

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINILITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah	5
1.3	Batasan Masalah.....	5
1.4	Rumusan Masalah	6
1.5	Tujuan Penelitian	6
1.6	Manfaat Penelitian	7
1.6.1	Manfaat Teoritis	7
1.6.2	Manfaat Praktis	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kajian Teoretis	9
2.1.1	Hakikat Penelitian Pengembangan.....	9
2.1.2	Model Pengembangan.....	11
2.1.3	Teori Bahasa Indonesia.....	14
2.1.4	Teori Budaya Indonesia	16
2.1.5	Teori Keterampilan Berbicara	20
2.1.6	Teori Game.....	21
2.1.7	Perkembangan Teknologi Smartphone dan Internet di Kalangan Anak Sekolah	24

2.1.8	Media Pembelajaran Digital dan Game Edukasi	25
2.1.9	Hakikat Pengembangan Media	26
2.1.10	Fungsi Media Pembelajaran	28
2.1.11	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	30
2.2	Penelitian Relevan	34
2.3	Kerangka Berfikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	38
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	41
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian	41
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	47
3.5.1	<i>Kuesioner</i> (Angket)	47
3.5.2	Tes (Pretest dan Posttest)	48
3.6	Instrumen Validasi Media Pembelajaran	49
3.7	Teknik Analisis Data	52
3.7.1	Analisis Data Kualitatif	52
3.7.2	Analisis Data Kuantitatif	52

BAB IV Hasil Dan Pembahasan

4.1	Hasil Penelitian	56
4.1.1	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	56
4.1.2	Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	60
4.1.3	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	63
4.1.4	Tahap <i>Implentation</i> (Implentasi)	68
4.1.5	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	73
4.2	Pembahasan	77

BAB V Kesimpulan

5.1	Kesimpulan	81
5.2	Implikasi	81

5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN.....		89
RIWAYAT HIDUP		127



THE
Character Building
 UNIVERSITY