

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Ruang Lingkup.....	9
D. Fokus Pengembangan.....	10
E. Tujuan.....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan.....	12
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	12

2. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	24
3. Hakikat <i>Direct Method</i>	29
4. Hakikat Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III S.....	39
5. Karakteristik Siswa Kelas III SD.....	47
6. Implementasi <i>Board Game</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	49
7. Produk Serupa dalam Pengembangan <i>Board Game</i> Berbasis <i>Direct Method</i>	56
8. Rancangan Media <i>Board Game of Occupation</i> Berbasis <i>Direct Method</i>	58
B. Bahasan yang Relevan.....	62
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	67
A. Strategi Pengembangan.....	67
1. Tujuan Pengembangan.....	67
2. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	67
3. Metode Pengembangan.....	67
4. Responden.....	69
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	70
B. Prosedur Pengembangan.....	80
C. Uji Coba Produk.....	85
D. Teknik Analisis Data.....	86
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	87
A. Nama Produk.....	87
B. Karakteristik Produk.....	87
1. Pengembangan Produk.....	87
2. Spesifikasi Produk.....	89

3.	Deskripsi Pembuatan Produk.....	100
4.	Kelebihan Produk.....	111
5.	Kelemahan dan Kendala Produk.....	112
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk.....	113
D.	Revisi.....	116
1.	Ahli Materi.....	116
2.	Ahli Desain Instruksional.....	121
3.	<i>Small Group Evaluation</i>	123
4.	<i>Field Test</i>	123
E.	Hasil Uji Coba Penelitian.....	125
1.	Hasil Uji Ahli.....	125
2.	Hasil Uji Coba <i>One to One Evaluation</i>	129
3.	Hasil Uji Coba <i>Small Group Evaluation</i>	131
4.	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	132
F.	Pembahasan Penelitian.....	134
1.	Penelitian dan Pengembangan <i>Board Game of Occupatio...</i>	134
2.	Efek <i>Board Game of Occupation</i> terhadap Kosakata Siswa.....	138
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN, SARAN.....		142
A.	Kesimpulan.....	142
B.	Implikasi.....	143
C.	Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....		145
LAMPIRAN.....		148
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		218