

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Pembelajaran Biologi	9
2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Elektronik	9
2.1.2.1 Media Pembelajaran Elektronik	9
2.1.2.2 Buku Elektronik (E-book)	11
2.1.2.2.1 Pengertian Buku Elektronik (E-book)	11
2.1.2.2.2 Jenis-Jenis Format Buku Elektronik (E-book)	12
2.1.2.2.3 Manfaat dan Kelebihan Buku Elektronik (E-book)	12
2.1.2.2.4 Langkah-Langkah Penulisan Buku Elektronik (E-book)	13
2.1.3 Aplikasi Anyflip	14
2.1.4 Mind Mapping	16
2.1.4.1 Sejarah Singkat Mind Mapping	16
2.1.4.2 Pengertian Mind Mapping	17
2.1.4.3 Kelebihan dan Manfaat Mind Mapping	18
2.1.4.4 Fungsi Mind Mapping	18
2.1.4.5 Langkah-Langkah Penulisan Mind Mapping	19
2.1.4.6 Kriteria Penulisan Mind Mapping	20
2.1.4.7 Teori Belajar yang Mendukung Mind Mapping	20
2.1.4.8 Penerapan Mapping dalam Model Pembelajaran	21
2.1.5 Materi Sistem Saraf	22
2.1.5.1 Neuron	23
2.1.5.2 Jenis-Jenis Neuron	24
2.1.5.3 Sel Neuroglia	25
2.1.5.4 Sinapsis	25
2.1.5.5 Mekanisme Penjalaran Impuls	25
2.1.5.6 Sistem Saraf Pusat/ SSP (Central Nervous System) Otak	26

2.1.5.7	Sistem Saraf Pusat/SSP (Central Nervous System) Sumsum Tulang	26
2.1.5.8	Sistem Saraf Tepi/SST (Peripheral Nervous System) Saraf Kranial	27
2.1.5.9	Sistem Saraf Tepi/SST (Peripheral Nervous System) Saraf Spinal	27
2.1.5.10	Saraf Simpatik	27
2.1.5.11	Saraf Parasimpatik	28
2.1.5.12	Mekanisme Gerak Sadar	28
2.1.5.13	Mekanisme Gerak Refleks (Gerak Tidak Sadar)	28
2.1.5.14	Penyakit Pada Sistem Saraf Manusia	28
2.2	Penelitian Yang Relevan	29
2.3	Kerangka Berpikir	30

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.3	Subjek Penelitian	32
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian	32
3.4.1	Prosedur Penelitian	32
3.4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	33
3.4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	34
3.4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	36
3.4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	36
3.4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
3.4.2	Rancangan Penelitian	37
3.4.3	Uji Kelayakan Produk E-book	38
3.4.4	Uji Validasi Soal Pilihan Ganda	38
3.4.5	Uji Coba Produk E-book	38
3.5	Perangkat Pengumpulan Data	39
3.5.1	Instrumen Uji Kelayakan Produk E-book	39
3.5.1.1	Kelayakan Ahli Materi	39
3.5.1.2	Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran	40
3.5.1.3	Kelayakan Ahli Desain Layout	41
3.5.2	Perangkat Validasi Soal Pilihan Ganda	42
3.5.3	Perangkat Uji Coba Produk E-book	42
3.5.4	Perangkat Uji Pengetahuan Siswa	43
3.6	Teknik Analisis Data	45
3.6.1	Analisis Uji Kelayakan Produk E-book	45
3.6.2	Analisis Uji Coba Buku Elektronik (E-book)	46
3.6.3	Analisis Uji Pengetahuan Siswa	46
3.6.3.1	Uji Normalitas dan Homogenitas	46
3.6.3.2	Perhitungan Uji t dan N-Gain	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil	48
4.1.1	Analysis (Analisis)	48
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan Siswa	48

4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru	50
4.1.2 Design (Perancangan)	52
4.1.3 Development (Pengembangan)	53
4.1.3.1 Kelayakan Buku Elektronik Biologi Oleh Ahli Materi	53
4.1.3.2 Kelayakan Buku Elektronik Biologi Oleh Ahli Desain Pembelajaran	59
4.1.3.3 Kelayakan Buku Elektronik Biologi Oleh Ahli Desain Layout	61
4.1.3.4 Penilaian Uji Coba Produk	64
4.1.3.4.1 Uji Coba Skala Perseorangan	64
4.1.3.4.2 Uji Coba Skala Kecil	65
4.1.3.4.3 Uji Coba Skala Besar	65
4.1.3.4.4 Hasil Uji Validasi Soal Pilihan Ganda	66
4.1.4 Implementation (Implementasi)	67
4.1.4.1 Uji Normalitas.	73
4.1.4.2 Uji Homogenitas	73
4.1.5 Evaluation (Evaluasi)	74
4.2 Pembahasan	76
4.2.1 Pengembangan Produk E-book	76
4.2.2 <i>Analysis</i> (Analisis)	76
4.2.3 <i>Design</i> (Perancangan)	78
4.2.4 <i>Development</i> (Pengembangan)	79
4.2.5 <i>Implementation</i> (Implementasi)	81
4.2.6 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	92

THE
Character Building
 UNIVERSITY