

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Batasan Pengembangan	7
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.6 Manfaat Pengembangan	8
1.7 Definisi Istilah	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Teori Belajar	11
2.3 Media Pembelajaran	12
2.4 Defenisi Konseptual dan Operasional	17
2.5 Komik	22
2.6 Komik Sebagai Media Pembelajaran	24
2.7 Unsur-unsur Komik	26
2.8 Langkah-langkah Membuat Komik	26
2.9 Model Pengembangan	27
2.10 <i>Software 3D Page Flip</i>	32
2.11 Materi Laju Reaksi	39
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	44
3.2 Prosedur Pengembangan	45
3.3 Instrumen pengumpulan Data	51
3.4 Uji Coba Produk	55
3.5 Teknik Analisis Data	56
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan <i>e-komik</i>	59
4.2 Hasil analisis Data	88
4.3 Pembahasan	89

BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	106