

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	
1. Identifikasi Masalah.....	10
2. Batasan Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan.....	12
F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan	13
1. Kegunaan Teoritis	13
2. Kegunaan Praktis	14
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	15
H. Penegasan	16
1. Komik Digital	16
2. Webtoon	17
3. Lingkup Sejarah pada Pembelajaran IPS Kelas V	17

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori.....	19
1. Pengertian Media	19
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	20
3. Media Visual	22
4. Komik	28
5. Webtoon	42
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	47
7. Pemahaman	53
8. Hasil Belajar	57
B. Kerangka Berpikir.....	68
C. Penelitian Terdahulu	70

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	76
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	77

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba	92
B. Analisis Data	99
C. Revisi Produk	107
D. Pembahasan	111
1. Desain Komik	111
2. Proses Pengembangan Media Komik	113
3. Efektifitas Media Komik	115

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	118
B. Saran.....	119
1. Saran Pemanfaatan	119
2. Saran Diseminasi	120
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	120

DAFTAR RUJUKAN	121
-----------------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN