

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORIENTASI KARYA.....	iii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Hakikat Pengembangan.....	9
2.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media Pembelajaran Wayang.....	16
2.4 TGT (Team Games Tournament).....	22
2.5 Hakikat Hasil Belajar.....	26
2.6 Cerita Rakyat	29
2.7 Penelitian Yang Relevan	34
2.8 Kerangka Berpikir.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.3 Subjek Penelitian Dan Populasi Penelitian	41
3.4 Variabel Penelitian.....	42
3.5 Prosedur Penelitian	43
3.6 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	46
3.7 Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	61
4.1.2 Desain (<i>Design</i>).....	64
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	65
4.1.3 Implementasi dan Evaluasi	72
4.1.4 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	78
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
4.2.1 Kelayakan Media <i>Puppet</i> Wayang Berbasis TGT	84
4.2.1 Praktikalitas Media <i>Puppet</i> Wayang Berbasis TGT	84
4.2.2 Keefektifan Media <i>Puppet</i> Wayang Berbasis TGT	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA.....	92
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	95
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	211
----------------------------	------------