

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Masalah	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	11
2.1.2 Pengertian Komik.....	12
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	18
2.1.4 Motivasi Belajar	23
2.1.5 Kajian Hasil Belajar	25
2.2 Penelitian Yang Relevan	33
2.3 Kerangka Berpikir	35
2.4 Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	38
3.3 Jenis Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian.....	39
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	46
3.5.1 Instrumen Tanggapan terhadap Kebutuhan Pengembangan	46
3.5.2. Instrumen Validasi Kelaikan Desain oleh Ahli Desain Pembelajaran ..	50
3.5.3 Instrumen Validasi Kelayakan Materi oleh ahli Materi.....	51
3.5.4 Instrument Keefektivitas Pengembangan Bahan Ajar.....	53
3.6 Uji Instrumen Penelitian Tes Hasil Belajar	55
3.6.1 Tes.....	55
3.6.2 Angket.....	56
3.7 Uji Persyaratan Analisis Data.....	58
3.7.1 Uji Normalis.....	59

3.7.2 Uji Homogenitas	60
3.8 Teknik Analisa Data	61
3.8.1 Analisis Validasi	61
3.8.2 Analisis Efektivitas Bahan Ajar	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	66
4.1.1 Deskripsi Produk Awal	66
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar Komik.....	66
4.1.3 Revisi Produk	78
4.2 Hasil Penelitian Uji Coba Efektivitas Produk	80
4.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Test	80
4.2.2 Uji Validitas dan Reliabilita Angket	81
4.2.3 Deskripsi Data Penelitian.....	81
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	83
4.4 Uji Hipotesis.....	85
4.5 Temuan Penelitian.....	87
4.6 Pembahasan Penelitian	88
4.7 Keterbatasan Penelitian	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	96
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Implikasi	97
5.3 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

