

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media <i>Flashcard</i>	9
B. Permainan Monopoli.....	10
C. Karakteristik Materi Tata Surya.....	12
D. Motivasi belajar.....	14
E. Penelitian Terdahulu	16
F. Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan.....	23
a. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	23
b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	24
c. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	25
C. Uji Coba Produk	28
a. Desain Uji Coba	28
b. Subjek Uji Coba	28
c. Jenis Data	29
d. Instrumen Pengumpulan Data	29

e. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Spesifikasi Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis Permainan Monopoli pada Materi Tata Surya... ..	39
B. Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis Permainan Monopoli.....	68
C. Peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya.....	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 21 Kerangka berfikir..... 22
Gambar 31 Proses pengembangan..... 27
Gambar 32 Pre experiment with one grup pretest-posttest
design 28



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Materi pokok dan pembelajaran	13
Tabel 2.2	Penelitian terdahulu	16
Tabel 3.1	Kriteria skala likert 5 pilihan	32
Tabel 3.2	Tingkat kriteria kesesuaian materi	33
Tabel 3.3	Kriteria skala likert 5 pilihan	34
Tabel 3.4	Tingkat kriteria kelayakan media	35
Tabel 3.5	Kriteria skala likert 5 pilihan	35
Tabel 3.6	Tingkat kriteria kelayakan media oleh siswa	36
Tabel 3.7	Kriteria skala likert 5 pilihan	37
Tabel 3.8	Kriteria peningkatan motivasi belajar pada uji normal gain	38
Tabel 4.1	Hasil wawancara dengan guru IPA	40
Tabel 4.2	Rancangan awal pengembangan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya	45
Tabel 4.3	Validasi ahli materi	53
Tabel 4.4	Validasi ahli media	55
Tabel 4.5	Perbaikan produk sebelum dan sesudah diperbaiki	58
Tabel 4.6	Hasil produk akhir pengembangan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli	62
Tabel 4.7	Hasil penilaian kualitas media oleh siswa	69
Tabel 4.8	Hasil penilaian angket siswa sebelum menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya	71
Tabel 4.9	Hasil penilaian angket siswa sesudah menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus
Lampiran 2	Rencana Program Pembelajaran (RPP)
Lampiran 3	Kisi-kisi angket validasi ahli media
Lampiran 4	Kisi-kisi angket validasi media oleh siswa
Lampiran 5	Kisi-kisi semangat angket respon siswa belajar
Lampiran 6	Hasil angket validasi ahli materi
Lampiran 7	Hasil angket validasi ahli media
Lampiran 8	Hasil angket siswa mengenai kualitas media pada uji coba kelas kecil
Lampiran 9	Hasil angket respon motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya
Lampiran 10	Hasil angket respon motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya
Lampiran 11	Tabel hasil perhitungan kelayakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli oleh siswa
Lampiran 12	Tabel hasil perhitungan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli
Lampiran 13	Tabel hasil perhitungan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli
Lampiran 14	Hasil produk media <i>flashcard</i> berbasis permainan monopoli pada materi tata surya
Lampiran 15	Gambar – Gamabar kegiatan penelitian
Lampiran 16	Surat ijin penelitian
Lampiran 17	Surat keterangan penelitian dari madarasah
Lampiran 18	Sertifikat PBAK
Lampiran 19	Sertifikat matrikulasi
Lampiran 20	Sertifikat Praktikum Bahasa Arab
Lampiran 21	Sertifkat Praktikum Bahasa Inggris
Lampiran 22	Sertifikat KKN
Lampiran 23	Sertifikat peserta lomba
Lampiran 24	Jurnal bimbingan proposal skripsi
Lampiran 25	Jurnal bimbingan skripsi
Lampiran 26	Bukti cek turnitin