

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Pengesahan.....	i
Riwayat Hidup Penulis	ii
Lembar Pernyataan Orisinalitas	iii
Lembar Persetujuan Publikasi	iv
Abstrak.....	v
Abstract.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Lampiran	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	10
1.3. Ruang Lingkup	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. Pengertian LKPD	13
2.2. Pembelajaran Matematika berbasis Discovery Learning	13
2.3. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika berbasis Discovery Learning	14
2.4. Prosedur Pembelajaran Matematika berbasis Discovery Learning	15
2.5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika berbasis Discovery Learning	16

2.6.	Teori Belajar Pendukung Discovery Learning.....	16
2.7.	Kvisoft Flipbook Maker.....	19
2.8.	Kemampuan Berpikir Kreatif.....	20
2.9.	Indikator Berpikir Kreatif	21
2.10.	Materi Pembelajaran.....	22
2.11.	Model Pengembangan	27
2.11.1.	Model Pengembangan ADDIE.....	27
2.11.1.1.	Analyze (Analisis)	28
2.11.1.2.	Design (Desain).....	29
2.11.1.3.	Develop (Pengembangan).....	30
2.11.1.4.	Implement (Implementasi).....	30
2.11.1.5.	Evaluate (Evaluasi).....	30
2.12.	Kerangka Berpikir.....	31
2.13.	Penelitian Relevan.....	32
BAB III. METODE PENELITIAN		34
3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.1.1.	Lokasi Penelitian	34
3.1.2.	Waktu Penelitian.....	34
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian.....	34
3.3.	Disain dan Variabel Penelitian.....	35
3.4.	Definisi Operasional	35
3.5.	Instrumen Penelitian	37
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7.	Prosedur Penelitian	47
3.8.	Prosedur Pengembangan	47
3.8.1.	Analyze (Analisis).....	48
3.8.2.	Design (Desain)	50
3.8.3.	Develop (Pengembangan)	50
3.8.4.	Implement (Implementasi)	51
3.8.5.	Evaluate (Evaluasi)	51
3.9.	Analisis Data	52

3.9.1.	Kevalidan	53
3.9.2.	Kepraktisan	55
3.9.3.	Keefektifan.....	55
3.9.4.	Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	58
3.10.	Indikator Keberhasilan E-LKPD Pembelajaran Matematika dengan Discovery Learning	60
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1.	Hasil Penelitian	63
4.1.1.	Deskripsi Tahap Pengembangan E-LKPD	63
4.1.1.1.	Analyze (Analisis)	63
4.1.1.2.	Design (Desain).....	67
4.1.1.3.	Develop (Pengembangan).....	69
4.1.1.4.	Implement (Implementasi).....	77
4.1.1.5.	Evaluate (Evaluasi).....	87
4.2.	Pembahasan	88
4.2.1.	Validitas E-LKPD Berbasis Discovery Learning	88
4.2.2.	Kepraktisan E-LKPD Berbasis Discovery Learning.....	89
4.2.3.	Efektivitas E-LKPD Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	90
4.2.4.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang diberi E-LKPD.....	91
4.3.	Keterbatasan Penelitian	92
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1.	Kesimpulan	95
5.2.	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		97