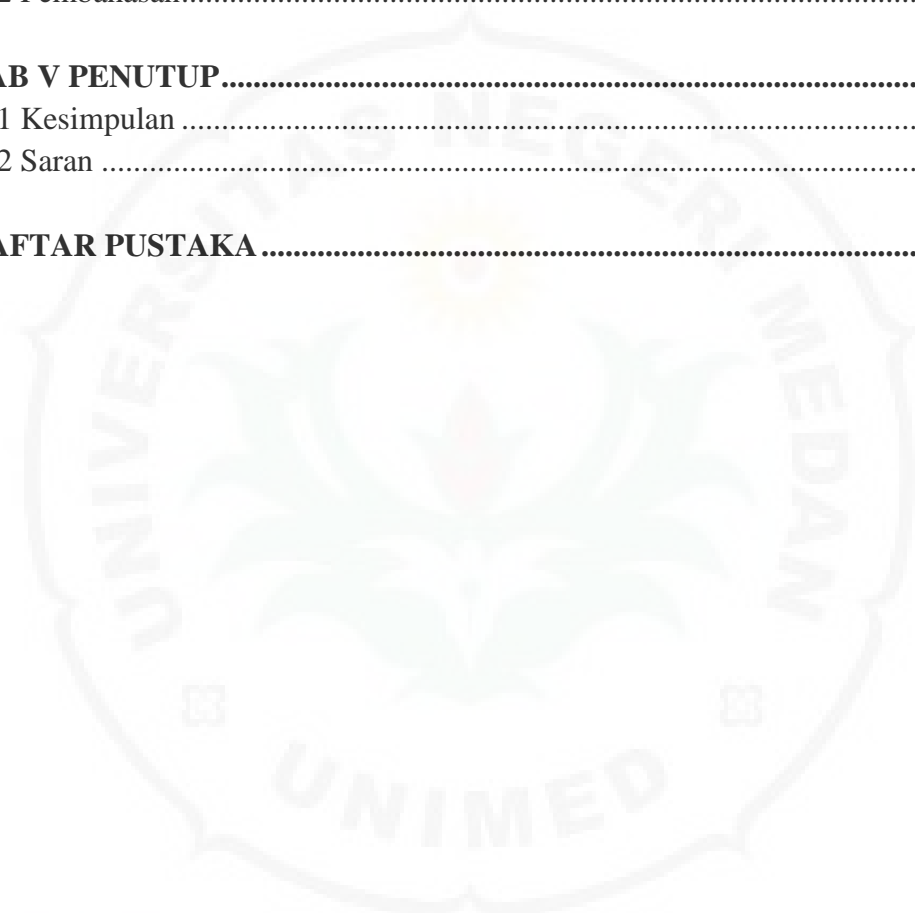


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.2 Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE).....	15
2.1.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	15
2.1.2.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	16
2.1.2.3 Syarat Alat Permainan Edukatif.....	19
2.1.2.4 Kriteria Alat Permainan Edukatif.....	20
2.1.2.5 Manfaat Belajar Melalui Alat Permainan Edukatif.....	23
2.1.2.6 Fungsi Alat Permainan Edukatif	24
2.1.3 Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Secret Board</i>	25
2.1.3.1 Definisi Alat Permainan Edukatif <i>Secret Board</i>	25
2.1.3.2 Keunggulan Alat Permainan Edukatif <i>Secret Board</i>	26
2.1.3.3 Langkah-langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Secret Board</i>	26
2.1.3.4 Prinsip dalam Pengembangan APE <i>Secret Board</i>	27
2.1.4 Model <i>Two Stay Two Stray</i>	33

2.1.5 Materi Pembelajaran Tematik	35
2.2 Penelitian Relevan	36
2.3 Kerangka Berfikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	42
3.4 Subjek Penelitian	43
3.5 Prosedur Penelitian	43
3.5.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	44
3.5.1.1 Analisis Kebutuhan	44
3.5.1.2 Analisis Perangkat Pembelajaran.....	45
3.5.1.3 Analisis Kurikulum dan Materi.....	45
3.5.1.4 Analisis Peserta Didik	46
3.5.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran.....	46
3.5.1.6 Analisis Pendekatan Pembelajaran	46
3.5.2 Desain (<i>Design</i>)	47
3.5.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.7.1 Instrumen Wawancara.....	50
3.7.2 Instrumen Angket	51
3.7.3 Validasi Instrumen Penelitian.....	53
3.8 Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	57
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	57
4.1.1.2 Analisis Perangkat Pembelajaran.....	58
4.1.1.3 Analisis Kurikulum dan Materi.....	59
4.1.1.4 Analisis Peserta Didik	61
4.1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran.....	62
4.1.1.6 Analisis Pendekatan Pembelajaran	63
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	64
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	67
4.1.3.1 Pengembangan Alat Permainan Edukatif <i>Secret Board</i> Berbasis Model <i>Two Stay Two Stray</i>	67
4.1.3.2 Validasi Instrumen	73
4.1.3.3 Kelayakan Alat Permainan Edukatif <i>Secret Board</i> Berbasis Model <i>Two Stay Two Stray</i>	73

4.1.3.4 Penialain Ahli Materi	74
4.1.3.5 Penilaian Ahli Media.....	76
4.1.3.6 Revisi	82
4.1.3.7 Uji Per Orangan.....	86
4.1.3.8 Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
4.2 Pembahasan.....	94
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103



THE
Character Building
UNIVERSITY