

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Berpikir.....	6
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	13
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	13
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	14
3. Pentingnya Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	15
4. Contoh Soal dan Rubrik Penskoran.....	16
B. <i>E-Modul Matematika</i>.....	26
1. Pengertian <i>E-Modul Matematika</i>	26
2. Karakteristik <i>E-Modul Matematika</i>	28
3. Komponen-Komponen <i>E-Modul Matematika</i>	32
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Modul Matematika</i>	35
C. Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>.....	38
1. Pengertian <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	38
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	40
3. Fitur – Fitur dalam Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	45
4. Langkah – Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	50
D. Lingkaran.....	54

1. Unsur-unsur Lingkaran	55
2. Keliling dan Luas Lingkaran.....	60
3. Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran	65
BAB III	71
METODOLOGI PENELITIAN	71
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	71
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	72
2. <i>Design</i> (Perancangan)	74
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	74
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	74
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	75
B. Jenis Data dan Sumber Data	76
1. Jenis Data	76
2. Sumber Data.....	76
C. Instrumen Penelitian.....	77
D. Teknik Pengumpulan Data	83
E. Teknik Analisis Data	83
1. Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang pertama	84
2. Analisis data untuk Menjawab Rumusan Masalah Kedua	85
3. Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga	87
4. Analisis data untuk Menjawab Rumusan Masalah Keempat.....	88
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	89
1. Tempat Penelitian.....	89
2. Waktu Penelitian	90
BAB IV	92
HASIL DAN PEMBAHASAN	92
A. Deskripsi Data	92
B. Hasil Penelitian.....	93
1. Proses Pengembangan <i>E-Modul</i> Melalui Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik 93	
2. Tingkat Validitas Pengembangan <i>E-Modul</i> Melalui Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	136

3. Kepraktisan Pengembangan <i>E-Modul</i> melalui aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	152
4. Efektivitas Pengembangan <i>E-Modul</i> melalui aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.....	156
C. Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian	159
BAB V	162
PENUTUP	162
A. KESIMPULAN	162
B. SARAN	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	168
RIWAYAT HIDUP	276

