

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT KETERANGAN REVISI UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	5
1.3.1 Pengembangan	5
1.3.2 E-LKPD Interaktif.....	5
1.3.3 Scratch.....	5
1.3.4 Kemampuan Abstraksi Matematis	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Teori	8

2.1.1	Pengembangan	8
2.1.2	E-LKPD Interaktif.....	12
2.1.3	Scratch.....	15
2.1.4	Kemampuan Abstraksi Matematis	20
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.3	Kerangka Teoretis.....	26
2.4	Fokus Penelitian.....	26
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		28
3.1	Metode Penelitian	28
3.2	Prosedur Pengembangan.....	29
3.3	Sumber Data Penelitian	32
3.3.1	Tempat (Place)	32
3.3.2	Pelaku (Actors).....	32
3.3.3	Aktivitas (Activity)	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	32
3.4.1	Wawancara	32
3.4.2	Tes Kemampuan Abstraksi Matematis	32
3.5	Instrumen Penelitian	33
3.5.1	Wawancara Semi Terstruktur.....	33
3.5.2	Lembar Validasi Ahli Media.....	33
3.5.3	Lembar Validasi Ahli Materi	34
3.5.4	Lembar Respon Peserta Didik dan Pendidik.....	34
3.5.5	Soal Tes Kemampuan Abstraksi Matematis	35
3.6	Teknik Analisis Data	37
3.6.1	Menghitung Hasil Validasi dari Para Ahli	38
3.7	Waktu dan Tempat Penelitian.....	40

3.7.1	Waktu Penelitian	40
3.7.2	Tempat Penelitian.....	41
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil Penelitian	42
4.1.1	<i>Analysis</i>	42
4.1.2	<i>Design</i>	48
4.1.3	<i>Development</i>	51
4.1.4	<i>Development 1</i>	62
4.1.5	<i>Implementation</i>	66
4.1.6	<i>Evaluation</i>	68
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		78
RIWAYAT HIDUP PENULIS		216