

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kerangka Teori	8
2.1.1 Keaktifan belajar siswa	8
2.1.2 Bahasa Indonesia di SD	17
2.1.3 Materi bab VII Asal Usul Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	19
2.1.4 Media Kartu <i>Q&A</i> Berbasis <i>Make a match</i>	20
2.1.5 <i>Make a match</i>	26
2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan <i>Make a match</i>	29
2.2 Penelitian Relevan.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	35
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	38
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.7 Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	44
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	44
4.1.1.2 Analisis Siswa	45
4.1.1.3 Analisis Kurikulum dan Materi.....	48
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	48
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	53
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	58
4.2 Pembahasan.....	59
4.2.1 Pengemban Media Pembelajaran Kartu <i>Q&A</i> Berbasis Model <i>Make a Match</i>	59
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Kartu <i>Q&A</i> Berbasis Model <i>Make a Match</i>	60
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Kartu <i>Q&A</i> Berbasis Model <i>Make a Match</i>	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	68
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	89
----------------------------	-----------