

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Definisi Operasional	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Bahan Ajar	10
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	10
2.1.2 Jenis Bahan Ajar	11
2.1.3 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar	12
2.2 Bahan Ajar Interaktif	13
2.2.1 Penyusunan Bahan Ajar Interaktif	14
2.2.2 Kelebihan Bahan Ajar Interaktif	15
2.2.3 Kelemahan Bahan Ajar Interaktif	16
2.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	17
2.3.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	17

2.3.2 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	19
2.4 Pendekatan Kontekstual	21
2.4.1 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual	21
2.4.2 Teori Belajar Pendekatan Kontekstual	24
2.4.3 Sintaks Model Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual	26
2.5 <i>Flip Pdf Corporate Edition</i>	27
2.6 Model Pengembangan Bahan Ajar	33
2.7 Kualitas Produk Pengembangan	34
2.7.1 Validitas	35
2.7.2 Praktikalitas	35
2.7.3 Efektivitas	36
2.8 Penelitian yang Relevan	36
2.9 Kerangka Konseptual	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.2 Jenis Penelitian	41
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	41
3.4 Desain Penelitian	41
3.5 Instrumen Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data	49
3.7 Prosedur Penelitian	50
3.7.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	52
3.7.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	52
3.7.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	53
3.7.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	53
3.8 Analisis Data	54
3.9 Hasil Validasi Instrumen	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.1.1 Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	70
4.1.2 Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	74

4.1.3 Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	90
4.1.4 Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	96
4.2 Pembahasan	96
4.2.1 Kevalidan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran	97
4.2.2 Kepraktisan Bahan Ajar Interaktif berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran	99
4.2.3 Keefektifan Bahan Ajar Interaktif berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	112



DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2. 1 Gambar dan video diedit menggunakan aplikasi Canva	28
Gambar 2. 2 Materi dalam bahan ajar interaktif dimasukkan didalam <i>Powerpoint</i> dan diubah kebentuk <i>.pdf</i>	28
Gambar 2. 3 LKPD dibuka dan dikerjakan peserta didik dengan menggunakan <i>Adobe Acrobat</i>	29
Gambar 2. 4 Soal evaluasi dikerjakan peserta didik dalam <i>Google Form</i>	29
Gambar 2. 5 Tampilan awal aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	30
Gambar 2. 6 Tampilan lembar kerja baru pada aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	30
Gambar 2. 7 Proses input bahan ajar pada aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	31
Gambar 2. 8 Proses input audio, video, dan bahan lainnya pada aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	32
Gambar 2. 9 Proses menyimpan perubahan pada aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	32
Gambar 2. 10 Proses publish pada aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	33
Gambar 2. 11 Model pengembangan 4-D	34
Gambar 2. 12 Kerangka konseptual pengembangan bahan ajar interaktif	40
Gambar 3. 1 Prosedur pengembangan bahan ajar interaktif	51
Gambar 4. 1 Peta konsep analisis materi program linear di dalam bahan ajar ...	72
Gambar 4. 2 Cover bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual	75
Gambar 4. 3 Bagian kata pengantar dalam bahan ajar interaktif	76
Gambar 4. 4 Bagian daftar isi dalam bahan ajar interaktif	77
Gambar 4. 5 Potongan bagian pengertian bahan ajar interaktif	78
Gambar 4. 6 Potongan petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif	79

Gambar 4. 7 Kompetensi pembelajaran bahan ajar interaktif	80
Gambar 4. 8 Peta konsep bahan ajar interaktif materi program linear	81
Gambar 4. 9 Tahap konstruktivisme dan inkuiri dalam bahan ajar interaktif	82
Gambar 4. 10 Tahap bertanya dalam bahan ajar interaktif	82
Gambar 4. 11 Tahap masyarakat belajar dalam bahan ajar interaktif	82
Gambar 4. 12 Tahap modeling dalam bahan ajar interaktif	83
Gambar 4. 13 Tahap refleksi dalam bahan ajar interaktif	83
Gambar 4. 14 Tahap penilaian yang sebenarnya dalam bahan ajar interaktif	83
Gambar 4. 15 Rangkuman pada bahan ajar interaktif	84
Gambar 4. 16 Lembar soal evaluasi bahan ajar interaktif	85
Gambar 4. 17 Daftar pustaka bahan ajar interaktif	85
Gambar 4. 18 Glosarium bahan ajar interaktif	86
Gambar 4. 19 Diagram persentase <i>pre test</i> uji coba lapangan	93
Gambar 4. 20 Diagram persentase <i>post test</i> uji coba lapangan	94
Gambar 4. 21 Diagram Persentase Ketercapaian Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Uji Coba Lapangan	95
Gambar 4. 22 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Analisis Gain pada Uji Coba Lapangan	96
Gambar 4. 23 Jawaban Siswa 1	101
Gambar 4. 24 Jawaban Siswa 2	101
Gambar 4. 25 Jawaban Siswa 3	102
Gambar 4. 26 Jawaban Siswa 4	103

DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2. 1 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	19
Tabel 2. 2 Keterkaitan Pedagogik Karakteristik CTL dengan Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	23
Tabel 2. 3 Sintaks Model Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual	26
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Validasi Materi pada Bahan Ajar Interaktif dengan Validator	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Validasi Media pada Bahan Ajar Interaktif dengan Validator	44
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Validasi RPP	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Interaktif	47
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Respon Guru terhadap Bahan Ajar Interaktif	48
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validitas	54
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan	55
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Praktikalitas	55
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan	56
Tabel 3. 10 Kriteria Skor N-Gain (%)	57
Tabel 3. 11 Nama Validator untuk Validasi Bahan Ajar Interaktif	58
Tabel 3. 12 Hasil Analisis Validasi Materi	58
Tabel 3. 13 Hasil Analisis Validasi Media	59
Tabel 3. 14 Komentar dan Saran Validator terhadap Bahan Ajar Interaktif	60
Tabel 3. 15 Nama Validator untuk Validasi RPP	61
Tabel 3. 16 Hasil Analisis Validasi RPP	61
Tabel 3. 17 Komentar dan Saran Perbaikan RPP	62

Tabel 3. 18 Nama Validator untuk Validasi Instrumen Angket Respon	64
Tabel 3. 19 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa	64
Tabel 3. 20 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Guru	65
Tabel 3. 21 Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen Angket Respon	66
Tabel 3. 22 Nama Validator untuk Validasi Instrumen Tes	67
Tabel 3. 23 Hasil Validasi Instrumen Tes	67
Tabel 3. 24 Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen Tes	68
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	72
Tabel 4. 2 Rincian Aspek dan Butir Penilaian Kevalidan RPP	87
Tabel 4. 3 Submateri Pembelajaran	87
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Angket Respon Siswa	91
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Angket Respon Guru	91
Tabel 4. 6 Persentase <i>Pre Test</i> pada Uji Coba Lapangan	93
Tabel 4. 7 Persentase <i>Post Test</i> pada Uji Coba Lapangan	93
Tabel 4. 8 Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah pada Uji Coba Lapangan	94
Tabel 4. 9 Rata-rata Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa untuk Setiap Indikator	95
Tabel 4. 10 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Bentuk Gain pada Uji Coba Lapangan	95

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1. Hasil Wawancara dengan Guru	112
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	113
Lampiran 3. Lembar Validasi RPP oleh Validator 1	126
Lampiran 4. Lembar Validasi RPP oleh Validator 2	129
Lampiran 5. Lembar Validasi RPP oleh Validator 3	132
Lampiran 6. Lembar Validasi Materi Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 1....	135
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 2....	139
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 3....	143
Lampiran 9. Lembar Validasi Media Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 1	147
Lampiran 10. Lembar Validasi Media Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 2..	151
Lampiran 11. Lembar Validasi Media Bahan Ajar Interaktif oleh Validator 3..	155
Lampiran 12. Soal dan Alternatif Jawaban <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	159
Lampiran 13. Lembar Validasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> oleh Validator 1	171
Lampiran 14. Lembar Validasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> oleh Validator 2	177
Lampiran 15. Lembar Validasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> oleh Validator 3	183
Lampiran 16. Tabulasi Hasil Tes Kemampuan Akhir Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI	186
Lampiran 17. Tabulasi Gain Uji Coba Lapangan	188
Lampiran 18. Hasil Angket Respon Guru.....	190
Lampiran 19. Lembar Validasi Angket Respon Guru oleh Validator 1	193
Lampiran 20. Lembar Validasi Angket Respon Guru oleh Validator 2	196
Lampiran 21. Lembar Validasi Angket Respon Guru oleh Validator 3	199
Lampiran 22. Angket Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Interaktif.....	202

Lampiran 23. Lembar Validasi Angket Respon Siswa oleh Validator 1	205
Lampiran 24. Lembar Validasi Angket Respon Siswa oleh Validator 2	209
Lampiran 25. Lembar Validasi Angket Respon Siswa oleh Validator 3	213
Lampiran 26. Hasil Angket Respon Siswa	217
Lampiran 27. Surat Balasan Penelitian	219
Lampiran 28. Dokumentasi	220



THE
Character Building
UNIVERSITY