

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
E. Batasan Masalah penelitian.....	7
F. Kerangka Berpikir	7
G. Hasil Penelitian terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Pembelajaran Matematika.....	14
1. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	14
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	15
3. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Matematika.....	16
4. Pembelajaran Matematika Dalam Kurikulum Merdeka	17
B. Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul).....	19
1. Bahan Ajar.....	19
2. Pengertian Bahan Ajar E-Modul.....	21
3. Karakteristik Bahan Ajar E-Modul.....	22
4. Manfaat Bahan Ajar E-Modul	23
5. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar E-Modul	24
C. Aplikasi Adobe Captivate	25
1. Mengetahui Aplikasi Adobe Captivate	25
2. Mengetahui <i>Interface</i> Aplikasi Adobe Captivate.....	26
D. Strategi PQ4R (Preview, Question, Read, Recite, And Riview)	41
1. Pengertian Strategi PQ4R	41
2. Landasan Teori Strategi PQ4R	42
3. Tahapan Strategi PQ4R.....	43

4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi PQ4R.....	45
E. Materi Teorema Pythagoras	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	58
B. Jenis dan Sumber Data	61
1. Jenis data	61
2. Sumber data.....	62
C. Instrumen Penelitian.....	62
1. Lembar validasi ahli.....	62
2. Lembar angket kepraktisan	64
3. Lembar soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	64
D. Teknik Pengumpulan Data	65
E. Teknik Analisis Data.....	65
1. Analisis rumusan masalah nomor 1	65
2. Analisis rumusan masalah nomor 2	66
3. Analisis rumusan masalah nomor 3	67
4. Analisis rumusan masalah nomor 4	67
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
1. Tempat penelitian.....	71
2. Waktu penelitian	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Deskripsi Data Penelitian.....	72
1. Lokasi Penelitian	72
2. Subjek Penelitian	72
3. Waktu Penelitian.....	72
B. Pengembangan E-Modul Menggunakan Adobe Captivate Berbasis PQ4R....	73
1. Tahap <i>Analysis</i> (analisis).....	73
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	77
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	80
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	91
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	96
C. Analisis Validitas E-Modul Menggunaka Adobe Captivate Berbasis PQ4R ..	96
1. Validasi ahli media.....	97
2. Validasi Ahli materi	99

	Halaman
D. Kepraktisan E-Modul Menggunakan Adobe Captivate Berbasis PQ4R	103
1. Analisis kepraktisan E-Modul berbasis PQ4R oleh guru.....	103
2. Analisis kepraktisan E-Modul berbasis PQ4R oleh peserta didik	105
E. Efektivitas E-Modul Menggunakan Adobe Captivate Berbasis PQ4R	109
F. Temuan dan Pembahasan.....	115
BAB V PENUTUP	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	126
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	194

