

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk	6
1.5 Pentingnya Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.7 Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN TEORETIK	
2.1 Kajian Teori dan Penelitian yang Relevan	11
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Media Pembelajaran Komik dan <i>E-Comic</i>	18
2.1.4 Pelestarian Lingkungan	24
2.1.5 Kearifan Lokal (<i>Local Wisdom</i>).....	26
2.1.6 Lubuk Larangan	28
2.2 Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berfikir	38

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan	40
3.2 Prosedur Pengembangan.....	42
3.3 Ujicoba Produk	52
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	52
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	53
3.6 Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan	63
4.2 Pembahasan	95
4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Comic</i>	102

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	105
5.2 Implikasi	106
5.3 Saran	106

DAFTAR RUJUKAN	108
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	110
-----------------------	-----

RIWAYAT HIDUP	124
----------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Halaman

2.1	Unsur- unsur penyusun pengetahuan lokal.....	27
2.2	Denah lokasi lubuk larangan di Desa Lubuk Beringin.....	29
2.3	Kerangka berfikir pengembangan <i>e-comic</i>	39
3.1	Model ADDIE	41
3.2	Kerangka <i>e-comic</i>	46
4.1	Cover <i>e-comic</i>	69
4.2	Cerita pengantar.....	69
4.3	Isi <i>e-comic</i>	70
4.4	Pesan.....	70
4.5	Grafik persentase hasil validasi ahli materi.....	74
4.6	Revisi percakapan.....	76
4.7	Gambar revisi slide di dalam kelas menjadi di lapangan	77
4.8	Revisi penambahan kearifan lokal lain.....	77
4.9	Revisi penempatan tulisan lubuk larangan.	78
4.10	Revisi penjelasan pengertian lubuk larangan.	79
4.11	Hasil validasi media secara keseluruhan.	82
4.12	Revisi kover <i>e-comic</i>	83
4.13	Tambahan cerita pengantar dan tokoh.....	84
4.14	Revisi gambar mobil.....	85
4.15	Revisi gambar rumah dan halaman	86
4.16	Grafik presentase hasil presepsi guru	88
4.17	Gafik persentase hasil ujicoba kelompok kecil	90
4.18	Grafik persentase hasil ujicoba kelompok besar	92
4.19	Grafik hasil validasi ahli materi	97
4.20	Grafik hasil validasi ahli media.....	98
4.21	Grafik hasil persepsi guru, kelompok kecil dan kelompok besar.....	99
4.22	Grafik hasil validasi, persepsi guru, kelompok kecil dan kelompok besar	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Deskripsi desain produk	46
3.2 <i>Storyboard e-comic</i> lubuk larangan.....	47
3.3 Kisi-kisi pedoman wawancara guru	53
3.4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	54
3.5 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	55
3.6 Kisi-Kisi instrumen ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar.....	56
3.7 Kisi-Kisi instrumen respon guru matapelajaran biologi.....	56
3.8 Bobot penilaian untuk setiap alternatif respon	57
3.9 Kategori tingkat validitas materi pembelajaran.....	58
3.10 Kategori tingkat validitas media.....	59
3.11 Kriteria ujicoba kelompok kecil	60
3.12 Kriteria ujicoba kelompok besar	60
3.13 Kriteria ujicoba respon guru biologi.....	61
3.14 Skala penilaian kualifikasi produk	61
4.1 Analisis tujuan	65
4.2 Hasil validasi materi tahap i	71
4.3 Hasil validasi materi tahap ii	72
4.4 Hasil validasi materi tahap iii.....	73
4.5 Hasil validasi media tahap i.....	80
4.6 Hasil validasi media tahap ii.....	81
4.7 Data hasil presepsi guru.....	87
4.8 Data hasil ujicoba kelompok kecil	89
4.9 Data hasil ujicoba kelompok besar.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus mata pelajaran Biologi kelas X	110
2. Lembar wawancara guru.....	112
3. Lembar penilaian ahli materi	114
4. Lembar penilaian ahli media.....	116
5. Lembar penilaian guru	118
6. Lembar penilaian peserta didik kelompok kecil dan besar.....	119
7. Data ujicoba	121
8. Surat Iizin Penelitian.....	122

Foto penelitian