

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Masalah	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	12
I. Penegasan Istilah	13
J. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Pengertian Bahan Ajar	16
2. Pengertian Model <i>Inquiry Learning</i>	17
3. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	19

4. Pengertian E-Modul	21
5. Pengertian <i>Flipbook Marker</i>	23
6. Pengertian Minat Belajar	24
7. Pengertian Materi Sejarah	27
B. Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	39
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	45
1. Penelitian dan pengumpulan Data	45
2. Perencanaan	46
3. Pengembangan <i>Draf</i> / Format Awal Produk	47
4. Uji Validasi	48
5. Revisi Produk	49
6. Uji Coba Lapangan	50
7. Revisi Produk	50
C. Uji Coba Produk	50
1. Desain Uji Coba	51
2. Subjek Uji Coba	51
3. Jenis Data	51
4. Instrumen Pengumpulan Data	52
5. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Penyajian Data Hasil Penelitian	62
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	62
2. Perencanaan	63
3. Pengembangan <i>Draf</i> Produk	65
B. Analisis Data	73
1. Uji Validasi Ahli Media	73
2. Uji Validasi soal <i>Post Test</i>	75

C. Revisi Produk	80
D. Uji Coba Skala Kecil	82
E. Uji Coba Skala Besar	83
F. Penyempurnaan Produk Akhir	84
G. Pembahasan	86
1. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sejarah Model Inquiry Berbasis <i>Flipbook Marker</i> Agar Dapat Diterima Oleh Siswa Dengan Baik	86
2. Hasil Uji Kepraktisan	87
3. Hasil Uji Keefektifan	92
4. Proses Pembelajaran	96
5. Analisis Data	97
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	106
DAFTAR RUJUKAN	108
LAMPIRAN	111