

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Penegasan Istilah.....	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pengertian Game Based Learning.....	10
2. Pengertian Mengajar.....	13
3. Pengertian Berbicara.....	14
4. Pengertian Mengajar Berbicara.....	15
5. Masalah dalam Aktifitas Berbicara.....	16
6. Ciri-ciri kegiatan Berbicara yang Berhasil.....	17
B. Penelitian Terdahulu.....	20
C. Paradigma Penelitian.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Kehadiran Penelitian.....	28
C. Lokasi Penelitian.....	29
D. Sumber Data Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Ananlisis Data.....	32
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	34
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	37
1. Implementasi <i>Game Based Learning</i> dalam pengajaran berbicara kelas X di MA AL Ma'arif Tulungagung.....	37
2. Hasil Implementasi <i>Game Based Learning</i> dalam pengajaran berbicara kelas X di MA AL Ma'arif Tulungagung.....	41
B. Temuan Penelitian.....	42
C. Analisis Data	47

BAB V PEMBAHASAN

A. Implementasi <i>Game Based Learning</i> dalam pengajaran berbicara kelas X di MA AL Ma'arif Tulungagung.....	50
B. Hasil Implementasi <i>Game Based Learning</i> dalam pengajaran berbicara kelas X di MA AL Ma'arif Tulungagung.....	53

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR RUJUKAN.....	58
LAMPIRAN-LAMPAN.....	60