

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivistik	11
2.1.2 E-Modul (Modul Elektronik).....	12
2.1.3 Flip Builder	14
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i>	16
2.1.5 Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	20
2.2 Penelitian Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.4.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	30
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	31
3.4.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	31
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	32
3.4.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	33
3.5 Jenis Data Penelitian.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6.1 Angket / Kuesioner	35
3.6.2 Kepustakaan.....	36
3.6.3 Test.....	37
3.7 Instrumen Penelitian.....	37
3.8 Teknik Analisis Data	39
3.8.1 Analisis Data Kelayakan Ahli.....	39
3.8.2 Analisis Data Praktikalitas E-Modul	40
3.8.3 Analisis Keefektifan Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	43

4.1.2	Tahap Perancangan (Desain)	45
4.1.3	Tahap Pengembangan (Development).....	47
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	63
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	64
4.2	Pembahasan	66
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Keterbatasan Produk.....	76
5.3	Saran	77
	DAFTAR PUSTAKA	78
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	82
	LAMPIRAN	83