

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Prakata.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Pedoman Transliterasi	xii
Abstrak	xiv
Daftar Isi.....	xx

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	6
1. Identifikasi dan pembatasan masalah.....	6
2. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat teoritis	11
2. Manfaat praktis.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	13
G. Penegasan Istilah.....	14
1. Penegasan konseptual.....	14
2. Penegasan operasional	15

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	17
1. Media pembelajaran.....	17
2. <i>Science Adventurer</i>	19
3. Sintaks media pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	21
4. Konsep media pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	24
B. Semangat Belajar	29
1. Teori semangat belajar	30
2. Indikator semangat belajar	32
C. Motivasi Belajar	34
1. Teori motivasi belajar	35
2. Indikator motivasi belajar	37
D. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Science Adventurer</i> dalam Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar	38
1. Hubungan media <i>Science Adventurer</i> dengan semangat belajar.....	39
2. Hubungan media <i>Science Adventurer</i> dengan motivasi belajar.....	40
3. Hubungan semangat belajar dengan motivasi belajar	41
4. Kelebihan media pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	42
5. Kekurangan media pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	42
E. Kerangka Berfikir	43
F. Penelitian Terdahulu	46

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	57
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	59
1. Desain penelitian dan pengembangan.....	60
2. Subjek penelitian dan pengembangan.....	70
3. Jenis data penelitian pengembangan	70
4. Instrument pengumpulan data	71
5. Teknis analisis data	80

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data dan Analisis.....	87
1. Hasil pengembangan produkmedia pembelajaran	87
2. Validitas dan reliabilitas.....	91
3. Penyajian data dan analisis hasil uji coba produk	98
4. Analisis data hasil observasi	106
B. Revisi Produk.....	111
C. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan Media	112
1. Desain media pembelajaran <i>Science Adventurer</i>	112
2. Kelayakan media pembelajaran	115
3. Manfaat dan kegunaan media pembelajaran	116
4. Efektifitas media pembelajaran	117

BAB IV : PENUTUP

A. Kajian Produk yang telah Direvisi	120
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lanjut	124

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN