

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.1.2 Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Permainan Ludo dalam Pembelajaran.....	14
2.1.4 Hasil Belajar.....	17
2.1.5 Taksonomi Bloom	20
2.1.6 Materi Bangun Datar.....	24
2.2 Penelitian Relevan.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	30

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	33
3.3.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	34
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	34
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	35
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	35
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	35
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	36
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 Wawancara	36
3.5.2 Observasi.....	37
3.5.3 Angket.....	37
3.5.4 Tes	38
3.6 Teknik Analisis Data	40
3.6.1 Uji Kelayakan Media	40
3.6.2 Uji Kepraktisan Media	41
3.6.3 Uji Keefektifan Media.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (analisis).....	43
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	45
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4.1.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi)	59
4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Kelayakan Produk Media Ludo Bangun Datar	62
4.2.2 Kepraktisan Produk Media Ludo Bangun Datar	65
4.2.3 Keefektifan Media Ludo Bangun Datar	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA.....	69
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	72
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP.....	118
---------------------------	------------

