

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.2 Hakikat Alat Permainan Edukatif	18
2.1.3 Hakikat Karya Sastra	24
2.1.4 Hakikat Monopoli Karya Sastra.....	37
2.1.5 Kajian Materi Karya Sastra Kelas V SD Semester Genap... 42	
2.1.6 Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan Media	42
2.2 Kajian Empiris.....	47
2.3 Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Jenis Penelitian	52
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian	53
3.3 Prosedur Pengembangan Produk.....	53
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	59
3.5 Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
4.1 Hasil Penelitian.....	75
4.1.1 Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	76
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	78
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Destimination</i>).....	87
4.1.5 Uji Kepraktisan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi <i>Corel Draw</i>	91
4.1.6 Uji Efektifitas Media Belajar Monopoli Karya Sastra.....	91
4.2 Temuan Penelitian	94
4.3 Pembahasan Penelitian	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	106



THE
Character Building
UNIVERSITY