

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	5
1. Tujuan	5
2. Kegunaan	5
a. Teoritis	5
b. Praktis	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori	6
a. Pengertian Tunarungu	6
b. Klasifikasi Tunarungu.....	7
c. Konsep Dasar Membaca Permulaan	8
a) Pengertian Membaca	8
b) Pengertian Membaca Permulaan.....	10
c) Bahasa & Kemampuan Membaca Permulaan ATR	11
d. Animasi Kartun	12
e. Program Adobe Flash.....	13

Zuhra, 2017

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN MELALUI PROGRAM ADOBE FLASH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu| perpustakaan.upi.edu

f. Media Animasi Kartun melalui Program Adobe Flash.....	14
B. Kerangkan Berpikir	15
C. Hipotesis	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian	17
a. Variabel bebas	17
b. Variabel Terikat.....	19
B. Metode Penelitian	20
C. Populasi dan Sampel.....	22
a) Populasi	22
b) Sampel.....	23
c) Lokasi Penelitian	23
D. Instrument Penelitian dan teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Instrument Penelitian	24
a) Kisi-kisi Instrument.....	24
b) Membuat Butir instrument	26
c) Sistem penilaian Butir Instrument.....	26
d) Penyusunan RPP	27
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument	27
F. Bentuk Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Prosedur Penelitian	29
a) Persiapan Penelitioan	29
b) pelaksanaan Penelitian	30
H. Teknik Pengolahan Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	33
a) Validitas Instrumen.....	33
b) Reliabilitas Instrument.....	33

1. Deskripsi Data Penelitian	35
2. Pengujian Hipotesis	40
B. Pembahasan	41
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	43
B. Rekomendasi	43
a) Bagi Guru.....	43
b) Bagi Peneliti Selanjutnya.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45