

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Spesifikasi Produk.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	6
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.5. Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	17
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.2.2 Manfaat Penggunaan <i>Smart Box</i>	18
2.2.3 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	19
2.2.4 Kelemahan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	20
2.2.5 Langkah Membuat Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	21
2.3 Surat Dinas.....	22
2.3.1 Pengertian Surat Dinas.....	22
2.3.2 Bagian Surat Dinas	23
2.3.3 Konsep Surat Dinas	23
2.3.4 Langkah-langkah Menyusun Surat Dinas	24
2.4 Hasil Riset Yang Relevan	25
2.5 Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan'	28
3.2 Prosedur Pengembangan.....	29
3.2.1 <i>Define</i> (Pendefenisian).....	30
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	30
3.2.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	31
3.2.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	31
3.3 Uji Coba Produk.....	32
3.3.1 Desain Uji Coba	32
3.3.2 Subjek Uji Coba	33
3.3.3 Jenis Data	33
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	33
3.3.5 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Pengembangan	44
4.1.1 Tahap <i>Define</i>	44
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	47
4.1.3 Tahap <i>Develop</i>	49
4.1.4 Tahap Penerapan.....	64
4.1.5 Evaluasi	68
4.2 Pembahasan.....	69
4.2.1 Pengembangan Media Smart Box	69
4.2.2 Kelayakan Media Smart Box	70
4.2.3 Kepraktisan Media Smart Box	70
4.2.4 Efektivitas Media Smart Box	71
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Menganalisis Surat Pribadi	38
Tabel 3.6 Skala Likert Angket Validasi.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media	40
Table 3.8 Skala Perhitungan Respon Peserta Didik	40
Tabel 3.9 Kriteria Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Produk terhadap Hasil Belajar	42
Table 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Materi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> di Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli	51
Table 4.1 Hasil Angket Kelayakan Media <i>Smart Box</i> oleh Validator Ahli Bahasa	57
Table 4.3 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media <i>Smart Box</i> oleh Validator Ahli Desain.....	62
Tabel 4.4 Skor Respon Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil.....	65
Table 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Uji Lapangan Kelas VII-A	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Grafis Foto.....	14
Gambar 2.2 Media Realia.....	15
Gambar 2.3 Media Penampang	15
Gambar 2.4 Media Boneka.....	16
Gambar 2.5 Media Proyeksi Diam	16
Gambar 2.6 Media Audio/Radio	17
Gambar 2.7 Media Video	18
Gambar 2.8 Contoh Media <i>Smart Box</i>	19
Gambar 2.9 Contoh Media <i>Smart Box</i>	19
Gambar 4.1 Sebelum Revisi oleh Ahli Validator Materi.....	50
Gambar 4.2 Setelah Revisi oleh Ahli Validator Materi	51
Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Gambar 4.4 Diagram Presentase Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Gambar 4.5 Sebelum Revisi oleh Ahli Validator Bahasa	55
Gambar 4.6 Setelah Revisi oleh Validator Bahasa	56
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	58
Gambar 4.8 Diagram Presentase Hasil Validasi Bahasa.....	59
Gambar 4.9 Sebelum Revisi oleh Validator Ahli Media	60
Gambar 4.10 Setelah Revisi oleh Validator Ahli Media	61
Gambar 4.11 Sebelum Revisi oleh Validator Ahli Media	61
Gambar 4.12 Setelah Revisi oleh Validator Ahli Media	62
Gambar 4.13 Diagram Hasil Validasi Media	64
Gambar 4.14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	66
Gambar 4.15 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	26
Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D.....	28