**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iii**

**DAFTAR TABEL vi**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Rumusan Masalah 5

1.5 Tujuan Penelitian 5

1.6 Manfaat Praktis Dari Penelitian 5

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7**

2.1 Modul 7

 2.1.1. Pengertian Modul 7

 2.1.2 Karakteristik Modul 8

 2.1.3 Tujuan Pembelajaran Modul 9

 2.1.4. Kualitas Modul 12

 2.1.5 Kelayakan Modul 13

2.2 Pembelajaran Kontekstual 16

 2.2.1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual 16

 2.2.2 Tujuan Pembelajaran Kontekstual 18

 2.2.3 Ciri-ciri Pembelajaran Kontekstual 19

 2.2.4. Komponen Pembelajaran Kontekstual 20

 2.2.5 Penerapan Pembelajaran Kontekstual 22

2.3 Makhluk Hidup 26

 2.3.1 Pengertian Makhluk Hidup 26

2.4 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup 29

 2.4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 29

2.5 Penelitian yang Relevan 32

2.6 Kerangka Berpikir 34

**BAB III METODE PENELITIAN 35**

3.1 Jenis Penelitian 35

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian 36

3.3 Subjek Dan Objek Penelitian 36

3.4. Prosedur Pengembangan 37

3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 39

3.6. Teknik Analisis Data 42

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44**

4.1 Hasil Penelitian 44

4.1.1 Pendefinisian (*Define)* 44

4.1.2 *Design* (Perancangan) 45

4.1.3 *Development* (Pengembangan) 53

4.2 Pembahasan 59

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 63**

5.1 Kesimpulan 63

5.2 Saran 64

**DAFTAR PUSTAKA 65**

**LAMPIRAN 67**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Penelaah Ahli Bahan Ajar 39

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Penelaah Ahli Materi 41

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Penelaah Ahli Pembelajaran 42

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Produk 43

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk 43

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media 54

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 56

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 58

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Ilustrasi Gerak pada Hewan 26

Gambar 2.2 Gerak Nasti pada Tanaman Putri Malu 27

Gambar 2.3 Ilustrasi Bernapas pada Tumbuhan 28

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 34

Gambar 3.1 Bagan pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D 36

Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan 4D Dimodifikasi

 Menjadi 3D 38

Gambar 4.1 *Software Adobe Photoshop CS4* 46

Gambar 4.2 Pembuatan Cover Menggunakan *Software Adobe Photoshop CS4* 47

Gambar 4.3 Pembuatan Jadwal Menggunakan *Software Adobe Photoshop CS4* 47

Gambar 4.4 Penyusunan Lembaran Modul Menggunakan *Ms. Word 2010*  48

Gambar 4.5 Cover Modul 49

Gambar 4.6 Prakata 49

Gambar 4.7 Tentang Modul 50

Gambar 4.8 Daftar Isi 50

Gambar 4.9 Isi Modul 51

Gambar 4.10 Daftar Pustaka 52

Gambar 4.11 Modul Berbasis Kontekstual Tema Pedulu Terhadap Mahluk

 Hidup 53