

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SKEMA	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR DIAGRAM.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	8

C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	10
F. Keterbatasan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Anak Tunagrahita	13
1. Pengertian Anak Tunagrahita	13
2. Klasifikasi Anak Tunagrahita	14
3. Faktor Penyebab Anak Tunagrahita	16
4. Karakteristik Anak Tunagrahita	18
B. Pembelajaran Matematika	22
1. Hakekat Matematika	22
2. Pembelajaran Matematika	22
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika Pada SMPLB-C	26
C. Media Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Jenis Media Pembelajaran	29

3. Kriteria Media Pembelajaran	30
4. Manfaat Media Pembelajaran	32
5. Media Permainan atau <i>Game</i>	35
D. Permainan Atau <i>Game</i>	37
1. Fungsi Permainan Atau <i>Game</i>	37
2. Karakteristik <i>Game</i>	39
3. Prinsip Pembelajaran <i>Game</i>	40
4. Pentingnya Bermain Dalam Pembelajaran	41
E. Permainan Matematika	44
1. Pengertian Permainan Matematika	44
2. Tujuan Permainan Matematika	44
3. Waktu Dan Sasaran Permainan Matematika	46
4. Manfaat Permainan Matematika	47
5. Prinsip Pemilihan Permainan Bagi Anak Tunagrahita	47
F. Teori pengembangan Thiagarajan	48
G. Pengembangan Media <i>Game</i>	49
H. Hasil Belajar	52
1. Pengertian Hasil Belajar	52
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	53

I. Materi Penelitian.....	55
---------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	58
B. Subyek Penelitian	58
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	58
D. Rancangan Penelitian.....	59
E. Instrumen Dan Tehnik Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisis Data	67

BAB IV Deskripsi Pengembangan Dan Analisis Data Penelitian

A. Deskripsi waktu pengembangan Media.....	74
B. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian atau Define	77
C. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan atau Design	80
D. Deskripsi hasil tahap pengembangan atau Develop	81

BAB V PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media <i>Game</i>	91
2. Kepraktisan Media <i>Game</i>	91
3. Keefektifan Media <i>Game</i>	93
4. Hasil Belajar Matematika Dengan Media <i>Game</i> Pada Pokok Bahasan Mata Uang.....	95

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Hasil Lembar Validasi	67
Tabel 3.2 : Hasil Lembar Kerja Siswa.....	70
Tabel 3.3 : Hasil Respon Siswa	72
Tabel 3.4 : Hasil Tes 1 Dan Tes 2	73
Tabel 4.1 : Tabel Analisis Waktu	74
Tabel 4.2 : Nama Validator Media Game.....	82
Tabel 4.3 : Tabel Hasil Validasi Media Game	83
Tabel 4.4 : Hasil penilaian Secara Umum Terhadap Media Game	85
Tabel 4.5 : Tabel Hasil Lembar Kerja Siswa.....	86
Tabel 4.6 : Skor Tes Hasil Belajar.....	87
Tabel 4.7 : Data Respon Siswa	88
Tabel 4.8 : Nilai Tes 1 Dan Tes 2	90
Tabel 5.1 : Persentase Siswa Mengisi Benar Pada Lembar Kerja Siswa	92
Tabel 5.2 : Rincian Skor 3 Siswa Dan Skor Total Siswa	93

DAFTAR SKEMA

Skema 3.1 : Modifikasi Model Pengembangan Thiagarajan	60
Skema 4.1 : Skema Analisis Konsep.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Uang Seratusan	55
Gambar 2.2 : Uang Dua Ratusan	55
Gambar 2.3 : Uang Lima Ratusan	55
Gambar 2.4 : Uang Seribuan	55
Gambar 2.5 : Uang Dua Ribuan	56
Gambar 2.6 : Uang Lima Ribuan	56

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	: Nilai Tes 1 Dan Tes	89
Diagram 5.1	: Persentase Siswa Menjawab Benar Dan Menjawab Salah	92
Diagram 5.2	: Frekuensi Respon Siswa	94

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**
- Lampiran 2 : Lembar Validasi**
- Lampiran 3 : Instrument Sebelum Revisi**
- Lampiran 4 : Validasi Oleh Validator**
- Lampiran 5 : Instrument Sesudah Revisi**
- Lampiran 6 : Hasil Pekerjaan Siswa**
- Lampiran 7 : Surat Ijin Penelitian**
- Lampiran 8 surat keterangan dari sekolah**