

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup atau Batasan Penelitian	7
F. Kerangka Berpikir.....	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	24
B. Mathopoly Game.....	27
C. Android	29
1. Pengertian Android.....	29

2.	Android Studio	31
D.	Model Pembelajaran dalam Penggunaan Media <i>Manthopoly Games</i>	33
1.	Pengertian Model Pembelajaran Konvensional.....	33
2.	Langkah-langkah Metode Pembelajaran Ekspositori	34
3.	Langkah-Langkah Model Ekspositori Berbantuan Media <i>Manthopoly Games</i>	35
E.	Berpikir Kritis	36
1.	Pengertian Berpikir Kritis	37
2.	Aspek Berpikir Kritis	39
3.	Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kritis	42
4.	Manfaat Berpikir Kritis	43
5.	Cara Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis.....	44
6.	Contoh Soal Kemampuan Berpikir Kritis	45
F.	Penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>)	51
1.	Definisi <i>Research and Development</i>	51
2.	Model Pengembangan ADDIE.....	52
G.	Pengembangan Media Pembelajaran Mathopoly Game Berbasis Android dengan menggunakan Model ADDIE	53
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	55
2.	<i>Design</i> (Desain).....	56
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	56
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	56
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		58
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	58
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	59
2.	<i>Design</i> (Desain).....	60
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	61
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	61

5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	61
B. Jenis dan Sumber Data.....	62
C. Instrumen Penelitian	62
D. Teknik Pengumpulan Data.....	66
E. Teknik Analisis Data	67
E. Tempat dan Waktu Penelitian	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Penelitian	71
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mathopoly Game</i> berbasis Android.....	72
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	72
b. Tahap <i>Design</i> (Desain)	75
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	83
d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	94
e. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	101
2. Validitas dari Media Pembelajaran <i>Mathopoly Game</i> berbasis Android.	102
3. Praktikalitas dari Media Pembelajaran <i>Mathopoly Game</i> berbasis Android	104
4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Setelah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Mathopoly Game</i> berbasis Android	105
B. Temuan dan Pembahasan	107
BAB V PENUTUP.....	112
A. Simpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	117