

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Spesifikasi Produk	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	4
2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	4
2.1.2 Aplikasi <i>Powtoon</i>	9
2.1.3 Cerita Pendek.....	14
2.1.4 Keterampilan Menulis.....	18
2.2 Hasil Riset Yang Relevan	20
2.3 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan.....	23
3.2 Prosedur Pengembangan.....	24
3.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (analisis)	24
3.1.2 Tahap <i>Design</i> (perancangan)	25
3.1.3 Tahap <i>Development</i> (pengembangan).....	26
3.1.4 Tahap <i>Implement</i> (implementasi).....	27
3.2.5 Tahap <i>Evaluate</i> (evaluasi).....	27
3.3 Uji Coba Produk.....	28
3.3.1 Desain Uji Coba	28
3.3.2 Subjek Uji Coba	28
3.3.3 Jenis Data	29
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	29
3.3.5 Teknis Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Hasil Pengembangan Video Pembelajaran	42
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	42
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implement</i>)	54

4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	55
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	55
4.2.1 Desain Uji Coba.....	55
4.2.2 Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	58
4.3 Teknis Analisis Data.....	60
4.3.1 Kelayakan Video Pembelajaran.....	60
4.3.2 Kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	60
4.1 Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	60

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62

DAFTAR PUSTAKA.....	64
----------------------------	-----------

LAMPIRAN