksi Media.....	59
3.9.4 Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Hasil Penelitian	64
4.1.1 Proses Pengembangan Media Interaktif Sebagai Pendukung Metode <i>Steinberg</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bahasa Indonesia siswa SD Negeri Kuala Baru laut Tahun Ajaran 2021/2022	64
4.1.1.1 Potensi dan Masalah.....	64
4.1.1.2 Pengumpulan Data	65
4.1.2 Hasil Kelayakan Media Interaktif sebagai Pendukung Metode <i>Steinberg</i> Subtema Benda Hidup Dan Benda Mati Dilingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri Kuala Baru Laut Tahun ajaran 2021/2022	71
4.1.3 Hasil Keefektifan Media Interaktif Sebagai Pendukung	

Metode <i>Steinberg</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bahasa Indonesia Siswa subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar tahun ajaran 2021/2022.....	79
4.2 Data Hasil Uji Coba Produk Lapangan Terbatas.....	80
4.3 Efektifitas Media Interaktif.....	82
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	85
4.4.1 Pengembangan Media Interaktif Sebagai Pendukung Metode <i>Steinberg</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Kuala Baru laut.....	85
4.4.2 Kelayakan Media Interaktif Sebagai Pendukung Metode <i>Steiberg</i> Subtema Benda Hidup dan Benda Mati Disekitar	88
4.4.3 Efektifitas Media Interaktif Sebagai Pendukung Metode <i>Steinberg</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Subtema Benda Hidup dan Benda Mati Disekitar.....	91
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	96
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Implikasi	98
5.3 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100