

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINILITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Pengembangan	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Penelitian Pengembangan	9
2.1.1.2 Model – Model Penelitian Pengembangan	10
2.1.1.3 Model Penelitian Pengembangan Menggunakan ADDIE	11
2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Pengembangan	12
2.1.2 Media Pembelajaran	14
2.1.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	14
2.1.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	16
2.1.2.3 Pengertian E-Comic (Elektronik Comic)	16
2.1.2.4 Perbedaan dari E-Comic dengan Komik Cetak	18

2.1.2.5	Manfaat E-Comic (Elektronik Comic).....	19
2.1.2.6	Kelebihan dan Kekurangan E-Comic	21
2.1.2.7	Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic	24
2.1.3	Model Pembelajaran	25
2.1.3.1	Pengertian Model Pembelajaran	25
2.1.3.2	Jenis – Jenis Model Pembelajaran	26
2.1.3.3	Model Pembelajaran Problem Based Learning	27
2.1.3.4	Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning	28
2.1.3.5	Tujuan Model Pembelajaran Problem Based Learning	29
2.1.3.6	Karakteristik Model Pembelajaran Problem Based Learning	30
2.1.3.7	Komponen Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	33
2.1.3.8	Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning ..	34
2.1.3.9	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	36
2.1.3.10	E-Comic berbasis model pembelajaran Problem Based Learning	39
2.1.4	Aplikasi Pembuat E-Comic (Comic Strip Maker).....	40
2.1.4.1	Kelebihan dan Kekurangan Dari Aplikasi Comic Strip Maker	40
2.1.4.2	Langkah – Langkah Pembuatan E-Comic Pada Aplikasi Comic Strip Maker...	41
2.1.6	Minat Belajar Peserta Didik.....	44
2.1.6.1	Komponen – Komponen Penilaian Minat Belajar Peserta Didik	45
2.1.7	Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	45
2.1.7.1	Kompetensi Awal Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	47
2.2	Penelitian Yang Relevan.....	50
2.3	Kerangka Berpikir	54
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	58
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
3.3	Prosedur dan Rancangan Pengembangan	59
3.3.1	Tahap Analisis (Analyze)	59
3.3.2	Tahap Desain (Design)	62
3.3.3	Tahap Pengembangan (Devolpment)	66
3.3.4	Tahap Pelaksanaan (Implementation).....	67
3.3.5	Tahap Evaluasi (Evaluation).....	68
3.4	Subjek Dan Objek Penelitian.....	68

3.5	Teknik Pengumpulan Data	68
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	70
3.6.1	Kusioner.....	71
3.6.2	Tes.....	71
3.7	Teknik Analisis Data	80

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	85
4.1.1	Deskripsi Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	85
4.1.2	Tahap Analyze (Analisis)	85
4.1.3	Tahap Design (Desain)	89
4.1.4	Tahap Development (Pengembangan).....	92
4.1.5	Tahap Implementation (Pelaksanaan).....	96
4.1.6	Tahap Evaluation (Evaluasi).....	97
4.2	Pembahasan	100
4.2.1	Kelayakan Media E-Comic.....	100
4.2.2	Kepraktisan Media E-Comic	101
4.2.3	Kefektifan Media E-Comic.....	102

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	103
5.2	Saran	104

DAFTAR PUSTAKA	106
----------------------	-----

LAMPIRAN.....	109
---------------	-----

RIWAYAT HIDUP	178
---------------------	-----