

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	
2.1 Hakikat Pengembangan.....	6
2.2 Hakikat <i>game</i>	7
2.2.1 jenis – jenis <i>game</i>	7
2.3 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
2.3.1 Hakikat Belajar.....	12
2.3.2 Hakikat Pembelajaran	13
2.3.3 Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	13
2.4 <i>Game</i> Pembelajaran	16
2.4.1 Manfaat <i>game</i> pembelajaran	17
2.4.2 Kerugian <i>game</i> pembelajaran.....	17
2.5 <i>Computer Based Education (CBE)</i>	18
2.5.1 Interaksi dalam lingkungan <i>CBE</i>	20
2.6 Kuis Interaktif	21
2.7 Kuis Interaktif berbasis komputer	21
2.7.1 Kriteria evaluasi <i>drill game</i>	23
2.8 Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
2.9 Karakteristik siswa Sekolah Dasar.....	25
2.10 <i>Game</i> pembelajaran kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran PKN kelas V SD.....	27
B. Kerangka Berfikir	28

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2	Metode Penelitian.....	30
3.3	Prosedur Penelitian	32
3.4	Instrumen Penelitian	34
3.5	Kriteria Penilaian	36
3.6	Validitas dan Realibilitas	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	
4.1.1	Potensi dan Masalah.....	39
4.1.2	Pengumpulan Data	40
4.1.3	Desain dan Implementasi	50
4.1.4	Validasi Produk.....	61
4.1.5	Revisi Produk 1	64
4.1.6	Uji coba pemakaian.....	70
4.1.7	Revisi Produk 2	74
4.1.8	Produksi Masal.....	74
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81