

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Manfaat Pengembangan.....	13
E. Spesifikasi Produk.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1. Asumsi.....	14
2. Keterbatasan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah	15
H. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan	18
B. Media Pembelajaran	23
C. Media <i>Fun Thinkers Book</i>	33
D. <i>Scientific</i>	36

E. Pembelajaran Bahasa Jawa	43
F. Kajian Pustaka.....	51
G. Kerangka Konseptual	54

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	57
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	59
1. <i>Analysis</i>	59
2. <i>Design</i>	62
3. <i>Development</i>	64
4. <i>Implementation</i>	68
5. <i>Evaluation</i>	69
C. Uji Coba Produk.....	72
1. Desain Uji Coba.....	72
2. Subjek Uji Coba.....	72
3. Sumber dan Jenis Data	73
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	75
E. Teknik Analisis Data	83
F. Jadwal Kegiatan	86

BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN

A. Data Hasil Pengembangan.....	87
B. Deskripsi Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Scientific</i>	129

BAB V : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Pengembangan dan Kemenarikan	138
1. Analisis Data Hasil Pengembangan <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Scientific</i>	138
2. Analisis Kemenarikan Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Scientific</i>	140
B. Pembahasan Hasil Pengembangan dan Kemenarikan.....	142
1. Pembahasan Data Hasil Pengembangan <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Scientific</i>	142
2. Pembahasan Kemenarikan Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis	

<i>Scientific</i>	148
BAB VI : PENUTUP	
A. Kesimpulan	152
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	153
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	163