

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
1.5 Pentingnya Pengembangan	8
1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.7 Defini Istilah	10

BAB II KAJIAN TEORETIK

2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.2 Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran	14
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	24
2.1.5 Prinsip Media Pembelajaran	27
2.2 Media Permainan	28
2.3 Media Papan Permainan Monopoli (Board Monopoly Game)	31
2.3.1 Pengertian Monopoli	32
2.3.2 Pengertian Monopoli Pembelajaran Ekonomi	33
2.4 Teori Multimedia Interaktif	34
2.4.1 Pengertian Multimedia Interaktif	34
2.4.2 Model- model Multimedia Interaktif	35
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	38
2.4.4 Komponen dan Karakteristik Multimedia Interaktif	40
2.4.5 Desain Multimedia Interaktif	42
2.5 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	44
2.5.1 Istilah dalam <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	45
2.5.2 Menjalankan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	46
2.6 Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi	50
2.6.1 Kegiatan Ekonomi	50
2.6.2 Pelaku Kegiatan Ekonomi dan Perannya	61
2.6.3 Peranan Pelaku Ekonomi	67

2.6.4 Diagram Interaksi Pelaku Ekonomi (Circular Flow Diagram) pada Perekonomian Terbuka	74
2.7 Penelitian Yang Relevan	81
2.8 Kerangka Berfikir	84
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	88
3.2 Prosedur Pengembangan	89
3.3 Tahap Pengembangan	90
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	95
3.5 Instrument Pengumpulan Data	96
3.6 Teknik Analisis Data	100
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan Model	102
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	102
4.1.2 Hasil Perancangan (<i>design</i>)	104
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	106
4.1.4 Validasi dan revisi	113
4.2 Kelayakan Model	120
4.3 Pembahasan Pengembangan	121
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	125
5.2. Saran	125
 DAFTAR PUSTAKA	127

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Istilah dalam <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	45
2.2 Piranti didalam <i>toolbox</i>	48
3.1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	98
3.2 Kisi-kisi Validasi Angket Ahli Materi	98
3.3 Kisi-kisiAngket Tanggapan Guru	99
3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	99
3.5 Kategori Tingkat Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	100
3.6 Kategori Tingkat Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	101
3.7 Kategori Tingkat Responden	101
3.8 Skala Penilaian Kualifikasi Produk.....	101
4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli	113
4.2 Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli	115
4.3 Tanggapan Guru Mengenai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli	117
4.4 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi	33
2.2 Tampilan <i>Welcome Screen Adobe Flash Professional CS6</i>	46
2.3 Jendela Program <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	47
2.4 <i>Toolbox Adobe Flash Professional CS6</i>	48
2.5 Diagram interaksi pelaku ekonomi 2 sektor	74
2.6 Diagram interaksi pelaku ekonomi 3 sektor	76
2.7 Diagram interaksi pelaku ekonomi 4 sektor	79
2.8 Paradikma Penelitian.....	87
3.1 Konsep pengembangan Alessi & Trollip	89
4.1 Caver Sebelum dilakukan validasi.....	107
4.2 Caver Awal Sesudah dilakukan validasi	108
4.3 Halaman Cara Bermain Sebelum di Revisi	108
4.4 Halaman Cara bermain setelah melalui tahap revisi	109
4.5 Halaman Isi Cara bermain sebelum dilakukan Revisi	109
4.6 Halaman Isi Cara bermain sebelum dilakukan Revisi	110
4.7 Halaman Isi Aturan dan Cara bermain sebelum dilakukan Revisi	111
4.8 Halaman Isi Aturan dan Cara bermain sebelum dilakukan Revisi	111

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Hasil Validitas Kelompok Kecil	130
2. Dokumentasi penelitian.....	131