

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
E. Batasan Masalah	7
F. Kerangka Pemikiran	7
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pengembangan Model ADDIE	13
B. Media Pembelajaran	14
C. <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	18
D. <i>Genially</i>	22
E. <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Berbantuan <i>Genially</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	32
F. Materi Bilangan Bulat.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
B. Jenis dan Sumber Data.....	46
C. Instrumen Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data	52
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Data.....	58
B. Hasil Penelitian	59
C. Temuan dan Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	90
A. Simpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	97
RIWAYAT HIDUP	149