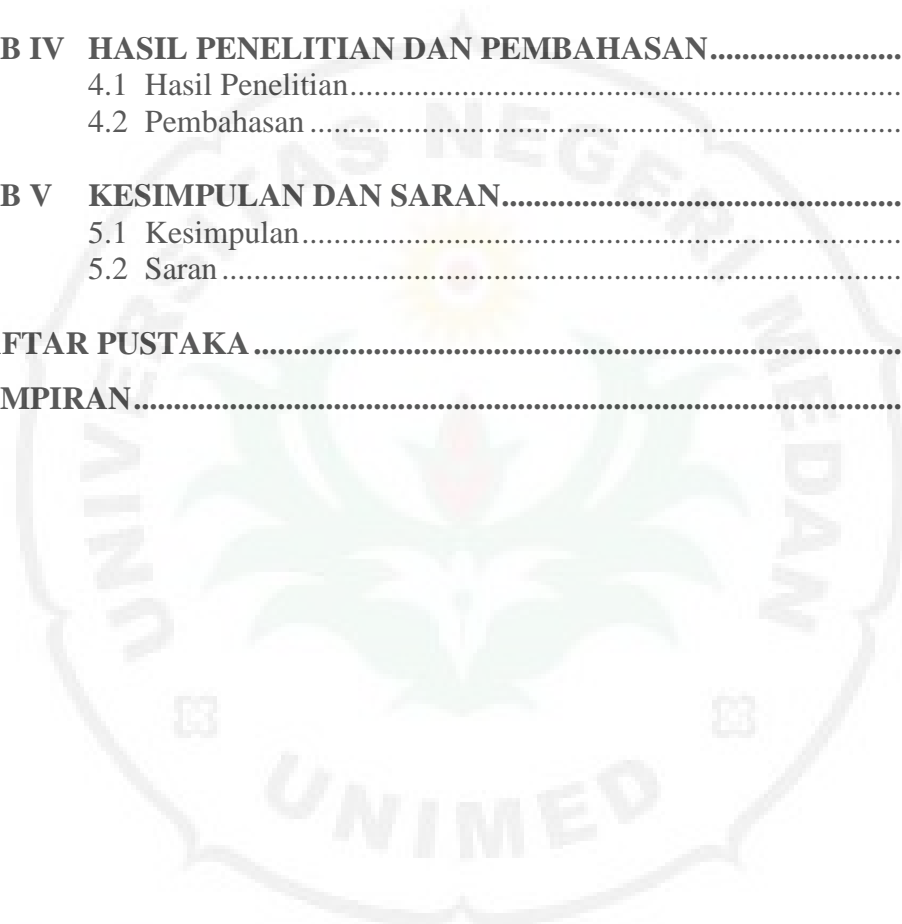


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Kerangka Teori	8
2.1.1 Model-Model Pengembangan	8
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.1.6 Pengertian Multimedia Pembelajaran	14
2.1.7 Karakteristik Multimedia Pembelajaran	15
2.1.8 Pengertian <i>Educandy Game</i>	16
2.1.9 Langkah-Langkah Menjalankan <i>Educandy Game</i>	17
2.1.10Kelebihan dan Kelemahan Media Berbasis <i>Game</i>	22
2.1.11Materi Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2	23
2.2 Penelitian Yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Subjek Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.6 Instrumen Penelitian	39
3.6.1 Instrumen Wawancara.....	39
3.6.2 Instrumen Validasi	42
3.6.2.1 Instrumen Validasi Ahli Media	42
3.6.2.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	44
3.6.3 Instrumen Praktikalitas	45

3.6.4 Instrumen Efektivitas	46
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.7.1 Analisis Validitas	51
3.7.2 Analisis Praktikalitas	53
3.7.3 Analisis Efektivitas	54
3.8 Jadwal Penelitian	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.2 Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	102



THE
Character Building
 UNIVERSITY