

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Lembar Pernyataan Orsinalitas	<i>ii</i>
Lembar Persetujuan Publikasi	<i>iii</i>
Riwayat Hidup	<i>iv</i>
Abstrak	<i>v</i>
Abstract	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR	<i>vii</i>
DAFTAR ISI	<i>xi</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xiv</i>
DAFTAR TABEL	<i>xvi</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xviii</i>
BAB I PENDAHULUAN	<i>1</i>
1.1. Latar Belakang Masalah	<i>1</i>
1.2. Identifikasi Masalah	<i>9</i>
1.3. Ruang Lingkup Masalah	<i>10</i>
1.4. Batasan Masalah	<i>10</i>
1.5. Rumusan Masalah	<i>10</i>
1.6. Tujuan Penelitian	<i>11</i>
1.7. Manfaat Penelitian	<i>11</i>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	<i>13</i>
2.1. Kerangka Teoritis	<i>13</i>
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	<i>13</i>
2.1.2. Kelebihan dan Kelemahan Model ADDIE	<i>15</i>
2.1.3. Pengembangan Bahan Ajar Digital	<i>16</i>
2.1.4. Langkah-Langkah Bahan Ajar Digital	<i>19</i>
2.1.5. Kualitas Produk Pengembangan	<i>22</i>
2.1.6. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	<i>26</i>
2.1.7. Kemampuan Literasi Matematis	<i>32</i>

2.1.7.1. Konsep Literasi	32
2.1.7.2. Kemampuan Literasi Matematis	33
2.1.8. Hubungan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	36
2.1.9. Teori Belajar Yang Terkait.....	38
2.1.10. Materi Lingkaran	42
2.2. Penelitian Yang Relevan	46
2.3. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	51
3.3 Desain Penelitian	51
3.4 Definisi Operasional.....	51
3.5 Instrumen Penelitian.....	53
3.5.1. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	54
3.5.2. Lembar Validasi Bahan Ajar Digital Untuk Ahli Media.....	54
3.5.3. Lembar Validasi Bahan Ajar Digital Untuk Ahli Materi	55
3.5.4. Angket Kepraktisan Guru Terhadap Bahan Ajar Digital	56
3.5.5. Angket Kepraktisan Siswa Terhadap Bahan Ajar	57
3.5.6. Angket Respon Siswa Terhadap Efektivitas	57
3.5.7. Tes Kemampuan Literasi Matematis	58
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6.1. Observasi	58
3.6.2. Wawancara	59
3.6.3. Angket (kuisisioner).....	59
3.6.4. Pengujian atau Tes.....	59
3.7 Prosedur Penelitian	59
3.7.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	62
3.7.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	63
3.7.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	65
3.7.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	65
3.7.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	66

3.8 Analisis Data	67
3.8.1. Analisis Data Kuantitatif	67
3.8.2. Analisis Data Kualitatif	74
3.8.3. Indikator Keberhasilan Bahan Ajar Digital Yang Dikembangkan	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	76
4.1. Hasil Penelitian	76
4.1.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital	76
4.1.1.1. Deskripsi Hasil Tahap Analysis (Analisis)	76
4.1.1.2. Deskripsi Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	83
4.1.1.3. Deskripsi Hasil Tahap <i>Development</i> (pengembangan).....	97
4.1.1.4. Deskripsi Hasil Tahap <i>Implementation</i> (implementasi).....	108
4.1.1.5. Deskripsi Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	115
4.2. Pembahasan	116
4.2.1. Kevalidan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran.....	117
4.2.2. Kepraktisan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran.....	120
4.2.3. Keefektifan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran.....	121
4.2.4. Peningkatan Kemampuan Literasi Matematis Siswa dengan Menggunakan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	124
4.3. Keterbatasan Penelitian	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	125
5.1. Kesimpulan	127
5.2. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	138