

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI.....	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 Media Pembelajaran Komik Digital.....	13
2.1.3 Video Faktual.....	16
2.1.4 Hasil Belajar	17
2.1.5 Pembelajaran Kultur Jaringan.....	18
2.1.6 Materi Teknik Kultur Jaringan pada Kultur Kalus	19
2.2 Kerangka Berpikir	21

2.3 Penelitian Relevan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.2 Jenis Penelitian.....	24
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	25
3.4 Desain Penelitian.....	25
3.5 Definisi Operasional.....	28
3.6 Instrumen Penelitian.....	29
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.8 Prosedur Penelitian.....	32
3.9 Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	40
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	42
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	44
4.1.4 Tahap Implementasi.....	47
4.1.5 Tahap Evaluasi.....	49
4.1.5.1 Hasil Efektivitas Komik Digital	50
4.2 Pembahasan.....	50
4.2.1 Kelayakan Komik Digital oleh Validator	52
4.2.2 Respon Mahasiswa dan Uji Coba Produk	53
4.2.3 Efektivitas Komik Digital.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA.....57

LAMPIRAN.....61



THE
Character Building
UNIVERSITY