

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xviii
-	
ABSTRAK	xxv
ملخص	xxix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1

B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	6
G. Kegunaan Penelitian	9
H. Penegasan Istilah.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Kerangka Berfikir	29
C. Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian dan Perkembangan.....	35
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Tehnik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	55
A. Hasil Pengembangan Media <i>Quick Guess Card</i> Pada Permainan Ular Tangga	55

BAB V PEMBAHASAN.....	91
A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran <i>Quick Guess Card</i> Untuk Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII.....	91
B. Keefektifan dari media pembelajaran <i>Quick Guess Card</i> Untuk Permainan Ular Tangga yang telah dirancang	95
C. Respon siswa kelas VII MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri terhadap media pembelajaran <i>Quick Guess Card</i> Untuk Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII	98
BAB VI PENUTUP	100
A. KESIMPULAN	100
B. SARAN	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	103