|  |  |
| --- | --- |
| **DAFTAR ISI**    **Halaman**  **HALAMAN SAMPUL**  **HALAMAN LOGO**  **HALAMAN JUDUL i**  **HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii**  **HALAMAN PENGESAHAN iii**  **HALAMAN PERNYATAAN iv**  **ABSTRAK v**  **KATA PENGANTAR vi**  **DAFTAR ISI vii**  **DAFTAR TABEL viii**  **DAFTAR GAMBAR ix**  **DAFTAR LAMPIRAN x** | |
| **BAB I**  **BAB II**  **BAB III**  **BAB IV**  **BAB V** | **PENDAHULUAN**   * 1. Latar Belakang 1   2. Rumusan Masalah 3   3. Tujuan Pengembangan 3   4. Manfaat Pengembangan 4   5. Batasan Pengembangan 4   6. Spesifikasi Produk 5   7. Definisi Operasional 5   **KAJIAN PUSTAKA**  2.1 Teori Belajar 6  2.2 Bahan Ajar 10  2.3 Modul 12  2.4 Modul Elektronik 20  2.5 Model Pembelajaran Berbasis masalah 21  2.6 Media Pembelajaran 23  2.7 *Software 3D Pageflip Professional* 28  2.8 Sistem Koloid 29  **METODE PENELITIAN**  3.1 Rancangan Pengembangan 36 35  3.2 Prosedur Pengembangan 38  3.3 Uji Coba Produk 44  **HASIL DAN PEMBAHASAN**  4.1 Tahap-tahap Pengembangan Media 52  4.2 Analisis Data 84  **PENUTUP**  5.1 5.1 Kesimpulan 92 92  5.2 Saran 93 |
| **DAFTAR PUSTAKA**  94  **LAMPIRAN** 95  **RIWAYAT HIDUP** 163 | |