

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	7
2.1.2 Hakikat Komik Digital.....	13
2.1.3 Hakikat Pendekatan Saintifik.....	17
2.1.4 Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik	21
2.1.5 Pelajaran IPAS Materi Topik Bagaimana Wujud Benda Berubah?	23
2.2 Penelitian Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	30
---------------------------	----

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.3 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	31
3.3.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
3.3.2 <i>Design</i> (Desain)	32
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	32
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	33
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	33
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	33
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Teknik Analisis Data	39
3.6.1 Data Kualitatif.....	39
3.6.2 Data kuantitatif.....	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	45
4.1.2 Tahap Desain atau Perancangan (<i>Design</i>).....	47
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	54
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	60
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
4.2 Pembahasan.....	64
4.2.1 Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik.....	64
4.2.2 Analisis Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik	65
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
 DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73
RIWAYAT HIDUP	132