

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN.....	ii
PEDOMAN PENGGUNAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kerangka Pemikiran.....	4
F. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Media Pembelajaran Kimia.....	9
B. Peranan Media Permainan domino dan monopoli dalam Pembelajaran Kimia.....	15
C. Deskripsi Materi Tata Nama Senyawa Anorganik.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian.....	23
1. Tahap Analisis	23
2. Tahap Desain	23
3. Tahap pengembangan.....	24
B. Jenis dan Sumber Data	26
C. Teknik Pengumpulan Data.....	27
D. Teknik Analisis Data.....	27
E. Tempat dan Waktu Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30

A. Hasil Penelitian	30
1. Tampilan Media <i>Chemosmart</i> Tata Nama Senyawa Anorganik.....	30
2. Hasil validasi media <i>Chemosmart</i> pada materi Tata Nama Senyawa Anorganik	45
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	64

