

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel	v
Daftar Gambar	vi
Bab I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Manfaat Penelitian	3
I.5 Keaslian Penelitian	4
Bab II Tinjauan Pustaka	
A. Telaah Pustaka	
II.1 Media Belajar	6
II.2 Memori	6
II.2.1. Pengertian Memori Kerja.....	7
II.2.2. Memori Jangka Panjang	8
II.2.3. Collaborative Learning	8
II.2.4. Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS)	8
II.2.5. Flashcard.....	9
B. Kerangka Konsep	10
C. Pertanyaan Penelitian	10
Bab III Metodologi Penelitian	
III.1 Rancangan Penelitian	13
III.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	13
III.3 Instrumen	14
III.4 Cara Pengumpulan Data	14
III.5 Waktu Penelitian	14
III.6 Teknis Pengambilan Data	14

III.7 Definisi Operasional	18
III.8 Prosedur Penelitian	19
III.8.1 Cara Permaian Gamecard	22
III.8.2 Tujuan Permaianan	22
III.8.3 Babak “battle”	23
III.8.4 Perhitungan Nilai	24
III.8.5 Kartu Aksi	24
III.8.6 Penentuan Pemenang	25
III.8.7 Cara Permaian study card	25
III.9 Analisis Data	25
III.10 Etika Penelitian	25
III.11 Jadwal Penelitian	26
Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
IV.1 Hasil dan pembahasan	27
IV.1.1 Karakteristik Responden Penelitian	27
IV.1.2 Proses pembuatan Kartu	28
IV.1.3 Tahap Pembuatan Prototype	28
IV.1.3.1 Fase Need Assessment	28
IV.1.3.2 Fase Produksi	30
IV.1.3.3 Fase Validasi Pakar	35
IV.1.3.4 Uji coba permainan pada mahasiswa	36
IV.1.4 Penamaan produk	39
IV.1.5 Biaya produksi	40
IV.2 Kesimpulan pembahasan	40
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1 Kesimpulan	43
V.1 Saran	44
Daftar Pustaka.....	45
Lampiran	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data pengambilan gambar dan aspek klinis yang digunakan pertama	17
Tabel 2. Data pengambilan gambar dan aspek klinis yang digunakan kedua.....	18
Tabel 3. Panduan pertanyaan kepada expert sebelum pembuatan flashcard.....	20
Tabel 4. Panduan pertanyaan kepada expert setelah pembuatan flashcard.....	21
Tabel 5. Pertanyaan pre/posttest bagi mahasiswa	21
Tabel 6. Karakteristik responden penelitian	28
Tabel 7. Hasil koding fase “ <i>need assessment</i> ”	29
Tabel 8. Hasil koding validasi pakar anatomi	35
Tabel 9. Hasil koding Pre- mahasiswa	36
Tabel 10. Kesimpulan koding FGD mahasiswa	38
Tabel 11. Biaya produksi satu gamecard dan study card	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konsep	12
Gambar 2. Tahap penelitian pengembangan <i>flashcard</i> osteology.....	13
Gambar 3. Contoh kartu permainan dan perhitungan angka	24
Gambar 4. Fase produksi gamecard dan studycard	30
Gambar 5. Foto gamecard dan study card	32
Gambar 6. Foto gamecard dan study card dalam kemasan	33
Gambar 7. Tampilan gambar video tutorial sederhana	34
Gambar 8. Foto produk “balung game card” dan study card	39