

**DAFTAR ISI**

COVER .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN MUNAQOSAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	10
1. E-Momath ( <i>Elektronic Module Mathematic</i> ) .....	10
2. STEAM ( <i>Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematic</i> ).....	14
3. Kemampuan Pemecahan Masalah .....	16
4. Himpunan .....	18
B. Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	24
1. Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ).....	24
2. Tahap Perancangan ( <i>design</i> ).....	24
3. Tahap Pengembangan ( <i>develop</i> ).....	25
4. Tahap Penyebaran ( <i>disseminate</i> ) .....	25
B. Prosedur Pengembangan .....	25
1. Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ) .....	25
2. Tahap Perancangan ( <i>design</i> ).....	27
3. Tahap Pengembangan ( <i>develop</i> ).....	28
4. Tahap Penyebaran ( <i>disseminate</i> ) .....	29

C. Uji Coba Produk .....	29
1. Desain Uji Coba .....	29
2. Subjek Uji Coba .....	30
3. Jenis Data.....	30
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Gambaran Objek Penelitian.....	40
2. Deskripsi Desain Penelitian.....	41
B. Hasil Pengembangan .....	41
1. Proses Pengembangan E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	41
2. Uji Validitas E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	68
3. Uji Penggunaan E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	69
4. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Setelah Diberikan Pembelajaran dengan E-Momath Berbasis STEAM Materi Himpunan Siswa MTs .....	70
C. Pembahasan .....	73
1. Proses Pengembangan E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	73
2. Uji Validitas E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	79
3. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Setelah Diberikan Pembelajaran dengan E-Momath Berbasis STEAM Materi Himpunan Siswa MTs .....	81
4. Uji Penggunaan E-Momath Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan Siswa MTs .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Langkah Penelitian dan Pengembangan .....	23
Gambar 3. 1 Uji Coba.....	29
Gambar 4. 1 Buku yang digunakan Sekolah .....	43
Gambar 4. 2 Cover E-Momath .....	47
Gambar 4. 3 Cover dalam E-Momath .....	48
Gambar 4. 4 Kata Pengantar.....	49
Gambar 4. 5 Daftar Isi.....	49
Gambar 4. 6 Kompetensi Dasar.....	50
Gambar 4. 7 Indikator Pencapaian Kompetensi .....	50
Gambar 4. 8 Deskripsi Singkat.....	51
Gambar 4. 9 Waktu.....	51
Gambar 4. 10 Prasyarat .....	51
Gambar 4. 11 Peta Konsep .....	52
Gambar 4. 12 Tujuan Pembelajaran .....	52
Gambar 4. 13 Petunjuk Penggunaan E-Momath .....	53
Gambar 4. 14 Kerangka Pembelajaran STEAM.....	54
Gambar 4. 15 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....	54
Gambar 4. 16 Kegiatan Belajar .....	55
Gambar 4. 17 Uraian Materi.....	56
Gambar 4. 18 Rangkuman .....	56
Gambar 4. 19 Latihan Soal .....	57
Gambar 4. 20 Lampiran Kunci Jawaban .....	58
Gambar 4. 21 Daftar Pustaka.....	58
Gambar 4. 22 Biodata Penulis .....	59
Gambar 4. 23 Cover Belakang .....	59
Gambar 4. 24 Diagram hasil keseluruhan .....	81

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 langkah – langkah model pembelajaran STEAM .....	15
Tabel 3. 1 jawaban ahli media dan ahli materi .....	31
Tabel 3. 2 Skor Jawaban Responden .....	31
Tabel 3. 3 Kisi - kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	32
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	32
Tabel 3. 5 kisi – kisi instrumen untuk peserta didik .....	33
Tabel 3. 6 kisi – kisi Tes untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah .....	35
Tabel 3. 7 kriteria hasil penilaian validator ahli dan subyek uji coba .....	36
Tabel 3. 8 kriteria kepraktisan E-Momath untuk Guru.....	38
Tabel 3. 9 kriteria kepraktisan E-Momath untuk peserta didik .....	39
Tabel 3. 10 kriteria peningkatan kemampuan pemecahan masalah.....	39
Tabel 4. 1 Jumlah peserta didik MTs Sunan Barmawi Tahun Pelajaran 2022/2023 .....	41
Tabel 4.2 Penulisan E-MOMATH berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian ahli materi.....	61
Tabel 4. 4 Data Hasil penilaian ahli materi .....	62
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media .....	64
Tabel 4. 6 Data Hasil Penilaian Ahli media .....	66
Tabel 4. 7 Data hasil uji coba pengembangan Skala Kecil.....	68
Tabel 4. 8 Hasil penilaian keseluruhan.....	69
Tabe 4.9 Hasil uji kepraktisan E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah oleh guru.....	70
Tabel 4. 10 Hasil Kepraktisan E-Momath berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah oleh peserta didik.....	70
Tabel 4. 11 hasil perolehan nilai pre-test dari sebelum menggunakan media pembelajaran E-Momath berbasis STEAM .....	71
Tabel 4. 12 hasil perolehan nilai post – test dari sesudah menggunakan media pembelajaran E-Momath berbasis STEAM .....	72