

DAFTAR ISI

LEMBAR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.7. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1Kajian Pustaka	8
2.1.1 ...Media Pembelajaran	8
2.1.2 ...Pengembangan Modul	11
2.1.3 ... <i>E-Modul</i>	13
2.1.4 ... <i>Sigil Software</i>	14
2.1.5 ...Penelitian Pengembangan	16
2.2Kerangka Konseptual	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.1.1	Lokasi Penelitian	22
3.1.2	Waktu Penelitian	22
3.2	Jenis Penelitian	22
3.3	Populasi dan Sampel	22
3.3.1	Populasi Penelitian	22
3.3.2	Sampel Penelitian	22
3.4	Variabel Penelitian	23
3.5	Desain Penelitian	23
3.6	Instrumen Penelitian	23
3.7	Teknik Pengumpulan Data	27
3.8	Prosedur Penelitian	28
3.9	Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Perancangan Media	37
4.1.1	Tahap Studi Pendahuluan	37
4.1.2	Tahap Pengembangan Media	38
4.1.3	Tahap Pengujian	47
4.2	Pembahasan	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

Lampiran	57
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal <i>Sigil</i>	15
Gambar 2.2	Bagan Model Penelitian Pengembangan	17
Gambar 2.3	Studi Pendahuluan	17
Gambar 2.4	Peta Konsep Kerangka Konseptual	21
Gambar 3.1	Bagan Model Penelitian Pengembangan	28
Gambar 3.2	<i>Storyboard E-Modul Berbasis Sigil</i>	30
Gambar 4.1	Bagian Pembuka (Cover & Kata Pengantar)	39
Gambar 4.2	Bagian Pembuka (Daftar Isi, Pendahuluan, dll)	40
Gambar 4.3	Bagian Isi (Teks & Gambar)	41
Gambar 4.4	Bagian Isi (Rumus)	41
Gambar 4.5	Bagian Isi (Video)	42
Gambar 4.6	Halaman Kode <i>Sigil Software</i>	42
Gambar 4.7	Bagian Penutup (Soal Formatif)	43
Gambar 4.8	Bagian Penutup (Halaman Hasil)	43
Gambar 4.9	Letak Video Sebelum dan Sesudah Revisi	45
Gambar 4.10	Susunan Materi Sebelum dan Sesudah Revisi	46
Gambar 4.11	Format Rumus Sebelum Revisi	46
Gambar 4.12	Format Rumus Sesudah Revisi	47

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	24
Tabel 2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	25
Tabel 3	Kriteria Penilaian Respon Siswa	25
Tabel 4	Kisi-kisi Angket Respon Guru	26
Tabel 5	Skor Penilaian Validasi Ahli	33
Tabel 6	Kriteria Validasi	33
Tabel 7	Skor Penilaian Uji Coba Peserta Didik	34
Tabel 8	Kriteria Validasi Respon Peserta Didik.....	34
Tabel 9	Skor Penilaian Respon Guru.....	34
Tabel 10	Kriteria Penilaian Respon Guru.....	35
Tabel 11	Model Desain Keefektifan.....	35
Tabel 12	Kategori <i>Effect Size</i>	36
Tabel 13	Hasil Evaluasi Ahli Materi	44
Tabel 14	Hasil Evaluasi Ahli Media.....	44
Tabel 15	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 16	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I.....	45
Tabel 17	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap II	47
Tabel 18	Hasil Analisis Skor <i>Pretest-Posttest</i>	47
Tabel 19	Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	48
Tabel 20	Hasil Uji Respon Guru	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Pembimbing	57
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	58
Lampiran 3	Angket Analisis Kebutuhan.....	59
Lampiran 4	Instrumen Respon Peserta Didik	61
Lampiran 5	Instrumen Penilaian Respon Guru.....	62
Lampiran 6	Hasil Penilaian Respon Guru.....	64
Lampiran 7	Validasi Ahli Media.....	65
Lampiran 8	Hasil Validasi Ahli Media	68
Lampiran 9	Validasi Ahli Materi	70
Lampiran 10	Hasil Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 11	Hasil Angket Respon Peserta Didik	74
Lampiran 12	Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif.....	76
Lampiran 13	Analisis Perhitungan <i>Effect Size</i>	95
Lampiran 14	Dokumentasi.....	99
Lampiran 15	Print Out E-Modul.....	100

