

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	4
1.3.1 Pengembangan	4
1.3.2 E-LKPD.....	4
1.3.3 Pendekatan Realistik (RME).....	5
1.3.4 Liveworksheet	5
1.3.5 Bangun Datar.....	6
1.3.6 Kemampuan Representasi Matematis	6
1.3.7 Kelayakan E-LKPD.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoretis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	8

BAB 2 LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Pengembangan	9
2.1.2 E-LKPD	12
2.1.3 Pendekatan Realistik (RME)	15
2.1.4 Liveworksheet	19
2.1.5 Bangun Datar	21
2.1.6 Kemampuan Representasi Matematis	27
2.1.7 Kelayakan E-LKPD	29
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Teoretis	33
2.4 Fokus Penelitian	34
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Prosedur Pengembangan	35
3.3 Sumber Data Penelitian	40
3.3.1 Tempat (Place)	40
3.3.2 Pelaku (Actor)	40
3.3.3 Aktivitas	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	40
3.4.1 Lembar Validasi Media Pembelajaran	40
3.4.2 Angket Respon Peserta Didik	41
3.4.3 Tes Kemampuan Representasi Matematis	41
3.5 Instrumen Penelitian	42
3.5.1 Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	42
3.5.2 Lembar Respon Peserta didik	43

3.5.3 Soal Tes Kemampuan Representasi Matematis	44
3.6 Teknik Analisis Data	46
3.7 Waktu Penelitian.....	49
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 <i>Analysis</i>	50
4.1.2 <i>Design</i>	56
4.1.3 <i>Development</i>	63
4.1.4 Implementasi	90
4.1.5 Evaluasi	93
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Simpulan.....	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
RIWAYAT HIDUP PENULIS	225