

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN</b>	
<b>HIPOTESIS</b> .....	<b>15</b>
A...Kajian Teoretis.....	15
1...Pengertian Belajar dan Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Belajar .....	15
b. Pengertian Hasil Belajar.....	17
2...Pengertian Media Pembelajaran.....	18
3...Game Edukasi .....	19
a. Definisi Game.....	19
b. Definisi Game Edukasi.....	20
c. Jenis- Jenis <i>Game</i> Edukasi.....	21
d. Keunggulan Game Edukasi.....	23
e. Kahoot.....	24
f. Sintaks Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot.....	26

4....Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) .....	32
a. Teori Belajar yang Melandasi Problem Based Learning.....	32
b. Karakteristik Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	33
c. Tujuan dan hasil dari model PBL.....	35
d. Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	36
5....Pembelajaran Bahasa Jerman.....	38
a. Keterampilan Menyimak ( <i>Hören</i> ).....	39
b. Keterampilan Berbicara ( <i>Sprechen</i> ).....	40
c. Kemampuan Membaca ( <i>Lesen</i> ).....	41
d. Keterampilan Menulis ( <i>Schreiben</i> ).....	43
e. Penguasaan Tata Bahasa ( <i>Strukturen/ Grammatik</i> ).....	44
f. Penguasaan Kosakata ( <i>Wortschatz</i> ).....	47
g. Hasil Belajar Bahasa Jerman.....	49
h. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Bahasa Jerman.....	51
6....Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis PBL Pada Pembelajaran Bahasa Jerman.....	54
B...Penelitian Relevan.....	60
C...Kerangka Berpikir.....	63
1. Kelayakan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis PBL.....	64
2. Keefektifan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis PBL.....	66
D...Pengajian Hipotesis.....	67
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>68</b>
A....Lokasi dan Waktu Penelitian.....	68
B....Definisi Operasional .....	68
C....Metode Penelitian.....	69
D....Model Pengembangan.....	70

E....	Prosedur Pengembangan.....	73
F....	Subjek dan Objek Penelitian.....	83
G....	Tahap Perlakuan Keefektifan Produk.....	84
H....	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	90
I....	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	95
J....	Uji Coba Instrumen Para Ahli.....	99
K....	Teknik Analisis Data.....	99
L....	Uji Persyaratan Analisis.....	101
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>105</b>
A....	Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	105
1....	Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman.....	105
2....	Kelayakan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perkenalan Bahasa Jerman.....	110
3....	Analisis Data.....	118
4....	Revisi Produk.....	119
B....	Hasil Penelitian Uji Coba Efektifitas Produk.....	121
1....	Deskripsi Data Penelitian.....	121
2....	Uji Persyaratan Analisis.....	123
C....	Pembahasan Hasil Penelitian .....	126
1....	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Kelayakan Produk.....	129
2....	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Efektifitas Produk.....	130
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>		<b>133</b>
A...	Kesimpulan .....	133
B...	Implikasi .....	134
C...	Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>135</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>142</b>