**DAFTAR ISI**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR** i

**DAFTAR ISI** iii

**DAFTAR TABEL v**

**DAFTAR GAMBAR vi**

**BAB 1 PENDAHULUAN** 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Identifikasi Masalah 5
  3. Batasan Masalah 5
  4. Rumusan Masalah 6
  5. Tujuan Penelitian 6
  6. Manfaat Pengembangan 6

**BAB II KAJIAN TEORI 8**

2.1 Model Pembelajaran 8

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran 8

2.1.2 Ciri – Ciri Model Pembelajaran 9

2.1.3 Media *Puzzle* Edukasi 10

2.1.4 Pecahan Sederhana 11

2.2. Kerangka Berpikir 21

**BAB III METODE PENELITIAN 22**

#### Jenis Penelitian 22

#### Model Pengembangan 22

#### Prosedur Pengembangan 23

* 1. Instrumen PengumpulanData 25
     1. Observasi 25
     2. Wawancara 25
     3. Angket 26
  2. Teknik Analisis Data 28
     1. Analisis Kevalidan Produk 28
     2. Analisis Kemenarikan Produk 29

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 30**

4.1 Hasil Penelitian 30

4.1.1 Potensi dan Masalah 31

4.1.2 Pengumpulan Data 32

4.1.3 Desain Produk 33

* + 1. Validasi Desain 35

4.1.5 Perbaikan Desain 41

4.2 Pembahasan 42

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 45**

5.1 Kesimpulan 45

5.2 Saran 45

**DAFTAR PUSTAKA 47**

**Lampiran 49**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media 26

Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi 27

Tabel 3.3 Validasi Ahli Materi 28

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Produk 29

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk 29

Tabel 4.1 Validasi Ahli Media 36

Tabel 4.2 Validasi Ahli Media 37

Tabel 4.2 Validasi Ahli Media 38

Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran 40

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Daerah arsiran ½ bagian 11

Gambar 2.2 Daerah arsiran ¼ bagian 12

Gambar 2.3 Daerah arsiran ¾ bagian 13

Gambar 2.4 Daerah arsiran 2/5 bagian 13

Gambar 2.5 Pecahan Senilai 14

Gambar 2.6 Pengalian Pecahan Senilai 14

Gambar 2.7 Perbandingan Pecahan dari ½ dan ¼ 15

Gambar 2.8 Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama 16

Gambar 2.9 Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama 16

Gambar 2.10 Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama 17

Gambar 2.11 Kerangka Berpikir 21

Gambar 3.1 Langkah–Langkah Penggunaan Model Pengembangan 23

Gambar 4.1 Tahap-Tahap Penelitian 30

Gambar 4.2 Desain Media Menggunakan *Software Adobe Photoshop CS4 34*

Gambar 4.3 Media Sebelum Revisi 41

Gambar 4.4 Media Sesudah Revisi 41