

DAFTAR ISI

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>
ABSTRACT	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>vii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>x</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xiii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>xv</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xvii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Ruang Lingkup	11
1.4 Batasan Masalah.....	12
1.5 Rumusan Masalah	12
1.6 Tujuan Penelitian.....	13
1.7 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kerangka Teoritis	15
2.1.1 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.2 Pembelajaran Matematika.....	16
2.1.3 Penelitian dan Pengembangan.....	17
2.1.4 Bahan Ajar	17
2.1.5 Modul	19
2.1.6 E-Modul Interaktif	26
2.1.7 <i>Flip PDF Professional</i>	27
2.1.8 Pendekatan <i>Realistic Mathematic Education (RME)</i>	28
2.1.9 Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	37

2.2	Materi Pembelajaran.....	43
2.3	Penelitian Relevan	48
2.4	Kerangka Berpikir	58
BAB III METODE PENELITIAN		60
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	60
3.3	Jenis Penelitian	60
3.4	Definisi Operasional	61
3.5	Rancangan Prosedur Penelitian	62
3.5.1	<i>Analyze</i> (Analisis)	63
3.5.2	<i>Design</i> (Perancangan)	64
3.5.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	66
3.5.4	<i>Implementation</i> (Pengeimplementasian)	66
3.5.5	<i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	68
3.6	Jenis Data.....	68
3.7	Teknik Pengumpulan Data	69
3.8	Instrumen Penelitian	70
3.8.1	Lembar Validasi RPP	71
3.8.2	Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Media	72
3.8.3	Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Materi.....	74
3.8.4	Lembar Angket Respon Guru Terhadap <i>E-Modul</i> Interaktif.....	74
3.8.5	Lembar Angket Respon Siswa Terhadap <i>E-Modul</i> Interaktif	76
3.8.6	Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	77
3.9	Teknik Analisis Data	79
3.9.1	Analisis Kevalidan	79
3.9.2	Analisis Kepraktisan.....	81
3.9.3	Analisis Keefektifan.....	83
3.10	Indikator Keberhasilan Pengembangan <i>E-modul</i> Interaktif Menggunakan Flip PDF Professional Berbasis Realisites Mathematic Education untuk Meningkatkan Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	87
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		88
4.1	Hasil Penelitian.....	88
4.1.1	Hasil Analisis (<i>Analyze</i>).....	88

4.1.2	Hasil Perancangan (<i>Design</i>).....	91
4.1.3	Hasil Pengembangan (<i>Development</i>).....	99
4.1.4	Hasil Implementasi (<i>Implementation</i>).....	119
4.1.5	Hasil Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	136
4.2	Pembahasan	147
4.2.1	Kevalidan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Pendekatan RME	148
4.2.2	Kepraktisan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Pendekatan RME	150
4.2.3	Keefektifan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Pendekatan RME.....	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		153
5.1	Kesimpulan.....	153
5.2	Saran	154
DAFTAR PUSTAKA		156
LAMPIRAN.....		160

