

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	14
1.3 Batasan Masalah .....	15
1.4 Rumusan Masalah .....	15
1.5 Tujuan Penelitian .....	16
1.6 Manfaat Penelitian .....	16
1.7 Defenisi Operasional .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	18
2.1 Kerangka Teoritis .....	18
2.1.1 Belajar .....	18
2.1.2 Pembelajaran Matematika SMP .....	19
2.1.3 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	21
2.1.4 Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Interaktif .....	22
2.1.5 <i>Liveworksheet</i> .....	27
2.1.5.1 Prosedur Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis <i>Liveworksheet</i> .....	27
2.1.5.2 Kelebihan <i>Liveworksheet</i> .....	28
2.1.5.3 Kekurangan <i>Liveworksheet</i> .....	29
2.1.6 Pendekatan <i>Open-Ended</i> .....	29

2.1.6.1	Pengertian <i>Open-Ended</i> .....	29
2.1.6.2	Langkah-langkah Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Open-Ended</i> .....	30
2.1.6.3	Teori Belajar Pendukung <i>Open-Ended</i> .....	32
2.1.7	Masalah dalam Matematika .....	33
2.1.8	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	34
2.1.9	Penelitian yang Relevan .....	37
2.2	Kerangka Berpikir .....	38
2.3	Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.2	Objek dan Subjek Penelitian .....	40
3.2.1	Objek Penelitian .....	40
3.2.2	Subjek Penelitian .....	40
3.3	Variabel Penelitian .....	40
3.4	Jenis Penelitian .....	41
3.5	Desain Penelitian .....	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.7	Instrumen Penelitian .....	43
3.7.1	Lembar Validasi Ahli .....	43
3.7.1.1	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	44
3.7.1.2	Lembar Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah .....	44
3.7.2	Tes Kemampuan Pemecahan Masalah .....	44
3.8	Prosedur Pengembangan .....	46
3.8.1	Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	46
3.8.1.1	Analisis Awal-Akhir .....	47
3.8.1.2	Analisis Siswa .....	47
3.8.1.3	Analisis Konsep .....	47
3.8.1.4	Analisis Tugas .....	47
3.8.1.5	Spesifikasi Tujuan Pembelajaran .....	48
3.8.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	48

3.8.2.1	Penyusunan Tes .....	48
3.8.2.2	Pemilihan Media .....	48
3.8.2.3	Pemilihan Format .....	49
3.8.2.4	Rancangan Awal .....	49
3.8.3	Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	49
3.8.3.1	Validitas/Penilaian Ahli .....	49
3.8.3.2	Uji Coba Lapangan .....	50
3.8.4	Tahap Pendiseminasian ( <i>Disseminate</i> ) .....	51
3.9	Teknik Analisis Data .....	51
3.9.1	Analisis Data Validasi Ahli .....	51
3.9.2	Analisis Kepraktisan .....	53
3.9.3	Analisis Keefektifan .....	54
3.10	Indikator Keberhasilan E-LKPD Interaktif yang Dikembangkan .....	57
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>58</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	58
4.1.1	Deskripsi Tahap Pengembangan E-LKPD Iteraktif Berbasis <i>Open-Ended</i> yang dikembangkan .....	58
4.1.1.1	Deskripsi Hasil Tahap Pendefenisian ( <i>Define</i> ).....	58
4.1.1.2	Deskripsi Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	64
4.1.1.3	Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	69
4.1.1.4	Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	76
4.1.2	Deskripsi Kepraktisan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Open-Ended</i> yang Dikembangkan .....	76
4.1.3	Deskripsi Keefektifan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Open-Ended</i> yang Dikembangkan .....	78
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	84
<b>BAB V</b>	.....	<b>87</b>
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>93</b>