

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	4
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan pengembangan	7
F. Definisi Operasioanal	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Pembelajaran Fabel	9
B. Media Pembelajaran	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Tujuan Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	13

5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
6. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media.....	15
7. Jenis-jenis Media	18
C. Media Visual <i>Puzzle</i>	20
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	20
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	22
3. Langkah-Langkah dalam Pembuatan Media <i>Puzzle</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	21
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	21
B. Model Penelitian dan Pengembangan	21
D. Desain Uji Coba Terbatas.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Produk.....	36
B. Hasil Penelitian	39
C. Revisi Produk.....	64
D. Uji Coba Terbatas	69
E. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	76
A. Kajian Produk Hasil Pengembangan	76
B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN -LAMPIRAN.....	82