

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Tujuan Pengembangan	6
1.3. Pertanyaan Penelitian	6
1.4. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5. Pentingnya Pengembangan	7
1.6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.7. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Pengembangan E-Modul	11
2.2. Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	13
2.3. Pengelolaan Sampah Sekolah.....	19
2.4. <i>Google sites</i>	20
2.5. Statistika	21
2.6. Penelitian Yang Relevan.....	23
2.7. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Jenis Penelitian	27
3.2. Prosedur Penelitian.....	28
3.2.1. <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	28
3.2.2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	28
3.2.3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	29
3.2.4. <i>Implementation</i> (Tahap Penerapan)	29

3.2.5. <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	30
3.3. Sumber Daya Penelitian	30
3.3.1. Tempat (<i>Place</i>)	30
3.3.2. Pelaku (<i>Actors</i>)	30
3.3.3. Aktivitas (<i>Activity</i>)	32
3.4. Teknik Pengumpulan Data	32
3.5. Instrumen Penelitian	33
3.6. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Hasil Pengembangan E-Modul	38
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	38
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	47
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	53
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	69
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	71
4.2. Pembahasan	73
4.2.1. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul	73
4.2.2. Rancangan E-Modul	76
4.2.3. Validitas E-Modul	78
4.2.4. Kepraktisan E-Modul	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Simpulan	82
5.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92
RIWAYAT HIDUP	152