

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2. Teori Psikologis Warna.....	15
Tabel 3. Macam-macam Kuliner Khas Sunda	17
Tabel 4. Ruang Kelas V SDN Lengkong Bojongsoang	28
Tabel 5. Implementasi Pembelajaran Bahasa Sunda.....	29
Tabel 6. Identifikasi Permainan Papan “Jumanji”	32
Tabel 7. Produk Eksisting untuk Anak	34
Tabel 8. Tahapan Proses Pengumpulan Data.....	39
Tabel 9. Proses Pengumpulan Data.....	43
Tabel 10. Proses Pengolahan Data	45
Tabel 11. Tahapan Perancangan <i>ADDIE</i>	48
Tabel 12. Proses Perancangan <i>ADDIE</i>	49
Tabel 13. Aspek-Aspek Perancangan	51
Tabel 14. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	52
Tabel 15. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Produk	53
Tabel 16. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Lapangan	54
Tabel 17. Kriteria Skala Likert.....	55
Tabel 18. Interval Indeks Skala Likert.....	55
Tabel 19. Kriteria Skala Guttman	56
Tabel 20. Interval Indeks Skala Guttman.....	56
Tabel 21. Analisis Aspek Desain Produk Sejenis	57
Tabel 22. Penerapan Metode <i>ADDIE</i>	61
Tabel 23. Konsep Khusus dan Konsep Umum	62
Tabel 24. Aspek <i>Term of Reference (TOR)</i>	69
Tabel 25. Skoring Alternatif Desain Media Pembelajaran Edukatif.....	81
Tabel 26. Fungsi Petak pada Papan Permainan	95
Tabel 27. Proses Produksi <i>Prototype</i>	113
Tabel 28. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	118
Tabel 29. Saran Ahli Materi pada Media Edukatif	119
Tabel 30. Hasil Uji Validasi Ahli Desain Produk	120
Tabel 31. Saran Ahli Materi pada Media Edukatif	121
Tabel 32. Peserta Uji Coba Lapangan.....	123
Tabel 33. Pertanyaan Uji Coba Lapangan.....	123
Tabel 34. Hasil Uji Coba Lapangan	124
Tabel 35. Biaya Produksi Perancangan.....	125