

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACKT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORIGINALITAS	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran	
a. Pengertian Pengembangan	8
b. Model pengembangan ADDIE	9
B. Hakikat Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Manfaat Media Pembelajaran	13
c. Klasifikasi & karakteristik Media Pembelajaran.....	13

d. Fungsi Media Pembelajaran	15
e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
C. Hakikat Media Kartu Kwartet	
a. Pengertian Media Kartu	17
b. Kwartet	18
c. Langkah/cara permainan kartu kwartet	20
D. Hakikat Bimbingan Klasikal	
a. Pengertian Bimbingan klasikal	20
b. Tujuan Bimbingan klasikal	22
c. Jenis-jenis Informasi	22
E. Jenis-jenis Pekerjaan	24
F. Penelitian Relevan	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan	47
B. Tempat dan waktu	47
C. Metode Penelitian	47
D. Prosedur Penelitian	48
E. Model Evaluasi Produk	51
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis data Statistik	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
B. Hasil Analisis Uji Coba	
1. Hasil validasi Ahli Media	85
2. Hasil validasi Ahli Materi	89
3. Hasil Uji Coba Pengguna(guru)	93
4. Hasil Uji Coba Pengguna (Peserta didik)	95
C. Pembahasan Hasil Pengembangan Produk	97
D. Keterbatasan Penelitian	99

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan	100
B. Implikasi	101
C. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA 103
LAMPIRAN 108
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 153

