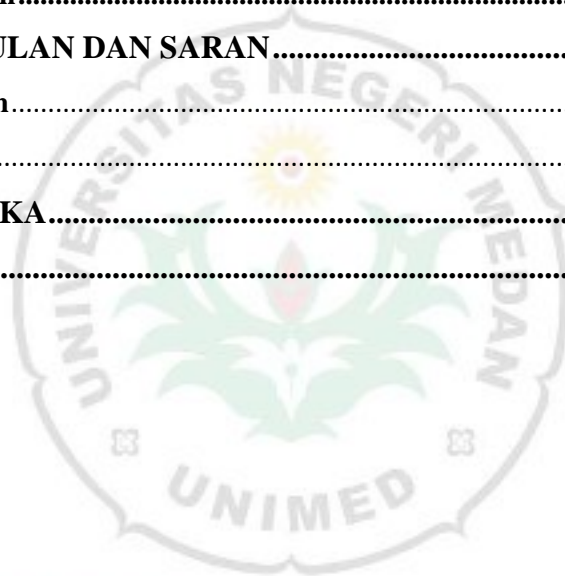


DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan.....	7
1.6. Manfaat.....	7
1.7. Defenisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi dan Kedudukan Media Pembelajaran.....	10
2.2. Buku Elektronik (E-book).....	10
2.2.1. Pengertian Buku Elektronik (E-book)	10
2.2.2. Perkembangan Buku Elektronik (<i>E-book</i>)	11
2.3. Flip PDF Professional	11
2.3.1. Pengertian Flip PDF Professional.....	11
2.3.2. Cara Pembuatan Flip PDF Professional	12

2.4. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	13
2.4.1 Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	14
2.5. Usaha dan Energi.....	15
2.5.1 Usaha.....	15
2.5.2. Energi.....	17
2.6. Penelitian Pengembangan.....	20
2.7. Penelitian yang Relevan.....	21
2.8. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Lokasi dan waktu Penelitian.....	26
3.2. Subjek Dan Objek Penelitian.....	26
3.2.1. Subjek.....	26
3.2.2. Objek Penelitian.....	26
3.3. Jenis dan Prosedur Penelitian.....	26
3.3.1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	27
3.3.2. <i>Design</i> (Perancangan).....	29
3.3.3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	30
3.3.4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	31
3.4. Instrumen Penelitian.....	31
3.4.1. Pedoman Wawancara Guru.....	32
3.4.2. Lembar Validasi Oleh Ahli Materi.....	33
3.4.3. Lembar Validasi Oleh Ahli Media Yang Terdiri Dari Aspek Tampilan.....	34
3.4.4. Lembar Angket Kemenarikan Media Pembelajaran Oleh Guru Dan Peserta Didik.....	36
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1. Pengumpulan Informasi.....	38
3.5.2. Perencanaan.....	39
3.5.2.1. Penentuan Aplikasi yang Akan Digunakan dalam Pengembangan Media.....	39
3.5.3. Flowchart Pengembangan <i>E-Book</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	40
3.5.4. Tahap Pengembangan.....	40
3.5.5. Tahap Pengujian.....	41
3.6. Teknik Analisis Data.....	41

3.6.1. Teknik Analisis Data Kualitatif	41
3.6.2. Teknik Analisis Kuantitatif	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Hasil Penelitian.....	46
4.1.1. Pendefinisian (define).....	46
4.1.2. Rancangan (Design)	47
4.1.3. Pengembangan (Development)	49
4.1.4. Penyebaran (dissemination)	51
4.2 Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	65



THE
Character Building
UNIVERSITY