

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 |