

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
MOTTO.....	vi
PERSEMABAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRAK.....	xvi
ملخص.....	xvii
BAB 1	1
LATAR BELAKANG.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Penegasan Isitilah.....	14
BAB II	17
LANDASAN TEORI.....	17
A. Kajian Teori.....	17
7. Kerangka Berfikir.....	25
8. Penelitian Terdahulu.....	27
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31

A. Desaian Penelitian dan Pengembangan	31
B. Model Pengembangan.....	32
Gambar 3.1 Model ADDIE	33
C. Prosedur Pengembangan	33
E. Teknik Analisis Data	42
BAB IV	45
HASIL PENELITIAN.....	45
BAB V.....	75
PEMBAHASAN.....	75
A. Pengembangan Permainan Ular Tangga Digital Bermuatan Nilai Surat Al-Imran Ayat 139 Sebagai Media Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMPN 1 Karangrejo.....	75
BAB VI	83
PENUTUP	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	90