

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ic
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teori	10
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.1.1.4 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga	17
2.1.2.1 <i>Game</i> Edukasi	17
2.1.2.2 Permainan Ular Tangga.....	19
2.1.2.3 Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga	20
2.1.2.4 Komponen <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	22
2.1.2.5 Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	23
2.1.3 <i>Adobe Flash CS6</i>	25
2.1.3.1 Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	25
2.1.3.2 Langkah-Langkah Membuka <i>Adobe Flash CS6</i>	26
2.1.3.3 Komponen-Komponen <i>Adobe Flash CS6</i>	27
2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash CS6</i>	30
2.1.4 <i>Hakikat</i> Pembelajaran Tematik	32
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	32
2.1.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	33
2.1.4.3 Keunggulan Pembelajaran Tematik	34
2.1.4.4 Kelemahan Pembelajaran Tematik.....	35
2.1.4.5 Materi Kelas V Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 ..	36
2.1.5 <i>Model</i> – Model Pengembangan	41
2.2 Penelitian yang Relevan.....	44
2.3 Kerangka Berpikir.....	47

BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Jenis Penelitian	49
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	50
3.4 Validator Penelitian	50
3.5 Prosedur Penelitian	51
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
3.7 Teknik Analisis Data	60
3.8 Jadwal Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Deskripsi Tempat dan Lokasi Penelitian	63
4.2 Analisis Data dan Hasil Pengembangan	63
4.2.1 Hasil Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	63
4.2.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain)	67
4.2.3 Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	72
4.2.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	86
4.2.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	90
4.3 Pembahasan	92
4.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	92
4.3.2 Kelayakan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	93
BAB V PENUTUP.....	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

