

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Urgensi/Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran	9
2.1.2 Modul	12
2.1.3 Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.....	17
2.2 Penelitian Relevan	18
2.3 Kerangka Berpikir	21
2.4 Desain Produk	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	24
3.3 Model Pengembangan	25
3.4 Rancangan Produk.....	28
3.5 Prosedur Penelitian.....	30
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	32
3.7 Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.2 Uji Kelayakan Produk	50
1) Validasi Ahli Materi.....	50
2) Validasi Ahli Media	51
4.3 Pembahasan dan Temuan Penelitian	52
1. Analisis Kelayakan Produk Oleh Ahli	53
2. Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Respon Siswa	53
4.4 Keterbatasan Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

THE
Character Building
UNIVERSITY