

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR BAGAN.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Spesifikasi Produk	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Pengertian <i>Genially</i>	11
2.1.2 Konsep Dasar Bahan Ajar	15
2.1.3 Konsep Dasar Menulis	21
2.1.4 Konsep Dasar Teks Berita.....	22
2.2 Hasil Riset yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan.....	28
3.2 Prosedur Pengembangan.....	29
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	29
3.2.2 Pengumpulan data.....	31
3.2.3 Desain Produk.....	31
3.2.4 Validasi Desain	32
3.3.5 Revisi Desain	32
3.3.6 Uji Coba Produk	33
3.3.7 Revisi Produk	33
3.3.8 Uji Coba Pemakaian.....	33
3.3.9 Revisi Produk	33
3.3.10 Produksi Massal.....	34
3.3 Subjek Uji Coba	34
3.4 Desain Uji Coba	38

3.5 Jenis Data.....	38
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.7 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan	44
4.2 Analis Data	79
4.3 Pembahasan	81
4.4 Kelebihan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i>	85
4.5 Kelemahan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i>	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	22
Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model <i>Borg and Gall</i>	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Desain	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert	40
Tabel 3.6 Interpretasi Skor Kelayakan	41
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kepraktisan	42
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Menulis Teks Berita.....	42
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Keefektivan.....	43
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Materi Revisi I	48
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Materi Revisi II	51
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Materi Revisi I dan Revisi II.....	54
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I.....	56
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Bahasa Revisi II	60
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II.....	64
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Desain Revisi I.....	66
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Desain Revisi II.....	69
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II.....	71
Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i> Pada Uji Coba Produk	74

Tabel 4.11 Hasil Pratest Siswa Menggunakan Platform Web Genially dalam Bentuk Game Ular Tangga.....	76
Tabel 4.12 Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	77
Tabel 4.13 Persesntase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	78

DAFTAR TABEL

Gambar 3.1 Sampul Depan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i>	32
Gambar 4.1 Desain Produk	47
Gambar 4.2 Hasil Revisi I Oleh Ahli Materi.....	51
Gambar 4.3 Hasil Revisi II Oleh Ahli Materi	54
Gambar 4.4 Hasil Revisi I Oleh Ahli Bahasa.....	60
Gambar 4.5 Hasil Revisi II Oleh Ahli Bahasa	64
Gambar 4.2 Hasil Revisi I Oleh Ahli Desain	68
Gambar 4.2 Hasil Revisi II Oleh Ahli Materi	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Prentase Hasil Revisi I Oleh Ahli Materi	49
Grafik 4.2 Presentase Hasil Revisi II Oleh Ahli Materi	52
Grafik 4.3 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Materi	55
Grafik 4.4 Prentase Hasil Revisi I Oleh Ahli Bahasa	57
Grafik 4.5 Presentase Hasil Revisi II Oleh Ahli Bahasa.....	61
Grafik 4.6 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Bahasa	65
Grafik 4.7 Presentase Hasil Revisi I Oleh Ahli Desain	67
Grafik 4.8 Presentase Hasil Revisi II Oleh Ahli Desain	71
Grafik 4.9 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Desain	74
Grafik 4.2 Presentase Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i>	77
Grafik 4.2 Presentase Hasil Pratest Menggunakan Game Ular Tangga	78
Grafik 4.2 Presentase keefektifan Bahan Ajar Berbasis <i>Genially</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Penelitian	93
Lampiran 2 Dokumentasj Foto Penelitian.....	234
Lampiran 3 Pengajuan Judul Penelitian.....	235
Lampiran 4 Abstrak Pengajuan judul penelitian	236
Lampiran 5 Pengajuan Dosen Pembimbing	251
Lampiran 6 SK Dosen Pembimbing	252
Lampiran 7 Riwayat Bimbingan Proposal Penelitian.....	253
Lampiran 8 Lembar Persetujuan untuk diseminarkan	258
Lampiran 9 Berita Acara Seminar	259
Lampiran 10 Lembar Perbaikan Rancangan Proposal penelitian.....	261
Lampiran 11 Lembar Persetujuan untuk Diteliti	262
Lampiran 12 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	263
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian	264
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah melaksanakan Penelitian.....	265
Lampiran 15 Riwayat Bimbingan Skripsi.....	266
Lampiran 16 Lembar Persetujuan untuk Ujian Skripsi.....	267
Lampiran 17 Lembar Turnitin	270
Lampiran 18 Surat Keterangan Lulus Mata Kuliah.....	271
Lampiran 19 Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	272
Lampiran 20 Lembar Kesiadaan Menghadiri Ujian Skripsi	273
Lampiran 21 Surat Penetapan Dosen Penguji Skripsi	274
Lampiran 22 Undangan Pelaksanaan Ujian Skripsi	275
Lampiran 23 Berita Acara Ujian Skripsi.....	276
Lampiran 24 Lembar Perbaikan Ujian Skripsi	277
Lampiran 25 Biodata Penulis	281