

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2. Kegiatan untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar matematika.....	13
Tabel 3. Desain board game dukatif.....	15
Tabel 4. Standar Sarana dan Prasarana media visual pembelajaran.....	15
Tabel 5. Karakter dan perilaku terhadap warna	18
Tabel 6. Teori Psikolog Warna menurut Molly E. Holzschlag	18
Tabel 7. Gaya ilustrasi.....	19
Tabel 8. Contoh Pion, Ikon, dan Simbol	21
Tabel 9. Ruang kelas IV SDN 104, Bandung.....	24
Tabel 10. Identifikasi permainan papan “The Game of life”	26
Tabel 11. Alur Rancangan Penelitian.....	28
Tabel 12. Tahapan Proses Pengumpulan Data	32
Tabel 13. Tahapan Pengembangan 4D.....	34
Tabel 14. Tahapan Proses perancangan	35
Tabel 15. Aspek Perancangan	36
Tabel 16. Aspek TOR.....	45
Tabel 17. Brainstorming menggunakan SCAMPER.....	46
Tabel 18. Komponen dari prototype board game (1)	52
Tabel 19. Skor kriteria penilaian	73
Tabel 20. Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif.....	73
Tabel 21. Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif (2).....	73
Tabel 22. Hasil uji coba secara berkelompok.....	75