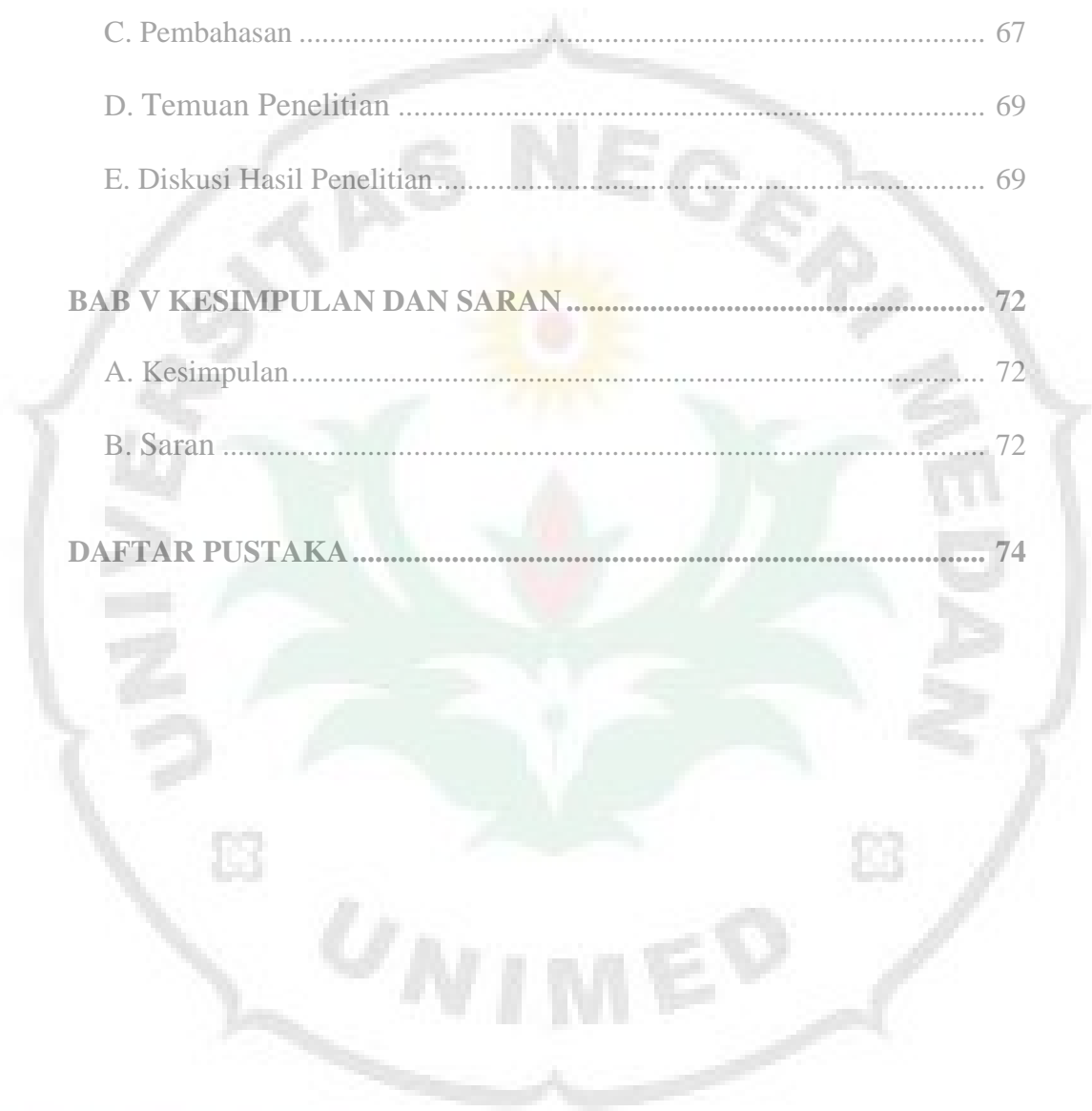


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. <i>Board Games</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	20
3. Minat Berwirausaha.....	34
4. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.....	41
5. Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan	44
B. Hasil Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berfikir	48

D. Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
B. Subjek dan Objek Penelitian	51
1. Subjek Penelitian	51
2. Objek Penelitian.....	51
C. Metode Penelitian.....	52
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	53
1. Media Pembelajaran Game Simulasi.....	53
2. Minat Berwirausaha.....	53
F. Prosedur Penelitian	54
1. Tahap Persiapan.....	54
2. Tahap Pelaksanaan.....	54
3. Analisis dan Kesimpulan	54
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	56
H. Uji Coba Instrumen.....	51
1. Uji Validitas.....	51
2. Uji Reliabilitas	59
I. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas Varians	61
3. Uji T.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian.....	64
B. Uji Prasyarat.....	65
1. Uji Normalitas Data.....	65

2. Uji Homogenitas Varians	67
C. Pembahasan	67
D. Temuan Penelitian	69
E. Diskusi Hasil Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74



THE
Character Building
 UNIVERSITY