

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Ruang Lingkup.....	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Rumusan Masalah.....	5
1.6. Tujuan Penelitian	5
1.7. Manfaat Penelitian	6
1.7.1. Manfaat untuk Peneliti	6
1.7.2. Manfaat untuk Sekolah	6
1.7.3. Manfaat untuk Peserta Didik.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Bahan Ajar	7
2.1.1. Pengertian Bahan Ajar	7
2.1.2. Karakteristik Bahan Ajar	7
2.1.3. Fungsi Bahan Ajar	7
2.1.4. Jenis Bahan Ajar	8
2.2. Modul.....	10

2.2.1. Pengertian Modul	10
2.2.2. Kriteria Modul.....	10
2.2.3. Prinsip Pengembangan Modul	10
2.3. <i>E-Modul</i>	12
2.3.1. Pengertian <i>E-Modul</i>	12
2.3.2. Tujuan Pembuatan <i>E-Modul</i>	13
2.3.3. Komponen-Komponen <i>E-Modul</i>	13
2.3.4. Standar Kevalidan <i>E-Modul</i>	14
2.3.5. Standar Kepraktisan <i>E-Modul</i>	17
2.3.6. Standar Keefektifan <i>E-Modul</i>	18
2.4. Permainan Edukasi.....	18
2.4.1. Defenisi Permainan Edukasi	18
2.4.2. Kriteria Permainan Edukasi	19
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Permainan Edukasi	20
2.4.4. Ragam Permainan Edukasi	22
2.4.5. Software/Aplikasi Pengembangan Permainan Edukasi	22
2.5. <i>Baamboozle</i>	23
2.5.1. Aplikasi <i>Baamboozle</i> Berbasis Digital.....	23
2.5.2. Langkah untuk Mengakses <i>Baamboozle</i>	25
2.5.3. Membuat Soal di <i>Baamboozle</i>	26
2.5.4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Baamboozle</i>	28
2.6. Pengukuran	29
2.6.1. Pengertian Pengukuran	29
2.6.2. Macam-Macam Alat Ukur	30
2.6.3. Angka Penting.....	34
2.6.4. Besaran, Satuan, dan Dimensi.....	36
2.7. Penelitian yang Relevan.....	38
2.8. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
3.2.1. Subjek Penelitian.....	41

3.2.2. Objek Penelitian	41
3.3. Jenis Penelitian.....	41
3.4. Defenisi Operasional.....	41
3.5. Desain Penelitian	42
3.6. Prosedur Penelitian	44
3.6.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	45
3.6.2. Desain (<i>Design</i>).....	45
3.6.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	45
3.6.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
3.6.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	46
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7.1. Observasi.....	47
3.7.2. Wawancara	47
3.7.3. Instrumen Tes.....	47
3.7.4. Angket Validasi.....	47
3.7.5 Angket Respon Pengguna	48
3.8. Teknik Analisis Data.....	49
3.8.1. Analisis Kevalidan	49
3.8.2. Analisis Kepraktisan	50
3.8.3. Analisis Keefektifan.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1. Hasil	52
4.1.1. Hasil Desain <i>E-Modul</i>	52
4.1.2. Validitas <i>E-Modul</i>	55
4.1.3. Praktikalitas <i>E-Modul</i>	60
4.1.4. Efektivitas <i>E-Modul</i>	62
4.2. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	72



THE
Character Building
UNIVERSITY