

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Spesifikasi produk yang diharapkan	6
1.6 Manfaat Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Teori Belajar	10
2.3 Penyusunan Instrumen.....	11
2.4 Media Pembelajaran	14
2.5 Komik	17
2.6 Komik Sebagai Media Pembelajaran	19
2.7 Unsur-unsur Komik	21
2.8 Langkah – Langkah Membuat Komik	21
2.9 Penelitian Pengembangan.....	22
2.10 <i>Software 3D Page Flip</i>	27
2.11 Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit	28
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	33
3.2 Prosedur Pengembangan.....	34
3.3 Instrumen Pengumpulan Data	40
3.4 Uji Coba Produk	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil.....	48
4.2 Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	81

