

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.... Latar Belakang.....	1
1.2.... Rumusan Masalah.....	4
1.3.... Batasan Masalah.....	4
1.4.... Tujuan Penelitian.....	4
1.5.... Manfaat Penelitian.....	5
1.6.... Definisi Operasional.....	5
1.7.... Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1.... Membaca.....	8
2.1.1....Aspek-aspek Membaca.....	8
2.1.2....Tahap Pembelajaran Membaca.....	10
2.1.3....Model Pembelajaran Membaca.....	11

2.2.... <i>Digital Story Telling</i> Dalam Pembelajaran.....	12
2.3....Media.....	12
2.4....Multimedia.....	13
2.5.... <i>Adobe Photoshop</i>	15
2.6.... <i>Adobe Flash</i>	16
2.7.... <i>Paint Tool SAI</i>	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1....Metode Penelitian.....	20
3.2....Objek Penelitian.....	23
3.2.1...Populasi.....	23
3.2.2...Sampel.....	23
3.3....Waktu dan Lokasi Penelitian.....	24
3.4....Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.4.1...Studi Pustaka.....	24
3.4.2...Kuesioner.....	24
3.5....Teknik Pengolahan Data.....	26
3.6....Prosedur Penelitian.....	28
3.6.1...Tahap Persiapan.....	28
3.6.2...Tahap Pembuatan Media.....	29
3.6.3...Tahap Pelaksanaan.....	30
3.6.4...Tahap Pengolahan Data.....	30
3.6.5...Tahap Penulisan Laporan.....	30

BAB IV PEMBAHASAN

4.1.... Perancangan dan Proses Pembuatan Media <i>Shoichi</i>	31
4.1.1... Membuat Rancangan Media.....	31
4.1.2... Membuat Desain Media.....	33
4.1.3... Mengimport Desain ke dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	35
4.1.4... Membuat Animasi.....	36
4.1.5... Membuat <i>Button</i>	36
4.1.6... Menambahkan <i>ActionScript</i>	38
4.2.... Proses Pengoperasian Media.....	42
4.3.... Tanggapan Responden.....	45
4.3.1... Hasil Penilaian Kuesioner Tertutup.....	45
4.3.2... Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka.....	54

BAB V KESIMPULAN

5.1.... Kesimpulan.....	56
5.2.... Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP