

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	<i>ii</i>
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	<i>iii</i>
RIWAYAT HIDUP	<i>iv</i>
ABSTRAK	<i>vi</i>
ABSTRACT	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR	<i>vii</i>
DAFTAR ISI	<i>ix</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xiv</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xv</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Defenisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Bahan Ajar	8
2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar	9
2.1.4 Unsur-Unsur Bahan Ajar	10
2.1.5 Prinsip-Prinsip Pemilihan Bahan Ajar	11
2.1.6 Kriteria Bahan Ajar yang Baik	12
2.1.7 Bahan Ajar Mandiri	12
2.2 Modul	14

2.2.1 Pengertian Modul	14
2.2.2 Fungsi, Tujuan dan Kegunaan Modul	15
2.2.2.1 Fungsi Modul	15
2.2.2.2 Tujuan Pembuatan Modul	15
2.2.2.3 Kegunaan Modul	16
2.2.3 Unsur-Unsur Modul	16
2.2.4 Karakteristik Modul	18
2.2.5 Langkah-Langkah Penyusunan Modul	20
2.2.6 Kriteria Modul yang Baik	20
2.3 <i>E-Modul</i>	21
2.3.1 Pengertian <i>E-Modul</i>	21
2.3.2 Karakteristik <i>E-Modul</i>	22
2.3.3 Prinsip Pengembangan <i>E-Modul</i>	23
2.3.4 Keunggulan dan Kelemahan <i>E-Modul</i>	23
2.3.4.1 Keunggulan <i>E-Modul</i>	23
2.3.4.2 Kelemahan <i>E-Modul</i>	24
2.4 Belajar Tuntas	24
2.5 Model Pembelajaran	25
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran	26
2.5.2 Hakikat Model Pembelajaran	26
2.5.3 Kelompok dan Jenis-Jenis Model Pembelajaran	27
2.5.4 Dampak Model Pembelajaran	278
2.6 Media Pembelajaran	29
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	29
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran	30
2.6.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	31
2.6.4 Penggunaan Media Pembelajaran	32
2.6.5 Keterbatasan Media Pembelajaran	33
2.7 <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	33
2.7.1 Pengertian <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	33
2.7.2 Manfaat Penggunaan <i>Kvisof Flipbook maker</i>	34

2.7.3 Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> menggunakan Aplikasi <i>Kvisoft</i> <i>Flipbook Maker</i>	35
2.8 Skala <i>Likert</i>	39
2.9 Materi Gelombang Berjalan dan Gelombang Stasioner	40
2.9.1 Gelombang Berjalan	40
2.9.2 Gelombang Stasioner	46
2.10 Penelitian yang Relevan	50
2.11 Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	52
3.2 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	52
3.3 Jenis Penelitian	52
3.4 Instrumen Penelitian	53
3.4.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	53
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli Media	54
3.4.3 Instrumen Validasi Praktisi Pendidikan	55
3.4.4 Instrumen Uji Coba Produk	55
3.4.5 Instrumen Keefektifan <i>E-Modul</i>	56
3.5 Teknik Pengumpulan Data	58
3.5.1 Observasi	58
3.5.2 Wawancara	58
3.5.3 Angket atau Kuesioner	58
3.6 Prosedur Penelitian	59
3.7 Teknik Analisis Data	64
3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli dan Praktisi Pendidikan	64
3.7.2 Analisis data dari respon Siswa	65
3.7.3 Analisis data Keefektifan <i>E-Modul</i> dari Hasil belajar Siswa	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	68
4.1 Hasil Penelitian	68
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	68
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	68
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	69

4.1.3.1 Pengembangan <i>E-Modul</i>	69
4.1.3.2 Penilaian <i>E-Modul</i>	70
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	88
4.1.4.1 Penilaian <i>E-Modul</i> Berdasarkan Respon Siswa Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	88
4.1.4.2 Keefektifan <i>E-Modul</i>	90
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	91
4.2 Pembahasan	92
4.2.1 Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	92
4.2.2 Kelayakan	92
4.2.3 Respon Siswa	94
4.2.4 Keektifan	94
4.2.5 Temuan Penelitian	95
4.2.6 Kendala Dalam Penelitian	95
4.2.6.1 Kendala dari Segi Peneliti	95
4.2.6.2 Kendala dari Segi Siswa	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97

THE
Character Building
UNIVERSITY