

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINILITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 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	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis.....	9
2.1.1 Konsep Pengembangan	9
2.1.1.1 Pengertian Pengembangan	9
2.1.1.2 Model-Model Pengembangan	9
2.1.2 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 E-Comic	16
2.1.3.1 Pengertian E-Comic	16
2.1.3.2 Jenis-Jenis E-Comic	17
2.1.3.3 Unsur-Unsur E-Comic	18
2.1.4 Aplikasi Canva.....	19
2.1.4.1 Pengertian Aplikasi Canva.....	19
2.1.4.2 Kegunaan Aplikasi Canva.....	20
2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva	20
2.1.5 Pembelajaran Seni.....	21
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Seni.....	21
2.1.6. Seni Tari.....	22
2.1.6.1 Pengertian Seni Tari.....	22
2.1.7. Hasil Belajar.....	24
2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar.....	24

2.1.7.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
2.1.7.3 Macam-Macam Hasil Belajar	25
2.2 Penelitian Yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	31
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Observasi	38
3.5.2 Wawancara	38
3.5.3 Angket (Kuesioner)	39
3.5.2 Tes	40
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.7 Teknik Analisis Data	44
3.7.1 Data Kualitatif	45
3.7.2 Data Kuantitatif	45
3.8 Jadwal Penelitian	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	50
4.2 Hasil Tahap Analisis	50
4.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	51

4.2.2	Analisis Kebutuhan Peserta Didik	51
4.2.3	Hasil Analisis Materi dan Kurikulum	52
4.2.4	Analisis Tujuan Pembelajaran.....	53
4.3	Hasil Perancangan Desain E-comic	53
4.3.1	Pengumpulan Bahan-bahan yang Sesuai Dengan Materi	53
4.3.2	Membuat Draft E-comic Sesuai Konsep Pembelajaran.....	54
4.4	Hasil Tahap Pengembangan.....	55
4.4.1	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	61
4.5	Hasil Tahap Implementasi.....	75
4.6	Hasil Tahap Evaluasi.....	80
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran.....	102
 DAFTAR PUSTAKA		104
 LAMPIRAN.....		108
 RIWAYAT HIDUP		154