

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN MUNAQOSAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
C. Jenis Data	35
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Untuk Siswa	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Untuk Guru/Pendidik	37
Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor	38
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kelayakan Produk	38
Tabel 3.7 Skor Penilaian Angket	38
Tabel 3.8 Tingkat Kelayakan Respon Pendidik	39
Tabel 3.9 Skor Penilaian Angket	39
Tabel 3.10 Presentasi dan Kriteria Respon Peserta Didik	39
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.2 Hasil Revisi Ahli Media	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Materi	62
Tabel 4.5 Pengembangan KIT Science Edutainment Berbasis Mainan Tradisional Setelah Revisi Ahli Media dan Ahli Materi	64
Tabel 4.6 Hasil Respon Pendidik	67
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik	68
Tabel 4.8 Hasil Validasi Kelayakan KIT <i>Science Edutainment</i> Berbasis Mainan Tradisional	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	33
Gambar 4.1 Desain awal KIT <i>Science Edutainment</i> Berbasis Mainan Tradisional	43
Gambar 4.2 Rancangan awal KIT <i>Science Edutainment</i> Berbasis Mainan Tradisional	44
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Canva	48
Gambar 4.4 Pengembangan KIT <i>Science Edutainment</i> Berbasis Mainan Tradisional	49

