

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| ABSTRAK | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iv |
| PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI | v |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Kerangka Pemikiran | 7 |
| F. Kajian Penelitian Terdahulu | 10 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 12 |
| A. Kemampuan Pemahaman Matematis | 12 |
| 1. Pengertian Pemahaman Matematis | 12 |
| 2. Indikator Pemahaman Matematis | 14 |
| 3. Cara Mengukur Pemahaman Matematis | 15 |
| 4. Pentingnya Pemahaman Matematis | 16 |
| B. Media Pembelajaran Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika | 17 |
| 1. Pengertian Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika..... | 17 |
| 2. Karakteristik Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika | 19 |
| 3. Komponen-Komponen Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika | 21 |
| 4. Manfaat Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika..... | 22 |
| 5. Kelebihan dan Kekurangan Modul Elektronik (<i>E-Modul</i>) Matematika .. | 23 |

| | Halaman |
|---|----------------|
| C. Perangkat Lunak <i>Anyflip</i> Matematika | 24 |
| 1.. Pengertian Perangkat Lunak <i>Anyflip</i> Matematika..... | 24 |
| 2.. Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak <i>Anyflip</i> Matematika..... | 25 |
| 3.. Langkah-langkah Penggunaan Perangkat Lunak <i>Anyflip</i> Matematika | 27 |
| D. Materi Bangun Ruang Sisi Datar | 29 |
| 1. Kubus | 29 |
| 2. Balok..... | 32 |
| 3. Pemahaman Matematis pada Kubus dan Balok..... | 35 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 42 |
| A. Pendekatan dan Metode Penelitian..... | 42 |
| B. Jenis dan Sumber Data | 44 |
| C. Instrumen Penelitian | 45 |
| D. Analisis Instrumen..... | 47 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 58 |
| F. Teknis Analisis Data | 58 |
| G. Tempat Dan Waktu Penelitian..... | 63 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 65 |
| A. Proses Pengembangan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Anyflip</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik | 65 |
| B. Tingkat Validitas <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Anyflip</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik..... | 86 |
| C. Tingkat Kepraktisan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Anyflip</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik..... | 93 |
| D. Tingkat Keefektifan <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Anyflip</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik..... | 99 |
| E. Temuan dan Pembahasan..... | 102 |

| | Halaman |
|----------------------------|----------------|
| BAB V PENUTUP | 104 |
| A. Simpulan..... | 104 |
| B. Saran..... | 104 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 106 |
| RIWAYAT HIDUP | 220 |

