

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Riwayat Hidup	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoritis	12
2.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.2 Hakikat Matematika	13
2.1.3 Pembelajaran Matematika	14
2.1.4 Pembelajaran Matematika Realistik	15
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Matematika Realistik	15
2.1.4.2 Prinsip Pembelajaran Matematika Realistik	16
2.1.4.3 Karakteristik Pembelajaran Matematika Realistik	17
2.1.4.4 Langkah – langkah Pembelajaran Matematika Realistik	18
2.1.5 Media Pembelajaran Berbasis Edutainment	19

2.1.5.1	Media Pembelajaran	19
2.1.5.2	Edutainment	21
2.1.5.3	Permainan Monopoli	24
2.1.6	Penelitian Pengembangan	25
2.1.6.1	Tahap Pendefenisian (<i>define</i>)	26
2.1.6.2	Tahap Perancangan (<i>design</i>)	27
2.1.6.3	Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	27
2.1.6.4	Tahap Penyebaran (<i>dessiminate</i>)	28
2.1.7	Teori Belajar Pendukung	29
2.1.7.1	Teori Belajar Ausebel	29
2.1.7.2	Teori Belajar Bruner	29
2.1.8	Aritmatika Sosial	30
2.1.8.1	Jual Beli	30
2.1.8.2	Harga Satuan, Harga Pembelian, Harga Penjualan	30
2.1.8.3	Untung dan Rugi	31
2.1.8.4	Diskon, Bruto, Tara dan Neto	33
2.1.8.5	Pajak dan Bunga Tabungan	33
2.2	Kerangka Konseptual	33
2.3	Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.1.1	Lokasi Penelitian	36
3.1.1	Waktu Penelitian	36
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	36
3.2.1	Subjek Penelitian	36
3.2.2	Objek Penelitian	36
3.3	Jenis Penelitian	36
3.4	Prosedur Penelitian	37
3.4.1	Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	37

3.4.1.1	<i>Front – end Analysis</i> (Analisis Awal Akhir)	37
3.4.1.2	<i>Learner Analysis</i> (Analisis Siswa)	37
3.4.1.3	<i>Concept Analysis</i> (Analisis Konsep / Materi)	38
3.4.1.4	<i>Task Analysis</i> (Analisis Tugas)	38
3.4.1.5	<i>Spesification Objectives</i> (Spesifikasi Tujuan Pembelajaran)	39
3.4.2	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	39
3.4.2.1	<i>Constructing Criterion – Referenced Test</i> (Penyusunan Test)	39
3.4.2.2	<i>Media Selection</i> (Pemilihan Media)	40
3.4.2.3	<i>Initial Design</i> (Perancangan Awal)	40
3.4.3	Tahap Pengembangan (Develop)	40
3.4.3.1	Validasi (Penilaian Ahli)	40
3.4.3.2	Uji Keterbacaan	42
3.4.3.3	Uji Coba Lapangan	43
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	45
3.5.1	Lembar Validasi	46
3.5.1.1	Lembar Validasi Media Pembelajaran	46
3.5.1.2	Lembar Validasi LAS	48
3.5.1.3	Lembar Validasi Tes	49
3.5.2	Lembar Kepraktisan	50
3.6	Teknik Analisis Data	51
3.6.1	Teknis Analisis Validitas	51
3.6.1.1	Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	51
3.6.1.2	Teknik Analisis Data Validitas Tes Siswa	52
3.6.1.3	Teknik Analisis Data Validitas LAS	52
3.6.2	Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	53
3.6.2.1	Penilaian Para Ahli dan Praktisi	53
3.6.2.2	Hasil Observasi Lapangan	54
3.6.2.3	Analisis Data Tercapainya Tujuan Pembelajaran	54
3.6.4	Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan	56

BAB IV		57
4.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	57
4.1.1.	Deskripsi Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>)	57
4.1.1.1	Analisis Awal – Akhir	57
4.1.1.2.	Analisis Siswa	59
4.1.1.3.	Analisis Materi / Konsep	60
4.1.1.4.	Analisis Tugas	61
4.1.1.5	Spesifikasi Tujuan Pembelajaran	61
4.1.2	Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	61
4.1.2.1.	Pemilihan Media	62
4.1.2.2	Hasil Pemilihan Media	62
4.1.2.3	Hasil Pemilihan Format	63
4.1.2.4	Produk Rancangan Awal	68
4.1.3	Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	68
4.1.3.1	Hasil Validasi Ahli	78
4.1.3.2	Uji Coba Terbatas	82
4.2	Deskripsi Hasil Kegiatan Uji Coba	82
4.2.1	Deskripsi Data Hasil Respon Siswa Terhadap Pembelajaran	84
4.2.2	Deksripsi Data Hasil Tercapainya Tujuan Pembelajaran	89
4.3.	Analisis Jawaban Siswa	89
4.3.1.	Tes Kemampuan Awal Matematika Siswa	89
4.3.2	Tes Kemampuan Matematis Siswa	90
4.4.	Keberhasilan Penelitian Pengembangan	92
BAB V	KESIMPULAN	94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		93