

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	vi
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Pengembangan (R&D).....	9
2.2.1 Model Pengembangan Borg dan Gall.....	10
2.2.2 Model Pengembangan ADDIE	10
2.2.3 Model Pengembangan 4D	11
2.2 <i>E Module</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>E Module</i>	12
2.2.2 Manfaat Penggunaan <i>E Module</i>	13
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>E Module</i>	14

2.3	<i>Problem Based Learning</i>	16
2.3.1	Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	16
2.3.2	Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	17
2.3.3	Langkah <i>Problem Based Learning</i>	19
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	20
2.4	Materi Pembagian.....	21
2.4.1	Pengertian Pembagian	21
2.4.2	Dasar Operasi Pembagian.....	22
2.5	<i>Website 2 Apk Builder</i>	25
2.6	Penelitian Yang Relevan	26
2.7	Kerangka Berpikir	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	31
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	32
3.3.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	32
3.3.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	37
3.3.4	Tahap Implementasi Media (<i>Disseminete</i>)	37
3.4	Subjek dan Objek Penelitian.....	40
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5.1	Observasi	40
3.5.2	Wawancara.....	41
3.5.3	Skala	41
3.5.4	Tes.....	41
3.6	Instrumen Penelitian	41
3.6.1	Lembar Observasi	41
3.6.2	Lembar Wawancara	42
3.6.3	Lembar Skala	43
3.6.4	Instrumen Tes.....	46
3.7	Teknik Analisis Data.....	50
3.7.1	Teknik Analisis Data Kualitatif	51

3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	51
3.8 Jadwal Penelitian	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	58
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	61
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	63
4.1.4 Tahap <i>Disseminate</i> (Implementasi).....	66
4.2 Pembahasan	79
4.2.1 Kelayakan <i>E – Module</i> Interaktif berbasis <i>Website 2 Apk Builder</i>	79
4.2.2 Praktikalitas <i>E – Module</i> Interaktif berbasis <i>Website 2 Apk Builder</i>	81
4.2.3 Efektivitas <i>E Module</i> Interaktif berbasis <i>Website 2 Apk Builder</i>	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89

DAFTAR PUSTAKA.....	91
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	94
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP.....	134
---------------------------	------------