

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	<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>ix</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiv</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xvi</i>
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Ruang Lingkup Masalah	10
1.4. Batasan Masalah	10
1.5. Rumusan Masalah	11
1.6. Tujuan Penelitian	11
1.7. Manfaat Penelitian	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Penelitian Pengembangan	13
2.1.1. Pengertian Penelitian R&D	13
2.1.2. Pengertian Model Pengembangan ADDIE	14
2.2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektivan	15
2.2.1 Kevalidan	15
2.2.2 Kepraktisan	16
2.2.3 Keefektivan	16
2.3. <i>E-Modul</i>	17
2.3.1 Pengertian <i>E-Modul</i>	17

2.3.2	Karakteristik <i>E-Modul</i>	18
2.3.3	Keunggulan <i>E-Modul</i>	19
2.3.4	Perbedaan <i>E-Modul</i> dengan Buku.....	20
2.4.	STEAM	22
2.4.1	Pengertian STEAM.....	22
2.4.2	Langkah-langkah Pembelajaran STEAM.....	23
2.4.3	Keunggulan dan Kelemahan STEAM.....	25
2.5.	Pemecahan Masalah Matematis.....	26
2.5.1	Pengertian Pemecahan Masalah.....	26
2.5.2	Indikator Pemecahan Masalah Matematis.....	27
2.5.3	Hubungan STEAM terhadap Pemecahan Masalah....	30
2.6.	Bangun Ruang Sisi Datar.....	30
2.6.1	Pengertian Bangun Ruang Sisi Datar.....	30
2.6.2	Menentukan Luas Permukaan dan Volume.....	32
2.7.	Penelitian yang Relevan.....	33
2.8.	Kerangka Berpikir.....	34
2.8.1.	Kevalidan <i>E-Modul</i> berbasis STEAM.....	35
2.8.2.	Kepraktisan <i>E-Modul</i> berbasis STEAM.....	36
2.8.3.	Keefektifan <i>E-Modul</i> berbasis STEAM.....	37
2.8.4.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	38
BAB III.	METODE PENELITIAN	39
3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian.....	39
3.3.	Desain Penelitian.....	39
3.4.	Definisi Operasional.....	41
3.5.	Instrumen Penelitian.....	42
3.5.1.	Lembar Validasi RPP.....	43
3.5.2.	Lembar Validasi <i>E-Modul</i> Untuk Ahli Materi.....	44
3.5.3.	Lembar Validasi <i>E-Modul</i> Untuk Ahli Media.....	45
3.5.4.	Lembar Angket Kepraktisan <i>E-Modul</i>	46
3.5.5.	Lembar Keefektifan <i>E-Modul</i>	52

3.6.	Teknik Pengumpulan Data	55
3.6.1.	Wawancara	55
3.6.2.	Angket (Kuesioner)	55
3.6.3.	Tes	56
3.7.	Prosedur Penelitian	56
3.7.1.	Tahap <i>Analysis</i>	58
3.7.2.	Tahap <i>Design</i>	59
3.7.3.	Tahap <i>Development</i>	60
3.7.4.	Tahap <i>Implementation</i>	61
3.7.5.	Tahap <i>Evaluation</i>	61
3.8.	Analisis Data	62
3.8.1.	Analisis Data Hasil Angket Uji Kelayakan/Uji Validitas <i>E-Modul Matematika</i>	62
3.8.2.	Analisis Data Hasil Uji Kepraktisan <i>E-Modul</i> <i>Matematika</i>	64
3.8.3.	Analisis Data Hasil Uji Keefektivan	65
3.8.4.	Keberhasilan Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah <i>Matematis Siswa</i>	69
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		70
4.1.	Hasil Penelitian	70
4.1.1.	<i>Analysis</i>	71
4.1.2.	<i>Design</i>	73
4.1.3.	<i>Development</i>	81
4.1.4.	<i>Implementation</i>	84
4.1.5.	<i>Evaluation</i>	89
4.2.	Pembahasan	90
4.2.1.	Kevalidan <i>E-modul</i>	91
4.2.2.	Kepraktisan <i>E-modul</i>	92
4.2.3.	Keefektivan <i>E-modul</i> dan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah	93

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97