# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc153437303)

[DAFTAR ISI v](#_Toc153437304)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_Toc153437305)

[DAFTAR TABEL viii](#_Toc153437306)

[BAB I 1](#_Toc153437307)

[PENDAHULUAN 1](#_Toc153437308)

[1.1 Latar Belakang Masalah 1](#_Toc153437309)

[1.2 Identifikasi Masalah 5](#_Toc153437310)

[1.3 Pembatasan Masalah 6](#_Toc153437311)

[1.4 Rumusan Masalah 6](#_Toc153437312)

[1.5 Tujuan Pengembangan 6](#_Toc153437313)

[1.6 Manfaat Pengembangan 7](#_Toc153437314)

[1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 8](#_Toc153437315)

[1.8 Asumsi Pengembangan 8](#_Toc153437316)

[BAB II 10](#_Toc153437317)

[KAJIAN TEORI 10](#_Toc153437318)

[2.1 Kajian Teori 10](#_Toc153437319)

[2.1 1 Pengertian Media Pembelajaran 10](#_Toc153437320)

[2.1 2 Ciri-ciri Media Pembelajaran 11](#_Toc153437321)

[2.1 3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 13](#_Toc153437322)

[2.1 4 Prinsip-prinsip Media Pembelajarana 17](#_Toc153437323)

[2.1 5 Kriteria Media Pembelajaran 18](#_Toc153437324)

[2.1 6 Media Permainan Ular Tangga 19](#_Toc153437325)

[2.1 7 Materi Tematik 23](#_Toc153437326)

[2.2 Penelitian Relevan 35](#_Toc153437327)

[2.3 Kerangka Berfikir 36](#_Toc153437328)

[BAB III 38](#_Toc153437329)

[METODE PENELITIAN 38](#_Toc153437330)

[3.1 Desain Penelitian 38](#_Toc153437331)

[3.2 Subjek,Objek, dan Waktu Penelitian 39](#_Toc153437332)

[3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan 40](#_Toc153437333)

[3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 42](#_Toc153437334)

[3.5 Teknik Analisis Data 45](#_Toc153437335)

[BAB IV 47](#_Toc153437336)

[HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47](#_Toc153437337)

[4.1 Hasil Penelitian 47](#_Toc153437338)

[BAB V 64](#_Toc153437343)

[5.1 Kesimpulan 64](#_Toc153437344)

[5.2 Saran 64](#_Toc153437345)

[DAFTAR PUSTAKA 66](#_Toc153437346)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 37](#_Toc153437645)

[Gambar 3.1 Model ADDIE *(Sumber: Anglada,2007)*.........................................................39](#_Toc138228748)

[Gambar 4. 1 Rancangan Tempat Papan Permainan.................................................50](#_Toc153438383)

[Gambar 4. 2 Pembuatan Kotak Permainan Ular Tangga 50](#_Toc153438384)

[Gambar 4. 3 Pemilihan Warna Papan Permaianan Ular Tangga 51](#_Toc153438385)

[Gambar 4. 4 Pemilihan Elemen Pada Permainan Ular Tangga 51](#_Toc153438386)

[Gambar 4. 5 Pemilihan Font Pada Papan dan Kartu Permainan 51](#_Toc153438387)

[Gambar 4. 6 Tempat Papan Permainan Ular Tangga 52](#_Toc153438388)

[Gambar 4. 7 Papan Permainan Ular Tangga 53](#_Toc153438389)

[Gambar 4. 8 Kartu Pengetahuan pada Permainan Ular Tangga 53](#_Toc153438390)

[Gambar 4. 9 Kartu Kuis pada Permainan Ular Tangga 53](#_Toc153438391)

[Gambar 4. 10 Kartu Perintah pada Permainan Ular Tangga 54](#_Toc153438392)

[Gambar 4. 11 Panduan Petunjuk Permainan Ular Tangga 54](#_Toc153438393)

**.**

# DAFTAR TABEL

[Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media 43](#_Toc138227726)

[Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 44](#_Toc138227727)

[Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru 44](#_Toc138227728)

[Tabel 3.5 Skala Likert 45](#_Toc138227729)

[Tabel 3.6 Kriteria kelayakan 46](#_Toc138227730)

[Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Ahli Materi..............................................................55](#_Toc138227875)

[Tabel 4. 2 Tabel Data Validasi Ahli Media 57](#_Toc138227876)

[Tabel 4. 3 Tabel Data Validasi Respon Guru 59](#_Toc138227877)

[Tabel 4. 4 Skor Validasi Keseluruhan 61](#_Toc138227878)