

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b><i>i</i></b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b><i>ii</i></b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b><i>iii</i></b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b> .....	<b><i>iv</i></b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b><i>v</i></b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b><i>vi</i></b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b><i>vii</i></b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b><i>ix</i></b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b><i>xii</i></b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b><i>xiii</i></b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b><i>xiv</i></b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Ruang Lingkup.....	9
1.4 Batasan Masalah .....	9
1.5 Rumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian .....	10
1.7 Manfaat Penelitan .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.....	12
2.2 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .....	14
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .....	14
2.2.2 Prosedur Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .....	15
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .....	17
2.2.4 Teori Belajar Pendukung.....	18
2.3 Modul.....	21

2.3.1 Pengertian Modul.....	21
2.3.2 Tujuan Pembuatan Modul.....	22
2.3.3 Karakteristik Modul .....	22
2.3.5 Teknik Pengembangan Modul .....	25
2.3.6 Tahapan Penyusunan Modul.....	26
2.3.7 Manfaat Pembelajaran Dengan Modul .....	27
2.4 <i>E-Modul</i> .....	29
2.4.1 Kriteria Kualitas Suatu Produk ( <i>E-Modul</i> ) .....	31
2.5 Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.....	32
2.6 Tinjauan Software Flip PDF Professional.....	33
2.6.1 Pengertian Flip PDF Professional .....	33
2.6.2 Cara Penggunaan Flip PDF Professional .....	33
2.6.3 Kelebihan Flip PDF Professional.....	35
2.7 Tinjauan Materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai ...	36
2.8 Kerangka Berpikir.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
3.1 Penelitian Dan Pengembangan .....	43
3.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan .....	43
3.1.2 Model Pengembangan yang Digunakan .....	44
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	44
3.3 Populasi dan Sampel.....	45
3.4 Desain dan Variabel Penelitian .....	45
3.4.1 Desain Prosedur Penelitian.....	45
3.4.2 Variabel Penelitian .....	48
3.5 Defenisi Operasional .....	48
3.6 Instrumen Penelitian .....	49
3.6.1 Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Media.....	49
3.6.2 Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Materi .....	50
3.6.3 Angket Respon Guru terhadap E-Modul .....	51
3.6.4 Angket Respon Siswa terhadap E-Modul.....	52
3.6.5 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah .....	53

3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.8 Analisis Data.....	55
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif.....	55
3.8.1.1 Analisis Kevalidan E-Modul.....	55
3.8.1.2 Analisis Kepraktisan E-Modul.....	57
3.8.1.3 Analisis Keefektifan E-Modul.....	58
3.8.2 Analisis Data Kualitatif.....	61
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan E-Modul.....	62
4.1.1. Deskripsi Tahap Analisis (Analysis).....	62
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	62
4.1.1.2 Analisis Kurikulum.....	63
4.1.1.3 Analisis Karakter Peserta Didik.....	64
4.1.2. Deskripsi Tahap Perancangan (Design).....	65
4.1.2.1 Penyusunan Rancangan E-Modul Matematika.....	65
4.1.2.2 Menyusun Tujuan Pelaksanaan atau Pengembangan.....	69
4.1.2.3 Menyusun Instrumen Penelitian.....	69
4.1.3 Deskripsi Tahap Pengembangan (Development).....	70
4.1.3.1 Validasi E-Modul.....	71
4.1.4. Deskripsi Hasil Tahap Implementasi (Implementation).....	77
4.1.5 Deskripsi Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation).....	78
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
4.3. Kendala dalam Penelitian dan Pengembangan.....	93
4.4. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian.....	93
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>