DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN SAMPUL ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 7
1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan 7
1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....
1.5 Asumsi Penelitian dan Pengembangan 8
1.6 Definisi Operasional Istilah 9
BAB II 11
STUDI PUSTAKA 11
Kajian Teori 11
2.1.1 Media pembelajaran 11
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 11
Fungsi Media Pembelajaran 12
Manfaat Media Pembelajaran 12
2.1.2.1.4 Jenis- jenis Media Pembelajaran 13
Komik digital 14
2.1.2.1 Pengertian Komik dan Komik Digital 14

Dipindai dengan CamScanner

2.1.2.2 Manfaat penggunaan komik digital dalam pembelajaran 15
2.1.2.3 Jenis – jenis komik.....15

2.2 Penelitian Relevan 17
2.3 Kerangka Berpikir.....20
BAB III.....22
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 22
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian.....22
3.2 Kerangka Kerja dan Prosedur Penelitian.....23
3.3 Rencana Desain Produk 26
3.3.1 Analisis.....26
3.3.1.1 Analisis kebutuhan.....26
3.3.1.2 Analisis Materi 26
3.3.2 Desain dan Pengembangan produk.....27
3.3.3 Model Hipotetik dan Spesifikasi Produk 31
3. Validasi Desain Produk 32
3.5 Uji Coba Produk.....35
3.5.1 Rancangan Penelitian 35
3.5.2 Populasi dan Sampel.....36
3.5.2.1 Populasi.....36
3.5.2.2 Sampel.....36
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data.....36
3.5.4 Instrumen Penelitian.....36
3.5.5 Teknik Analisis Data.....38
3.7 Penyempurnaan Produk.....39
3.8 Publikasi 40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. 41
4.1.1 Hasil penelitian 41
4.1.1 Analisis Potensi Masalah dan Solusi 41
4.1.2 Desain Awal Produk dan Pengembangan 42
4.1.3 Hasil Pengembangan Produk 51

Dipindai dengan CamScanner

4.1.4 Uji Coba Produk 57
4.1.5 Evaluasi Produk 62
4.1.6 Penyempurnnaan produk 62
4.1.7 Publikasi 63
4.2 Pembahasan 63
BAB V PENUTUP 67
5.1 Simpulan 67
5.2 Saran 68
Daftar Pustaka 69
LAMPIRAN 70

Dipindai dengan CamScanner