

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR PUSTAKA.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Pustaka	9
2.1.1 Bahan Ajar.....	9
2.1.2 <i>E-modul</i>	12
2.1.3 <i>Problem Based Learning</i>	18
2.1.4 Mata Pelajaran Informatika	20
2.2 Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
2.4. Desain Produk.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.2 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	28
3.3 Model Pengembangan.....	28
3.4 Prosedur Penelitian	29
3.5 Bahan dan Instrumen Penelitian	36

3.5.1 Bahan Penelitian.....	36
3.5.2 Instrumen Penelitian.....	36
3.5.2.1 Instrumen pengumpulan data	36
3.5.2.2 Instrumen Pengujian.....	36
3.6. Teknik Analisis Data	39
3.6.1. Uji Kelayakan	39
3.6.2. Uji Efektivitas	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	44
4.2. Uji Kelayakan Produk.....	50
4.3. Uji Efektivitas Produk	55
4.4 . Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	61
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Implikasi	65
5.3. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

