

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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	11
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	11
2.1.2 Tahapan Penelitian Pengembangan.....	13
2.1.3 Model-Model Penelitian Pengembangan	15
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	22
2.3 Hakikat Gamifikasi	23
2.3.1 Pengertian Gamifikasi.....	23
2.3.2 Elemen-elemen Gamifikasi.....	25
2.4 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	29

2.4.1	Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia	29
2.4.2	Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia	33
2.4.3	Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	33
2.4.4	Materi Bahasa Indonesia	33
2.5	Hakikat Hasil Belajar	34
2.5.1	Pengertian Hasil Belajar.....	34
2.5.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	35
2.5.3	Bentuk dan Tipe Hasil Belajar	36
2.6	Penelitian Relevan.....	37
2.7	Kerangka Berpikir	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	42
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.3	Definisi Operasional.....	44
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	44
3.5	Prosedur dan Rancangan Penelitian	44
3.5.1	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	45
3.5.2	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	49
3.5.3	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	51
3.5.4	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	51
3.5.5	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data	52
3.6.1	Angket	52
3.6.2	Tes	53
3.7	Instrumen Penelitian.....	54
3.7.1	Angket	54
3.7.2	Tes	56
3.8	Teknik Analisis Data	57
3.8.1	Analisis Kelayakan.....	58
3.8.2	Analisis Praktikalitas.....	59
3.8.3	Analisis Keefektifan	59

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	63
4.1.1	Hasil Uji Kelayakan Media	63
4.1.2	Hasil Praktikalitas Pendidikan	86
4.1.3	Hasil Keefektifan Media	88
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Kelayakan Media Gamifikasi	93
4.2.2	Kepraktisan Media	95
4.2.3	Keefektifan Media	96

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	99
5.2	Implikasi.....	99
5.3	Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA.....	102
----------------------------	------------

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

RIWAYAT HIDUP.....	167
---------------------------	------------