

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab	13
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	21
3. Game Based Learning	25
4. Educandy.....	28
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Konseptual.....	33
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODELOGI PENELITIAN	36
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36

B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Jenis Penelitian	37
D. Model Pengembangan	37
E. Prosedur Pengembangan.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	42
2. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Analisis Data.....	50
1. Teknik Analisis Uji Kelayakan	50
2. Teknik Analisis Data Uji Keefektifan Produk	52
BAB IV.....	55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Kelayakan Media Game Based Learning	55
1. Deskripsi Hasil Tahap Analisis.....	56
2. Desain (Design).....	62
3. Pengembangan (Development)	68
4. Implementasi (Implementation).....	78
C. Keefektifan Media Game Based Learning	81
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
1. Pembahasan Hasil Pengembangan Produk	90
2. Pembahasan Hasil Penelitian Kelayakan Produk.....	92
3. Pembahasan Hasil Penelitian Keefektifan Produk.....	94
BAB V	96
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	96
A. Simpulan.....	96
B. Implikasi	96
C. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100

