|  |
| --- |
| **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 62.2 Bahan Ajar 102.3 Modul 122.4 Modul Elektronik 202.5 Model Pembelajaran Berbasis masalah 212.6 Media Pembelajaran 232.7 *Software 3D Pageflip Professional* 282.8 Sistem Koloid 29**METODE PENELITIAN**3.1 Rancangan Pengembangan 36 353.2 Prosedur Pengembangan 383.3 Uji Coba Produk 44**HASIL DAN PEMBAHASAN**4.1 Tahap-tahap Pengembangan Media 524.2 Analisis Data 84**PENUTUP**5.1 5.1 Kesimpulan 92 925.2 Saran 93  |
| **DAFTAR PUSTAKA**  94**LAMPIRAN** 95**RIWAYAT HIDUP** 163 |