

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori.....	10
2.1.1. Penelitian Pengembangan	10
2.1.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan	10
2.1.1.2. Model-model Penelitian Pengembangan.....	11
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	13
2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.2.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
2.1.2.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18

2.1.3. Hasil Belajar.....	19
2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	19
2.1.3.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar.....	20
2.1.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2.1.4. Hakikat Media <i>Board Game</i>	22
2.1.4.1. Pengertian <i>Board Games</i>	22
2.1.4.2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Board Games</i>	23
2.1.4.3. <i>Board Games</i> sebagai Media Belajar Sambil Bermain Pada Pembelajaran Membaca Permulaan.....	24
2.1.4.4. Media <i>Board Game Throw The Word</i>	26
2.1.5. Keterampilan Membaca Permulaan	27
2.1.5.1. Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan	27
2.1.5.2. Tujuan Membaca Permulaan.....	28
2.1.5.3. Kompetensi dan Indikator Membaca Permulaan	28
2.2. Penelitian Relevan.....	29
2.3. Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	34
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.3. Prosedur dan Rancangan Penelitian	35
3.4. Subjek dan Objek Penelitian	39
3.5. Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1. Observasi.....	39
3.5.2. Wawancara	40
3.5.3. Kuesioner	40
3.5.4. Tes Membaca Nyaring	41
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6.1. Lembar Observasi	41
3.6.2. Pedoman Wawancara	41
3.6.3. Angket	42
3.6.4. Soal-soal Tes	44

3.7. Teknik Analisis Data	44
3.7.1. Analisis Data Kualitatif	44
3.7.2. Analisis Data Kuantitatif	45
3.7.2.1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	45
3.7.2.2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran	46
3.7.2.3. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran	47

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1. Hasil <i>Analysis</i> (Analisis)	49
4.1.1.1. Analisis Kebutuhan Siswa	49
4.1.1.2. Analisis Siswa	50
4.1.1.3. Analisis Materi	51
4.1.1.4. Analisis Perangkat pembelajaran	52
4.1.2. Hasil <i>Design</i> (Desain)	52
4.1.2.1 Merancang Skenario dan Perangkat Pembelajaran	53
4.1.2.2 Merancang Media Pembelajaran	53
4.1.2.3 Penyusunan Instrumen Penelitian	61
4.1.3 Hasil <i>Development</i> (Pengembangan)	61
4.1.3.1 Tahap Pembuatan Produk	61
4.1.3.2 Tahap Validasi	63
4.1.4 Hasil <i>Implementation</i> (Implementasi)	75
4.1.4.1 Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru	75
4.1.4.2 Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa	78
4.1.4.3 Hasil Uji Efektivitas	78
4.1.3. Hasil <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	87
4.2 Pembahasan Penelitian	88
4.2.1 Validitas Media Pembelajaran <i>Board Game Throw The Word</i>	89
4.2.2 Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Board Game Throw The Word</i>	92
4.2.3 Efektivitas Media Pembelajaran <i>Board Game Throw The Word</i>	93
4.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Produk	96

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan	97
5.2. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA.....	100
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	105
----------------------	------------

RIWAYAT HIDUP.....	144
---------------------------	------------



THE
Character Building
UNIVERSITY