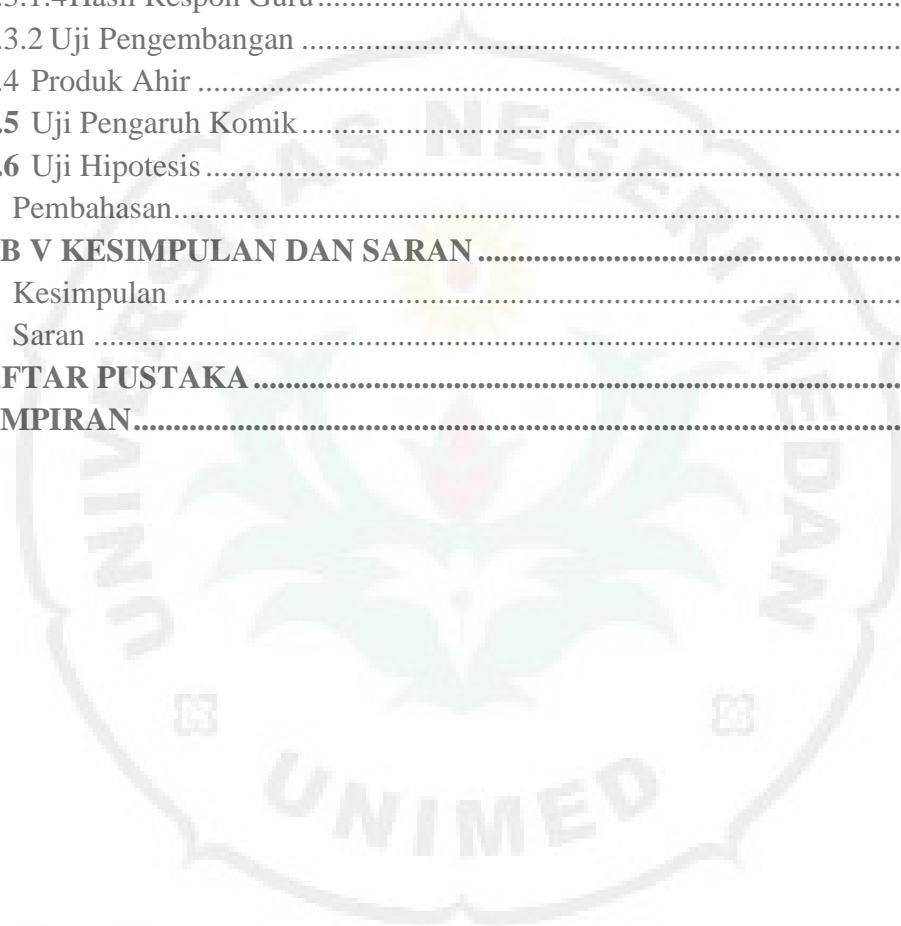


DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
LEMBAR MOTTO	<i>ii</i>
LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>iii</i>
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	<i>iv</i>
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	<i>v</i>
RIWAYAT HIDUP	<i>vi</i>
ABSTRAK	<i>vii</i>
ABSTRACT	<i>viii</i>
KATA PENGANTAR	<i>ix</i>
DAFTAR ISI	<i>xii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xv</i>
DAFTAR TABEL	<i>xvi</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xvii</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Definisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Hasil Belajar	9
2.1.3 Media Pembelajaran	9
2.1.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Media Pembelajaran Komik Digital	12
2.1.4.1 Komik.....	13
2.1.4.2 Jenis-Jenis Komik	13
2.1.4.3 Komik <i>Online</i> (Digital)	14
2.1.4.4 Keistimewaan Komik Digital.....	15
2.1.5 Materi Pembelajaran Sel.....	15
2.1.6 Penelitian Pengembangan.....	16
2.1.6.1 Model Penelitian Pengembangan	17
2.1.7 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.2 Kerangka Konseptual.....	19

2.3 Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	21
3.2 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	21
3.3 Jenis Penelitian.....	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5 Instrumen Penelitian	22
3.5.1 Instrumen Penilaian Ahli Materi	22
3.5.2 Instrumen Penilaian Ahli Media	22
3.5.3 Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran	23
3.5.4 Instrumen Angket Respon Guru	24
3.5.5 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	24
3.5.6 Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	25
3.5.6.1 Uji Instrumen	26
3.6 Prosedur Penelitian	29
3.6.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	29
3.6.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	30
3.6.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	32
3.6.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	33
3.6.4.1 Uji Pengaruh Komik	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
3.7.1 Analisis Data Penilaian Validator, Respon Guru dan Respon Peserta Didik	34
3.7.2 Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Define	42
4.1.1.1 <i>Front-End Analysis</i> (Analisis Ujung Depan)	42
4.1.1.2 <i>Learner Analysis</i> (Analisis Peserta Didik).....	42
4.1.1.3 <i>Task Analysis</i> (Analisis Tugas)	43
4.1.1.4 <i>Concept Analysis</i> (Analisis Konsep).....	43
4.1.1.5 <i>Specifying Instructional Objectives</i> (Perumusan Tujuan Pembelajaran).....	45
4.1.2 Design (Perancangan).....	45
4.1.2.1 <i>Constructing Criterion – Referenced Test</i> (Penyusunan Tes Acuan Patokan)	45
4.1.2.2 <i>Media Selection</i> (Pemilihan Media).....	46
4.1.2.3 <i>Format Selection</i> (Pemilihan Format).....	46
4.1.2.4 <i>Initial Design</i> (Rancangan Awal).....	47
4.1.3 Develop (Pengembangan).....	47

4.1.3.1 Expert Appraisal (Validasi Ahli)	47
4.1.3.1.1 Validasi Oleh Ahli Materi	47
4.1.3.1.2 Validasi Oleh Ahli Media	50
4.1.3.1.3 Validasi Oleh Ahli Desain Instruksional atau Ahli Pembelajaran	52
4.1.3.1.4 Hasil Respon Guru	53
4.1.3.2 Uji Pengembangan	54
4.1.4 Produk Akhir	55
4.1.5 Uji Pengaruh Komik	56
4.1.6 Uji Hipotesis	58
4.2 Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	70



THE
Character Building
 UNIVERSITY