

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8

BAB II KERANGKA TEORI

2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Penelitian Pengembangan	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Hakikat Komik.....	18
2.1.4 Pengertian <i>Webtoon</i>	23
2.1.5 Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3.....	25
2.2 Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Berfikir	30

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	32

3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian	33
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	38
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.2	Instrumen Penelitian	41
3.6	Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1	Teknik Analisis Data Kualitatif	47
3.6.2	Teknik Analisis Data Kuantitatif	47
3.7	Jadwal Penelitian	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	55
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	55
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	56
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	58
4.1.4	Tahap Implementasi Media Pembelajaran (<i>Dessiminate</i>)	63
4.2	Keefektifan Media Pembelajaran.....	75
4.3	Pembahasan.....	79
4.3.1	Kelayakan Produk Media Komik Dgital (<i>Define</i>)	79
4.3.2	Praktikalitas Produk Media Komik Digital (<i>Design</i>).....	80
4.3.3	Efektivitas Produk Media Komik Digital (<i>Development</i>)	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	84

DAFTAR PUSTAKA.....	86
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	88
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	141
----------------------------	------------