

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....	ii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
2.1 kajian teoritis.....	11
2.1.1 Kemampuan Literasi Numerik.....	11
2. 1. 2 Media pembelajaran.....	16
2. 1. 3 Board Game Digital .....	22
2. 2 Penelitian Relevan .....	34
2. 3 kerangka konseptual.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3. 1 jenis penelitian .....	39

3. 2 Tempat dan waktu penelitian .....	39
3. 3 Prosedur dan rancangan penelitian .....	39
3. 4 Subjek Dan Objek Penelitian .....	42
3.5 Defenisi Operasional.....	43
3. 6 validasi dan uji coba produk .....	44
3. 7 Instrumen dan teknik pengumpulan data .....	46
3. 8 Tekhnik Analisis Data.....	51
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan .....	57
B.Pembahasan.....	79
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.Kesimpulan .....	84
B.Saran.....	84
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	86
<b>LAMPIRAN</b> .....	90
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	126

