

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teoritis.....	9
2.1.1. Pengertian Pengembangan	9
2.1.2. Lembar Kerja Siswa (LKPD)	10
2.1.2.1. Pengertian LKPD	10
2.1.2.3. Fungsi dan Tujuan LKPD	11
2.1.2.4. Komponen-Komponen LKPD	12
2.1.2.5. Jenis-Jenis LKPD.....	13
2.1.2.6. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD	15
2.1.3. Materi Pembelajaran Tematik	16
2.1.4. Education Games.....	18
2.1.4.1. Pengertian Education Games	18
2.1.4.2. Macam-Macam Education Games.....	20
2.1.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Education Games	22
2.2. Penelitian Yang Relevan	24
2.3. Kerangka Berfikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	30
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.3. Subjek Penelitian.....	31
3.4. Desain Penelitian.....	31
3.4.1. Define (Pendefinisian)	31
3.4.2 Tahap Perancangan (Design)	34
3.4.3. Tahap Pengembangan (Develop)	36
3.4.4. Tahap Diseminasi (Desiminate).....	37
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5.1. Teknik Tes.....	37
3.5.2. Teknik Non Tes.....	38
3.6. Instrumen Penelitian	39
3.7. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Tahap Pendefinisian.....	51
4.1.1.1 Analisis Awal Akhir	52
4.1.1.2 Analisis Siswa	52
4.1.1.3 Analisis Tugas	52
4.1.1.4 Analisis Konsep	53
4.1.1.5 Perumusan Tujuan Pembelajaran	53
4.1.2 Tahap Perancangan	54
4.1.2.1 Penyusunan Tes	54
4.1.2.2 Pemilihan Media	55
4.1.2.3 Pemilihan Format	56
4.1.2.4 Rancangan Awal.....	57
4.1.3 Tahap Pengembangan	61
4.1.3.1 Validasi Ahli Media (LKPD)	61
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi	64
4.1.3.3 Validasi Praktisi Pendidikan	75

4.1.4 Uji Coba Produk	77
4.2 Pembahasan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87

