

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المخلص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Penegasan Istilah.....	7
H. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskriptif Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11

2. Bermain.....	14
3. Permainan.....	16
4. Permainan Monopoli.....	19
5. Pengembangan Media Monopoly of Manners.....	20
6. Perkembangan Moral.....	22
7. Nilai Tata Krama.....	25
8. Anak Usia Dini.....	27
B. Kerangka Berfikir.....	33
C. Hipotesis.....	34
D. Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Langkah – langkah Penelitian.....	40
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	41
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	41
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	42
B. Metode Penelitian.....	42
1. Populasi dan Sampel.....	42
2. Teknik Pengumpulan Data.....	42
3. Instrumen Penelitian.....	43
4. Analisis Data.....	48
5. Perencanaan Desain Produk.....	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Pengembangan.....	52
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	52
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	53
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	60
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	67
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	69
B. Hasil Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. KESIMPULAN.....	80
B. SARAN.....	81
DAFTAR RUJUKAN.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86