

DAFTAR ISI

	<i>hal</i>
Lembar Pengesahan.....	<i>i</i>
Riwayat Hidup Penulis	<i>ii</i>
Lembar Pernyataan Orisinalitas	<i>iii</i>
Lembar Persetujuan Publikasi	<i>iv</i>
Abstrak.....	<i>v</i>
Absract	<i>vi</i>
Kata Pengantar.....	<i>vii</i>
Daftar Isi	<i>ix</i>
Daftar Tabel.....	<i>xiii</i>
Daftar Gambar	<i>xiv</i>
Daftar Lampiran	<i>xv</i>
Bab I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	10
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah.....	10
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian.....	11
1.7. Defenisi Operasional	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1. Kajian Teoritis	14
2.1.1 Pengertian Belajar Dan Pembelajaran Matematika	14
2.1.2 Kemampuan Pemecahan Masalah.....	15
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	17
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	17
2.1.3.2 Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	19
2.1.3.3 Langkah-Langkah Dalam Proses Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20

2.1.3.4 Teori Belajar Pendukung	22
2.1.4. Hubungan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah	23
2.2. Media Pembelajaran	25
2.2.1. Pengertian Media	25
2.2.2. Pengertian Media Pembelajaran	26
2.2.3. Klasifikasi Media Pembelajaran	28
2.2.4. Kriteria Media Pembelajaran	30
2.2.5. Manfaat Media Pembelajaran	32
2.2.6. Penggunaan Media Pembelajaran	32
2.2.7. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	34
2.3 <i>Lectora Inspire</i>	36
2.4 Integral	39
2.4.1 Integral Tak Tentu	40
2.5. Penelitian Yang Relevan	41
2.6. Kerangka Konseptual	44
2.6.1 Kevalidan Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	45
2.6.2 Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	46
2.6.3 Keefektifan Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	47
BAB III. METODE PENELITIAN	49
3.1. Jenis Penelitian	49
3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian	49
3.3. Subjek Dan Objek Penelitian	49
3.4. Prosedur Penelitian Pengembangan	50
3.4.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	50
3.4.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	53
3.4.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	54
3.4.4. Tahap <i>Implementasi</i> (Implementasi/Penerapan)	55
3.5. Teknik Pengumpulan Data	56
3.6. Instrumen Penelitian	57

3.6.1 Instrumen Pengumpulan Data Validasi.....	57
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan	59
3.6.3 Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan.....	60
3.7. Teknik Analisis Data	61
3.7.1. Analisis Kevalidan.....	62
3.7.2. Analisis Kepraktisan.....	63
3.7.3. Analisis Keefektifan	65
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1. Hasil Penelitian	69
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	69
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	74
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	77
4.1.3.1. Hasil Validasi.....	77
4.1.3.2. Hasil Uji Coba I.....	84
4.1.3.3. Hasil Revisi Setelah Uji Coba I.....	92
4.1.3.4. Hasil Uji Coba II.....	94
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	102
4.2. Pembahasan	102
4.2.1. Kevalidan Media Lectora Inspire Berbasis Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	104
4.2.2. Kepraktisan Media Lectora Inspire Berbasis Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	105
4.2.3. Keefektifan Media Lectora Inspire Berbasis Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	106
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
5.1. Kesimpulan	107
5.2. Saran.....	108

DAFTAR PUSTAKA 109
LAMPIRAN..... 114



THE
Character Building
UNIVERSITY