

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Bahan Ajar.....	8
2.1.1. Manfaat Bahan Ajar.....	8
2.2. Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	9
2.2.1. Model-model Pengembangan	9
2.3. Modul	10
2.3.1. Manfaat dan Tujuan Modul	10
2.3.2. Karakteristik Modul.....	11
2.3.3. Penyusunan Modul	12
2.3.4. Kelebihan dan Kelemahan Modul	13
2.4. <i>E-Modul</i>	13
2.5. <i>E-modul</i> berbasis <i>Problem Solving</i>	15
2.6. Metode <i>Problem Solving</i>	15

2.6.1. Langkah-langkah <i>Problem Solving</i>	17
2.6.2. Kelebihan dan kekurangan metode <i>Problem Solving</i>	19
2.7. Heyzine Flipbook	19
2.8. Hasil Belajar	20
2.8.1. Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	21
2.9. Kinematika Gerak Lurus	23
2.9.1. Peta Konsep Kinematika Gerak Lurus.....	23
2.9.2. Materi Konsep Gerak Lurus	24
2.9.3. Gerak Lurus Beraturan (GLB).....	28
2.9.4. Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB).....	30
2.9. 5. Gerak Jatuh Bebas, Gerak Vertikal ke Atas, dan Gerak Vertikal ke Bawah	32
2.10. Kerangka Berpikir	34
2.11. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
3.2 Jenis Penelitian	36
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	36
3.3.1 Sampel	36
3.4. Variabel Penelitian	36
3.5. Defenisi Operasional	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data	37
3.7. Instrumen Penelitian.....	38
3.7.1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan	39
3.7.2. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan	41
3.7.3. Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Hasil Belajar	42
3.8. Prosedur Penelitian.....	42
3.8.1 <i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	42
3.8.2 <i>Design</i> (Tahap Desain)	43
3.8.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	43
3.8.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi).....	43
3.8.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	43

3.9 Analisis Data	44
3.9.1 Analisis Data Hasil Angket Validasi Ahli dan Guru	44
3.9.2 Menghitung <i>N-gain</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	48
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	52
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	68
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	70
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
4.2.1 Kelayakan <i>E-modul</i>	70
4.2.2 Kepraktisan <i>E-modul</i>	71
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	72
4.2.4 Keunggulan dan Kelemahan.....	73
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80