

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المجس.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
A. Identifikasi Masalah.....	5
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Penegasan Istilah.....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	14
A. Landasan Teori	14
B. Kerangka Berfikir	25

C. Penelitian terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Teknik dan Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	36
C. Perencanaan Desain Produk.....	36
D. Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian	45
G. Tehnik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Proses Pengembangan Game Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	51
B. Pembahasan Hasil Pengembangan Game Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	77
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	87