

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xx
المخلص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Hipotesis Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Kegunaan Penelitian.....	9
I. Penegasan Istilah.....	11
J. Sistematika Pembahasan	12

BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Maze Media <i>labyrinth Smart Symbolic</i>	19
3. Kemampuan Berpikir Simbolik.....	22
B. Kerangka Berpikir	25
C. Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	34
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Populasi dan Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Penyajian Data	51
1. <i>Analysis</i>	51
2. <i>Design</i>	52
3. <i>Development</i>	55
4. <i>Implementation</i>	70
5. <i>Evaluation</i>	78
B. Revisi Produk.....	79
BAB V PEMBAHASAN	82
A. Pembahasan.....	82
1. Temuan Penelitian	82
2. Analisis Hasil	86
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR RUJUKAN	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	101