

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	11
2.1.2 Bahan Ajar Pembelajaran.....	17
2.1.2.1 Jenis-jenis Bahan Ajar Pembelajaran.....	18
2.1.2.2 Fungsi Bahan Ajar Pembelajaran.....	21
2.1.2.3 Kriteria Pemilihan Bahan Ajar Pembelajaran	23
2.1.3 Buku Komik Digital	24
2.1.3.1 Kelebihan Buku Komik Digital	29
2.1.3.2 Kekurangan Buku Komik Digital	29
2.1.4 <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	30
2.1.5 Kecakapan Hidup	32
2.1.5.1 Pengertian Kecakapan Hidup	32
2.1.5.2 Jenis-jenis Kecakapan Hidup	33

2.1.5.3 Implementasi Kecakapan Hidup dalam Pembelajaran.....	36
2.1.6 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	37
2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).....	42
2.2 Kerangka Berpikir	46
2.3 Penelitian Relevan	47
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	50
3.3 Jenis Penelitian	50
3.4 Definisi Operasional Variabel	51
3.5 Desain Pengembangan.....	54
3.6 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	55
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	64
3.8 Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Hasil Penelitian.....	70
4.1.1 Tahap <i>Define</i>	71
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	75
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	80
4.1.4 Tahap <i>Dissemination</i>	104
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	104
4.2.1 Kevalidan	104
4.2.2 Kepraktisan	107
4.2.3 Efektivitas	108
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis.....	109
4.3 Keterbatasan Penelitian	110
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Implikasi	113
5.3 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116