DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Batasan Masalah 5
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
1.6.1 Manfaat Teoritis 7
1.6.2 Manfaat Praktis 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**
2.1 Kajian Teoritis 9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran 9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 9
2.1.1.2 Fungsi Dan Penggunaan Media Pembelajaran 10
2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran 11
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital 13
2.1.2.1 Pengertian Komik Digital 13
2.1.2.2 Unsur-Unsur Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital 15
2.1.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Berbasis Komik Digital 16
2.1.2.4 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital 19
2.1.3 Subtema Aku dan Cita-Citaku 20
2.1.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Komik 21
2.1.4.1 Pengertian Pengembangan 21
2.1.4.2 Pengembangan Model 4D 22
2.1.4.3 Langkah-Langkah Model 4D 23
2.1.5 Spesifikasi Media Yang Dikembangkan 25
2.2 Penelitian Yang Relevan 27
2.3 Kerangka Berpikir 29

BAB III METODE PENELITIAN **32**
3.1 Jenis Penelitian 32
3.2 Prosedur Penelitian 33
3.2.1 *Define* (Pendefinisian) 34

3.2.2 *Design* (Perancangan) 35
3.2.3 *Development* (Pengembangan) 36
3.2.4 *Desseminate* (Penyebarluasan) 38
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian 38
3.4 Subjek dan Objek Penelitian 39
3.5 Teknik Pengumpulan Data 39
3.5.1 Observasi 39
3.5.2 Wawancara 39
3.5.3 Angket 40
3.5.4 Dokumentasi 41
3.6 Instrumen Penelitian 43
3.7 Teknik Analisis Data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
4.1 Analisis Data dan Hasil Pengembangan 47
4.2 Pembahasan Hasil Pengembangan 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 74

DAFTAR PUSTAKA 75

LAMPIRAN 77