

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	5
G. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Permainan Tradisional Engklek.....	9
3. Bilangan Bulat.....	12
B. Penelitian Terdahulu.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	15
D. Pernyataan Penelitian.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	18
B. Prosedur Pengembangan.....	18
C. Uji Coba Produk.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pembahasan.....	26
1. Analysis (Analisis).....	26
2. Design (Perencanaan).....	26
3. Development (Pengembangan).....	30
4. Implementation (Implementasi).....	38
5. Evaluation (Evaluasi).....	40

B. Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Ideal.....	24
Tabel 3.2 Kriteria Kategori Penilaian	25
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Tradisional Engklek	11
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	16
Gambar 4.1 Design Media Permainan Tradisional Engklek	27
Gambar 4.2 Design Gacuk	28
Gambar 4.3 Design Kartu Soal	28
Gambar 4.4 Design Cara Penggunaan Media	29
Gambar 4.5 Tampilan Media Permainan Tradisional Engklek.....	30
Gambar 4.7 Tampilan Gacuk	31
Gambar 4.8 Tampilan Kartu Soal	31
Gambar 4.9 Tampilan Cara Penggunaan Media	32
Gambar 4.10 Perbaikan Produk Media Permainan Tradisional Engklek	35
Gambar 4.11 Perbaikan Gacuk	36
Gambar 4.12 Perbaikan Kartu Soal	39

