

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	7
2. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
1. Asumsi Penelitian.....	11
2. Keterbatasan Penelitian	11
G. Penegasan Istilah	12
1. Definisi Konseptual	12
2. Definisi Operasional.....	13

H. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
A. Deskripsi Teori	17
1. Media Pembelajaran	17
2. Komik Digital.....	22
3. Android	29
4. Hakikat Ilmu Kimia.....	30
B. Kerangka Berpikir	51
C. Penelitian Terdahulu.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Metode dan Rancangan Penelitian.....	56
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	57
1. Analisis.....	57
2. Perencanaan (<i>Design</i>).....	58
3. Pengembangan (<i>Develop</i>).....	59
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	61
5. Perbaikan (<i>Evaluation</i>).....	61
C. Data dan Sumber Data	62
1. Jenis Data	62
2. Sumber Data.....	62
D. Teknik Pengumpulan Data.....	62
1. Wawancara	62
2. Kuisisioner	63
E. Instrumen Penelitian	63
1. Pedoman Wawancara	64
2. Kuisisioner	64

F. Analisis Data	64
1. Analisis Data Hasil Validasi Media Komik Berbasis Android	65
2. Analisis Data Respon Siswa	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian.....	68
1. Analisis.....	68
2. Desain Media.....	72
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	74
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	79
B. Pembahasan	87
1. Pengembangan Media Komik.....	87
2. Kemenarikan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android	102
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran.....	107
DAFTAR RUJUKAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 simbol-simbol kimia	44
Tabel 2. 2 alat-alat laboratorium	48
Tabel 2. 3 perbandingan penelitian terdahulu	53
Tabel 3. 1 skala likert angket kelayakan media komik berbasis android.....	65
Tabel 3. 2 kriteria penilaian validasi produk.....	66
Tabel 3. 3 kriteria penilaian data respon siswa	67
Tabel 4. 1 kompetensi dasar materi hakikat ilmu kimia	68
Tabel 4. 2 hasil wawancara	70
Tabel 4. 3 desain karakter tokoh	73
Tabel 4. 4 validasi ahli media	79
Tabel 4. 5 validasi ahli materi	81
Tabel 4. 6 validasi oleh guru kimia.....	83
Tabel 4. 7 revisi ahli media	92
Tabel 4. 8 revisi ahli materi	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 tiga keadaan air.....	31
Gambar 2. 2 submiskroskopik	36
Gambar 2. 3 perubahan materi	37
Gambar 2. 4 kerangka berpikir.....	52
Gambar 3. 1 pengembangan ADDIE	57
Gambar 4. 1 tampilan awal adobe photoshop	74
Gambar 4. 2 cara mengatur margin.....	75
Gambar 4. 3 cara memasukkan teks pada komik.....	75
Gambar 4. 4 cara memasukkan karakter	76
Gambar 4. 5 cara mengambil karakter yang dibutuhkan	76
Gambar 4. 6 menyusun karakter pada komik	76
Gambar 4. 7 gambar file save	77
Gambar 4. 8 gambar file hasil edit	77
Gambar 4. 9 gambar proses publikasi di webtoon	78
Gambar 4. 10 gambar setelah publikasi	78
Gambar 4. 11 diagram batang hasil angket respon siswa	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Silabus Materi Hakikat Ilmu Kimia
- Lampiran 2 : Analisis Materi
- Lampiran 3 : Hasil Wawancara
- Lampiran 4 : Peta Konsep
- Lampiran 5 : Struktur Navigasi dalam Bahan Ajar Berbasis Komik
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Guru Kimia
- Lampiran 9 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 11 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 12 : Surat Laporan Selesai Bimbingan
- Lampiran 13 : Form Konsultasi Pembimbing Penulisan Skripsi
- Lampiran 14 : Kegiatan Observasi
- Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 16 : Biodata Peneliti
- Lampiran 17 : Hasil Komik