

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah.....	8
1. Identifikasi Masalah	8
2. Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Pengembangan.....	10
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
F. Kegunaan Penelitian.....	12
G. Penegasan Istilah	13
H. Sistematika Operasional	15
BAB II	17
KAJIAN TEORI	17
A. Kajian Teori	17
1. Mata Pembelajaran Bahasa Jawa	17
2. Media Pembelajaran	23

3. Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	29
4. Minat Belajar	33
B. Kerangka Berpikir	36
C. Penelitian Terdahulu	37
BAB III	40
MODEL PENELITIAN	40
A. Model Penelitian	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	41
C. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel	44
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data	49
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Penyajian Data	54
B. Analisis Data	68
BAB V	75
PEMBAHASAN	75
A. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbentuk <i>Board Game</i> Pada Materi Bahasa Jawa	75
B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk <i>Board Game</i> Pada Materi Bahasa Jawa	78
C. Efektivitas Media Pembelajaran Berbentuk <i>Board Game</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa	80
BAB VI	84
PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
C. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	92