

DAFTAR ISI

COVER	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xx
ملخص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk	9
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Penegasan Istilah	11
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teori	16
B. Kerangka Berpikir	63
C. Penelitian Terdahulu	65

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	73
A. Desain Penelitian dan Pengembangan.....	73
B. Model Pengembangan	75
C. Prosedur Pengembangan	78
D. Teknik Analisis Data.....	113
A. Teknik Analisis Data.....	118
BAB IV HASIL PENELITIAN	123
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku dan Permainan Ular Tangga	123
B. Hasil Validitas Media Pembelajaran Buku Saku dan Media Permainan Ular Tangga	156
C. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Buku Saku dan Media Permainan Ular Tangga	161
D. Hasil Belajar Kognitif Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Buku Saku Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia.....	163
BAB V PEMBAHASAN	160
A. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku dan Permainan Ular Tangga	160
B. Validitas Media Pembelajaran Buku Saku dan Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Gerak Manusia.....	171
C. Kepraktisan Media Pembelajaran Buku Saku Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia.	184
D. Hasil Belajar Kognitif Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Buku Saku dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia.....	187
BAB VI PENUTUP	188
A. Kesimpulan.....	188
B. Saran	190
DAFTAR RUJUKAN	192
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	202