

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	4
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Perancangan	7
2.1.2 Permainan Papan Kartu Transformasi.....	9
2.1.3 Materi Transformasi geometri.....	17
2.1.4 Validasi Rancangan.....	21
2.1.5 Respons Peserta Didik.....	22
2.1.6 Teori Pendukung Lain.....	22
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.3 Kerangka Teoretis.....	25
2.4 Fokus Penelitian.....	25
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian	27

3.1.1	<i>Define</i>	28
3.1.2	<i>Design</i>	28
3.1.3	<i>Development</i>	29
3.1.4	<i>Dissemination</i>	29
3.2	Sumber Data Penelitian	30
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	31
3.4	Instrumen Penelitian	32
3.5	Teknik Analisis Data	36
3.5.1	Data kualitatif.....	36
3.5.2	Data kuantitatif.....	37
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Hasil Penelitian.....	39
4.1.1	Pendefinisian (<i>Define</i>).....	39
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	42
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4.1.4	Perancangan Ulang (Revisi).....	63
4.1.5	Pengembangan Ulang.....	67
4.1.6	Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	69
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
4.3	Keterbatasan Penelitian	76
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		78
5.1	Simpulan.....	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80
RIWAYAT HIDUP PENULIS		150

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah-Langkah Perancangan Produk.....	8
Gambar 2.2 Posisi Media Pembelajaran Pada Proses Pembelajaran	12
Gambar 2.3 Permainan Papan Yang Menggunakan Kartu Untuk Bermain.....	15
Gambar 2.4 Objek Yang Ditranslasi	18
Gambar 2.5 Objek Yang Dirotasi.....	18
Gambar 2.6 Objek yang direfleksi terhadap garis tengah	19
Gambar 2.7 Perbandingan Objek Setelah Dilatasi	19
Gambar 2.8 Kerucut Pengalaman Dale	23
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model 4D Yang Dikemukakan Oleh Thiagarajan.....	27
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	28
Gambar 3.3 Posisi Sumber Data Penelitian	30
Gambar 4.1 Konsep Inti Permainan	42
Gambar 4.2 Konsep Arena Permainan.....	43
Gambar 4.3 Konsep Jalannya Permainan.....	44
Gambar 4.4 Konsep Fase Pembukaan Permainan.....	45
Gambar 4.5 Konsep Fase Memainkan Kartu	45
Gambar 4.6 Sketsa Kartu Permainan	47
Gambar 4.7 Tampilan Depan Dan Belakang Kartu Permainan	48
Gambar 4.8 Konsep Tampilan Arena Papan Bermain	49
Gambar 4.9 Desain Tampilan Arena Papan Bermain	49
Gambar 4.10 Tampilan Atas Bidak Dengan Gambar Planet Yang Berbeda-Beda	50
Gambar 4.11 Tampilan <i>Cover</i> Buku Panduan	50
Gambar 4.12 Tampilan Kerangka Kemasan Kotak Kartu	51

Gambar 4.13 Tampilan Kerangka Kotak	52
Gambar 4.14 Tampilan Rancangan Kartu Translasi	53
Gambar 4.15 Tampilan Rancangan Kartu Rotasi.....	54
Gambar 4.16 Konsep Implikasi Materi Refleksi.....	55
Gambar 4.16 Tampilan Rancangan Kartu Refleksi	55
Gambar 4.18 Tampilan Rancangan Kartu Dilatasi	56
Gambar 4.19 Tampilan Isi Buku Panduan	58
Gambar 4.20 Salah Satu Kartu Yang Direvisi	63
Gambar 4.21 Tampilan Revisi Kartu Utama.....	64
Gambar 4.22 Tampilan Revisi Bidak	64
Gambar 4.23 Konsep Rancangan Bidak Terbaru.....	65
Gambar 4.24 Tampilan Revisi Tutup Atas Kotak	65
Gambar 4.25 Tampilan Revisi Dasar Alas Kotak	66
Gambar 4.26 Tampilan Daftar Isi Dan Alur Cerita Dalam Buku Panduan.....	66
Gambar 4.27 Tampilan Papan Bermain TerMutakhir.....	67
Gambar 4.28 Diagram Lingkaran Kata Kunci Ulasan Respons Peserta Didik.....	70

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Transformasi Geometri.....	17
Tabel 2.2 Kategori Jenis Transformasi Geometri Berdasarkan Kesulitannya,	20
Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media	33
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi	34
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Kuesioner Respons Peserta Didik.....	35
Tabel 3.4 Hasil Pengujian Validitas Instrumen.....	35
Tabel 3.5 Kriteria Kategori Penilaian	37
Tabel 3.6 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Pemetaan Transformasi Rotasi.....	54
Tabel 4.2 Varian Setiap Kartu Transformasi	57
Tabel 4.3 Spesifikasi Produk.....	59
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media Dalam Persen.....	60
Tabel 4.5 Saran Dan Masukan Dari Ahli Media	60
Tabel 4.6 Kesimpulan Ahli Media	62
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi Dalam Persen	62
Tabel 4.8 Kesimpulan Ahli Materi.....	63
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media Setelah Revisi	68
Tabel 4.10 Kesimpulan Ahli Media Setelah Revisi	68
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Para Ahli Media Dan Ahli Materi.....	68
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Respons Peserta Didik Dalam Persen.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Observasi Awal	83
Lampiran 2 Hasil Wawancara 2	87
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen	89
Lampiran 4 Lembar Instrumen Penelitian.....	93
Lampiran 5 Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 6 Rekap Data Ahli Media	107
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 8 Rekap Data Ahli Materi.....	115
Lampiran 9 Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	117
Lampiran 10 Rekap Media Setelah Revisi.....	123
Lampiran 11 Contoh Respons Peserta Didik Yang Diisi.....	125
Lampiran 12 Rekap Data Respons Peserta Didik	129
Lampiran 13 Dokumentasi Saat Diseminasi	134
Lampiran 14 Tampilan Produk	136
Lampiran 15 Hasil Revisi Setiap Kartu.....	143
Lampiran 16 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	147
Lampiran 17 Surat Izin Observasi Sekolah.....	148
Lampiran 18 Surat Keterangan Wawancara.....	149