

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teoretis	17
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	17
2.1.2 Hakikat Belajar Materi Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja	28
2.1.3 Hakikat Hasil Belajar Materi Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja.....	34
2.1.4 Hakikat Bahan Ajar <i>E-Book</i>	36
2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	46
2.1.6 Hakikat Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	60
2.2 Penelitian Relevan	62
2.3 Kerangka Berpikir	67
2.3.1 Kelayakan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	67
2.3.2 Kepraktisan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	68

2.3.3	Keefektifan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	70
2.4	Hipotesis Penelitian	71
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		73
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	73
3.2	Subjek Penelitian	73
3.3	Rancangan Penelitian	74
3.4	Prosedur Pengembangan.....	75
3.5	Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	82
3.5.1	Variabel Penelitian	82
3.5.2	Defenisi Operasional Variabel	83
3.6	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	85
3.6.1	Teknik Pengumpulan data	85
3.6.2	Instrumen Penelitian.....	87
3.7	Teknik Analisis Data	101
3.7.1	Uji Analisis Kebutuhan	101
3.7.2	Uji Kelayakan Produk	101
3.7.3	Analisis Data Uji Kepraktisan Produk	103
3.7.4	Analisis Data Uji Keefektifan Produk.....	103
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		115
4.1	Hasil Penelitian.....	115
4.1.1	Hasil Penelitian Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	115
4.1.2	Hasil Penelitian Tahap Desain (<i>Design</i>)	121
4.1.3	Hasil Penelitian Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	126
4.1.4	Hasil Penelitian Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	147
4.1.5	Hasil Penelitian Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	152
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	165
4.2.1	Pembahasan Hasil Pengembangan Produk Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	165
4.2.2	Pembahasan Hasil Uji Kelayakan Produk Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	168
4.2.3	Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan Produk Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	170
4.2.4	Pembahasan Hasil Uji Keefektifan Produk Bahan Ajar <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	172
4.3	Keterbatasan Media Penelitian	174

	Halaman
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	177
5.1 Simpulan.....	177
5.2 Implikasi	178
5.3 Saran	182
DAFTAR PUSTAKA.....	194
LAMPIRAN.....	205



THE
Character Building
 UNIVERSITY