

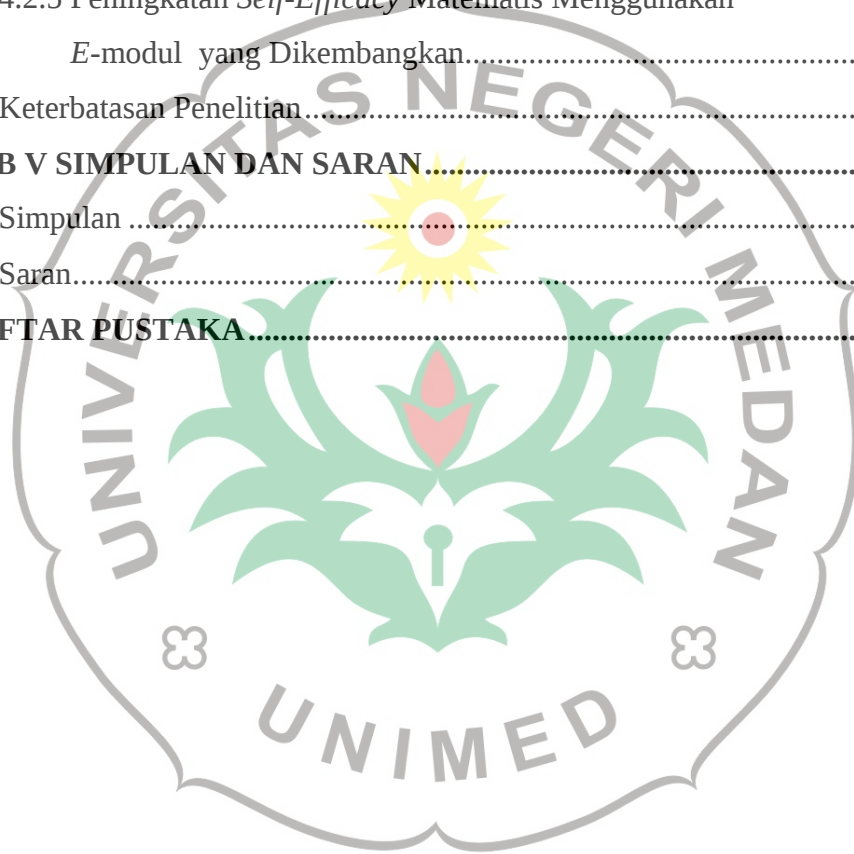
DAFTAR ISI

ABSTAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Rumusan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Penelitian	19
1.6 Manfaat Penelitian	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
2.1 Kajian Teoritis.....	22
2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	22
2.1.2 <i>Self-Efficacy</i>	27
2.1.3 Model <i>Problem-Based Learning</i>	32
2.1.4 Tujuan dan Tahap-Tahap Model PBL	35
2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Model PBL	37
2.1.6 Budaya Batak Toba	39
2.1.7 Nilai-nilai Budaya Batak Toba	41
2.1.8 Keterkaitan Budaya Batak Toba dengan Matematika.....	43
2.1.9 <i>E-modul</i>	44
2.1.10 Kelebihan <i>E-modul</i>	46
2.1.11 Langkah Penyusunan <i>E-modul</i>	47
2.1.12 Contoh Pengembangan <i>E-modul</i> dengan Model PBL Berbasis Budaya.....	48
2.2 Teori Belajar Pendukung.....	49
2.3 Pengembangan <i>E-Modul</i> Pembelajaran	52
2.4 Model Pengembangan <i>E-Modul</i> Pembelajaran.....	59

2.5 Respon Siswa	68
2.6 Penelitian yang Relevan.....	68
2.7 Kerangka Konseptual	71
2.7.1 Validitas	73
2.7.2 Kepraktisan	74
2.7.3 Efektivitas	75
2.8 Pertanyaan Penelitian.....	78
BAB III METODE PENELITIAN	80
3.1 Jenis Penelitian.....	80
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	80
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	80
3.4 Definisi Operasional	80
3.5 Desain Pengembangan	82
3.6 Prosedur Penelitian Pengembangan	82
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	87
3.7.1 Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan.....	87
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan.....	93
3.7.3 Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan	94
3.8 Teknik Analisis Data.....	97
3.8.1 Teknik Analisis Kevalidan.....	97
3.8.1.1 Analisis Kevalidan	97
3.8.1.2 Analisis Butir Soal	99
3.8.2 Teknik Analisis Data Kepraktisan	102
3.8.3 Teknik Analisis Data Keefektifan.....	103
3.8.4 Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	104
3.8.5 Analisis Peningkatan <i>Self Efficacy</i> Siswa	105
3.9 Indikator Keberhasilan Penelitian	106
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	107
4.1 Hasil Penelitian	107
4.1.1. Deskripsi Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	108
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	108
4.1.1.2 Analisis Kurikulum	110

4.1.1.3 Analisis Siswa	113
4.1.1.4 Perumusan Tujuan Pembelajaran	117
4.1.2 Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	118
4.1.2.1 Pembuatan <i>Framework</i>	118
4.1.2.2 Penataan Materi Pembelajaran	118
4.1.2.3 Pembuatan Instrumen Perangkat Pembelajaran	119
4.1.3 Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	123
4.1.3.1 Analisis Validasi oleh Ahli	123
4.1.3.1.1 Validasi <i>E-Modul</i>	124
4.1.3.1.2 Validasi <i>RPP</i>	126
4.1.3.1.2 Validasi TKPM	127
4.1.3.1.2 Validasi <i>ASEM</i>	129
4.1.3.2 Hasil Uji Instrumen Penelitian	130
4.1.3.2.1 Hasil Uji Validitas Butir Soal	131
4.1.3.2.2 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	132
4.1.3.3. Hasil Uji Coba I	132
4.1.3.3.1 Deskripsi Kepraktisan Uji Coba I	133
4.1.3.3.2 Deskripsi Keefektifan Uji Coba I	135
4.1.3.3.3 Kelemahan <i>E-modul</i> pada Uji Coba I	143
4.1.3.3.4 Revisi <i>E-modul</i> Uji Coba I	144
4.1.3.4. Hasil Uji Coba I	145
4.1.3.4.1 Deskripsi Kepraktisan Uji Coba II	145
4.1.3.4.2 Deskripsi Keefektifan Uji Coba II	147
4.1.4 Deskripsi Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	154
4.1.4.1 Deskripsi Kepraktisan Uji Implementasi	154
4.1.4.2 Deskripsi Keefektifan Uji Implementasi	156
4.1.5 Deskripsi Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	163
4.1.5.1 Deskripsi Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah	167
4.1.5.2 Deskripsi Peningkatan <i>Self-Efficacy</i>	172
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	175
4.2.1 Validitas <i>E-modul</i> yang Dikembangkan	176

4.2.2 Kepraktisan <i>E</i> -modul yang Dikembangkan	178
4.2.3 Efektivitas <i>E</i> -modul yang Dikembangkan	179
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan <i>E</i> -modul yang Dikembangkan.....	185
4.2.5 Peningkatan <i>Self-Efficacy</i> Matematis Menggunakan <i>E</i> -modul yang Dikembangkan.....	190
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	191
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	193
5.1 Simpulan	193
5.2 Saran.....	194
DAFTAR PUSTAKA.....	195



THE
Character Building
UNIVERSITY