

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
PRA KATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN	xxi
ABSTRAK.....	xxii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	12
C. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	14
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
F. Kegunaan Penelitian.....	16

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	18
H. Penegasan Istilah.....	19

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori.....	22
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	22
2. Media Pembelajaran	23
3. Komik Digital	26
4. <i>Smart App Creator</i>	33
5. Media Komik.....	35
6. Hasil Belajar	36
7. Bahasa Jawa.....	39
B. Kerangka Berfikir.....	51
C. Penelitian terdahulu.....	52

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan	55
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
1. Desain Uji Coba.....	22
2. Subjek Uji Coba.....	23
3. Jenis Data.....	26
4. Instrumen Pengumpulan Data	58
5. Teknik Analisis Data	68

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis Kebutuhan..... 87
2. Perencanaan 90
3. Pengembangan Produk Awal..... 93

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Uji coba dan Uji Coba Lapangan 103
2. Analisis Data Hasil Uji coba dan Uji Coba Lapangan kelayakan materi 114
3. Analisis Uji Instrumen..... 122
4. Analisis Data Hasil Belajar..... 124

C. Revisi Produk 137

BAB V : PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 142

B. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut..... 146

1. Saran Pemanfaatan Produk..... 146
2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut 148

DAFTAR RUJUKAN 149

LAMPIRAN-LAMPIRAN 153