

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Masalah	2
1.3 Perumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Pengembangan Model / Produk	5
2.2 Konsep Model yang Dikembangkan	5
2.3 Kerangka Teoretik	6
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.3.4 Karakteristik Media Visual	9
2.3.5 Pengertian IPS	9
2.3.6 Papan Permainan (<i>Board Game</i>)	10
2.3.7 Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	11
2.3.8 Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	14
2.3.9 Kurikulum 2013	16
2.3.10 Karakteristik Siswa Kelas IV	17
2.4 Rancangan Model	18
2.5 Model-Model yang Ada dan Sesuai	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.2 Karakteristik / Spesifikasi Model / Produk yang Dikembangkan	22
3.3 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	23
3.4 Langkah-langkah Pengembangan Model	23
3.4.1 Penelitian Pendahuluan	23
3.4.2 Perencanaan Pengembangan Model.....	24
3.4.3 Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	27
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
4.1 Pengembangan Model	41
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	41
4.1.2 Model Draft 1	42
4.1.3 Model Final	44
4.2 Kelayakan Model (Teoritik dan Empiris).....	46
4.2.1 Validasi oleh Para Ahli	46
4.2.2 Validasi oleh Guru Kelas	50
4.2.3 Penilaian Media Menurut Siswa	52
4.3 Efektivitas Model (melalui uji coba).....	53
BAB V PEMBAHASAN	55
5.1 Pembahasan	55
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
6.1 Kesimpulan.....	58
6.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142