

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis.....	12
2.1.1 Pengertian Pengembangan	12
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	27
2.1.3 Hakikat <i>Game</i> atau Permainan	35
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	43
2.1.5 Hakikat Pembelajaran Tematik.....	47
2.2 Penelitian Relevan.....	53
2.3 Kerangka Berpikir.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	61
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	62

3.3	Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	62
3.3.1	Tahap Analisis (Analysis).....	63
3.3.2	Tahap Desain (Design)	65
3.3.3	Tahap Pengembangan (Development).....	70
3.3.4	Tahap Pelaksanaan (Implementation).....	71
3.3.5	Tahap Evaluasi (Evaluation).....	72
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	72
3.5	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	72
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data	72
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data	76
3.6	Teknik Analisis Data.....	85
3.6.1	Teknik Analisis Data Uji Kelayakan	85
3.6.2	Teknik Analisis Data Uji Praktikalitas.....	86
3.6.3	Teknik Analisis Data Uji Efektifitas	88
3.7	Jadwal Penelitian	90
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Penelitian	91
4.2	Hasil Penelitian	91
4.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	92
4.3	Pembahasan.....	119
4.3.1	Kelayakan Media Pembelajaran BDA (<i>Board Daily Activities</i>).....	119
4.3.2	Kepraktisan Media Pembelajaran BDA (<i>Board Daily Activities</i>)	120
4.3.3	Keefektifan Media Pembelajaran BDA (<i>Board Daily Activities</i>).....	121
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran	124
 DAFTAR PUSTAKA.....		
LAMPIRAN.....		129
RIWAYAT HIDUP.....		196