

DAFTAR ISI

Isi

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB II PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoretis.....	5
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Spesifikasi Produk	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Penegasan Istilah	7
3. Penegasan Konseptual	7
4. Penegasan Operasional	9
H. Sistematika Pembahasan	10

BAB III KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. E-Modul Interaktif.....	12
3. <i>Edpuzzle</i>	15

4.	<i>Nearpod</i>	17
5.	<i>Discovery Learning</i>	19
6.	Laju Reaksi	21
B.	Penelitian Terdahulu	24
C.	Kerangka Berpikir	27
BAB III30 METODE PENELITIAN30		
A.	Penelitian dan Pengembangan	30
B.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	30
C.	Prosedur Pengembangan	31
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	32
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	33
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
D.	Instrumen Pengumpulan Data	34
1.	Instrumen Studi Pendahuluan	35
2.	Instrumen Kelayakan	37
3.	Instrumen Respon Peserta didik	39
E.	Teknik Analisis Data	40
1.	Teknik Analisis Data Kualitatif	40
2.	Teknik Analisis Data Kuantitatif	40
BAB IV44 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN44		
A.	Hasil Penelitian.....	44
1.	Pengembangan Produk E-Modul.....	44
2.	Uji Kelayakan Produk E-Modul	60
3.	Hasil Respon Siswa Terhadap Produk E-Modul	61
B.	Pembahasan	62
1.	Pengembangan Produk E-Modul.....	62
2.	Kelayakan Produk E-Modul	68
3.	Respon Peserta Didik	72
BAB VI75 PENUTUP75		
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran	75

DAFTAR RUJUKAN	77
----------------------	----