

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA..	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xx
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Perumusan Masalah	11
1. Identifikasi dan pembatasan Masalah.....	11
2. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan....	15
G. Penegasan Istilah.....	15
H. Penegasan Operasional	17
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	
1. Media Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Media pembelajaran	23

	b. Tujuan Media pembelajaran	26
	c. Fungsi Media Pembelajaran	28
	d. Pemilihan Media Pembelajaran belajar	29
	e. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	31
	2. Media Kartu Domino	35
	3. Pembelajaran Tematik.....	41
	4. Minat Belajar.....	45
	a. Pengertian Minat Belajar	45
	b. Ciri-ciri Minat Belajar	47
	c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	48
	d. Indikator Minat Belajar	49
	B. Kerangka berpikir penelitian.....	51
	C. Penelitian Terdahulu	52
BAB III :	METODE PENELITIAN	
	A. Model Penelitian dan Pengembangan	80
	B. Prosedur Penelitian	84
BAB IV:	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
	A. Desain Media Domino	109
	B. Kevalidan media.....	118
	C. Implementasi	135
	D. Efektivitas media domino	139
	E. Pembahasan`	149
BAB V:	PENUTUP	
	A. Kajian Produk yang telah direvisi	158
	B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan pengembangan	158
	DAFTAR RUJUKAN.....	163
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	170