

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN	I
RIWAYAT HIDUP	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Ruang Lingkup.....	7
1.4. Batasan Masalah.....	8
1.5. Rumusan Masalah	8
1.6. Tujuan Penelitian	9
1.7. Manfaat Penelitian	9
1.8. Definisi Operasional.....	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12
2.1.1 Pembelajaran <i>E-Learning</i>	12
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>E-Learning</i>	14
2.2 Model Pembelajaran <i>Realistic Mathematics Education</i>	15
2.2.1 Pengertian <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	15
2.2.2 Prinsip Pembelajaran <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	16
2.2.3 Karakteristik <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	17
2.2.4 Langkah-langkah Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Matematika Realistik	19

2.2.5	Model Gunung Es (<i>IceBerg</i>) dalam Pendidikan Matematika Realistik	20
2.3	Kemampuan Berpikir Kritis	21
2.3.1	Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	21
2.3.2	Tujuan Berpikir Kritis	23
2.3.3	Ciri – Ciri Berpikir Kritis	24
2.3.4	Indikator Bepikir Kritis	24
2.4	Penelitian yang Relevan	25
2.5	Kerangka Berpikir	27
2.5.1	Uji Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	28
2.5.2	Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	29
2.5.3	Uji Keefektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Realistic Mathematics Education</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	20
BAB III. METODE PENELITIAN		33
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian	33
3.3.	Jenis Penelitian	33
3.4.	Prosedur Penelitian	35
3.4.1.	Metode Pengembangan Produk	36
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	39
3.6.	Instrumen Penelitian	40
3.7.	Teknik Analisis Data	41
3.7.1.	Analisis Data Kuantitatif	41
3.7.1.1.	Analisis Angket Validasi Ahli Media dan Materi ..	42
3.7.1.2.	Analisis Kepraktisan Angket Respon Siswa	45
3.7.1.3.	Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	46
3.7.1.4.	Analisis Data Kemampuan Berpikir Kritis	47
3.7.2.	Analisis Data Kualitatif	49
3.7.2.1.	Indikator Keberhasilan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Realistic Mathematics Education</i> yang Dikembangkan	49
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1.	Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	52
4.1.1.1	Deskripsi Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	52
4.1.1.2	Deskripsi Tahap Desain (<i>Design</i>)	56
4.1.1.3	Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	59
4.1.1.4.	Deskripsi Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
4.1.1.5.	Deskripsi tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	74
4.2	Pembahasan	76

4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran <i>E-learning</i> Bebasis <i>Realistics Mathematics Education</i> Menggunakan Video Pembelajaran	79
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran E-learning Bebasis <i>Realistics Mathematics Education</i> Menggunakan Video Pembelajaran	80
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran E-learning Bebasis <i>Realistics Mathematics Education</i> Menggunakan Video Pembelajaran	80
4.2.4. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	81
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan.	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92

