

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	viii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	viiiiv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis.....	9
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	9
2.1.2 Modul Ajar.....	12
2.1.3 <i>Ispring Suite</i>	15
2.1.4 <i>Education Games</i>	15
2.1.5 Pembelajaran Seni Rupa.....	17
2.1.6 Materi Garis dan Bentuk	20
2.2 Penelitian Relavan	22
2.3 Kerangka Konseptual	26
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	28

3.3 Subjek dan Objek Penelitian	29
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	29
3.4.1 Tahap <i>Analysis</i>	30
3.4.2 Tahap <i>Design</i>	30
3.4.3 Tahap <i>Development</i>	31
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i>	31
3.4.5 Tahap <i>Evaluation</i>	31
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1 Instrumen Pengumpulan Data	32
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Data Kualitatif.....	38
3.6.2 Data Kuantitatif.....	38
3.7 Jadwal Penelitian	45
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.1.1 Hasil Uji Validitas E-Modul.....	46
4.1.2 Hasil Praktikalitas E-Modul.....	59
4.1.3 Hasil Efektivitas E-Modul	61
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Validitas E-Modul Berbasis <i>Ispring Suite</i>	66
4.2.2 Praktikalitas E-Modul Berbasis <i>Ispring Suite</i>	67
4.2.3 Efektivitas E-Modul Berbasis <i>Ispring Suite</i>	68
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi.....	70
5.3 Saran.....	71
 DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76
RIWAYAT HIDUP	116