

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	10
F. Struktur Organisasi Tesis.....	10
BAB II Menulis Karya Ilmiah, Bahan Ajar Multimedia Interaktif dan .....	
Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	12
A. Keterampilan Menulis.....	12
1. Pengertian Keterampilan Menulis.....	12
2. Fungsi Menulis.....	12
3. Tujuan Menulis .....	13
B. Karya Ilmiah.....	14
1. Pengertian Karya Ilmiah .....	14
2. Ciri-ciri Karya Tulis Ilmiah .....	15
3. Sistematika Karya Tulis Ilmiah.....	16
4. Fungsi, Sifat Karya Ilmiah dan Syarat Menulis Karya Ilmiah.....	18
5. Jenis – Jenis Karya Ilmiah .....	20
6. Makalah.....	21
C. Bahan Ajar.....	24

1. Pengertian Bahan Ajar .....	24
2. Karakteristik Bahan Ajar .....	25
3. Prinsip-Prinsip Penyusunan Bahan Ajar .....	26
4. Bentuk Bahan Ajar.....	27
5. Fungsi dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar .....	29
D. Modul.....	31
1. Pengertian Modul.....	31
2. Tujuan Pembelajaran Modul.....	32
3. Karakteristik Modul .....	32
4. Komponen Modul .....	33
5. Pembelajaran Menggunakan Modul .....	33
6. Langkah-langkah Penyusunan Modul.....	34
7. Kelebihan dan Kelemahan Modul.....	35
E. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran .....	35
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	35
2. Peranan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	37
3. Kriteria Multimedia.....	38
F. Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	41
1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	41
2. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	41
3. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	43
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	44
5. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	45
6. Penilaian Pembelajaran Berbasis Masalah.....	47
7. Pentingnya Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Masalah .....	49
G. Pengembangan Multimedia Interaktif.....	51
H. Adobe Flash Profesional CS6 .....	52
I. Kajian Pustaka .....	53
J. Kerangka Berpikir .....	56
BAB III .....	58
METODE PENELITIAN.....	58
A. Pendekatan Pengembangan.....	58
B. Prosedur Pengembangan .....	59

C. Uji Coba Produk.....	65
D. Jenis Data .....	67
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	68
1. Lembar validasi ahli .....	68
2. Lembar evaluasi media.....	68
3. Angket .....	68
4. Tes Hasil Belajar .....	68
5. Pedoman Observasi .....	68
F. Teknik Analisis Data .....	69
1. Analisis Isi Pembelajaran .....	69
2. Analisis Deskriptif.....	69
BAB IV .....	73
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	73
A. Profil Pembelajaran Awal Menulis Karya Ilmiah .....	73
1. Perangkat Pembelajaran.....	76
2. Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru dan Siswa.....	77
B. Rancangan Bahan Ajar Teks Karya Ilmiah Berbasis Multimedia Interaktif.....	86
1. Mengidentifikasi Kemampuan yang Akan Dicapai Siswa.....	86
2. Menganalisis Tahapan Perencanaan .....	89
3. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa .....	90
4. Merumuskan Tujuan Instruksional (Write Instructional Goal).....	91
5. Mengembangkan Instrumen Penilaian ( <i>Develop Assessment Instrument</i> ) .....	93
6. Pengembangan Strategi pembelajaran .....	94
7. Pengembangan Media Pembelajaran .....	95
8. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif .....	96
9. Melakukan Revisi terhadap Draf Program Pembelajaran .....	96
C. Desain Pengembangan Produk.....	97
1. Implementasi.....	98
2. Penilaian Data Validasi.....	99
D. Produk Dari Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	122
1. Tampilan Produk Sebelum Diperbaiki.....	122
2. Tampilan Produk Setelah Diperbaiki.....	129
E. Dampak Pembelajaran Menulis Teks Karya Ilmiah .....	142

1. Uji Kesetaraan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	142
2. Uji Efektivitas Bahan ajar Multimedia Interaktif Berbasis Masalah .....	149
F. Pembahasan .....	154
1. Keunggulan Produk Hasil Pengembangan.....	156
2. Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan .....	157
3. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	157
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	158
A. Kesimpulan .....	158
B. Implikasi.....	160
C. Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA.....	162
LAMPIRAN.....	166

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol....	49
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar.....	53
Tabel 4. 1 Observasi Pembelajaran Awal.....	58
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Pembelajaran Berdasarkan KD.....	66
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Profil Pembelajaran Awal.....	70
Tabel 4. 4 Mengidentifikasi Kemampuan .....	71
Tabel 4. 5 Analisis Tujuan Performansi.....	76
Tabel 4. 6 Analisis Test Item Keterampilan.....	79
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Pada Emulator.....	85
Tabel 4.8 Kualifikasi Tingkat Validitas.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Validitas Ahli Materi.....	87
Tabel 4. 10 Kritik dan Saran Ahli Media.....	89
Tabel 4. 11 Revisi Bahan Ajar.....	90
Tabel 4. 12 Data Kuantitatif Dari Desain Ahli.....	92
Tabel 4. 13 Kritik dan Saran Dari Ahli .....	93
Tabel 4. 14 Revisi Desain Bahan Ajar .....	94
Tabel 4. 15 Data Hasil Uji Coba Perseorangan.....	95
Tabel 4. 16 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	99
Tabel 4. 17 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	103
Tabel 4. 18 Hasil Pretest Prestasi Siswa.....	114
Tabel 4. 19 Hasil Posttest Prestasi Siswa.....	119

Tabel 4. 20 Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen.....	124
---	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Dick and Carey.....	41
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Draft Bahan Ajar.....	47
Gambar 3.3 Desain Eksperimen deengan Kelas Kontrol.....	49
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	106
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	106
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan.....	107
Gambar 4.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	107
Gambar 4.5 Motivasi.....	108
Gambar 4.6 Peta Konsep.....	108
Gambar 4.7 Rangkuman.....	109
Gambar 4.8 Tampilan Materi.....	109
Gambar 4.9 Tampilan Materi.....	110
Gambar 4.10 Tampilan Kuis.....	111