

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN LOGO	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.8 Defenisi Istilah.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Belajar	10
2.1.1 Teori Behaviorisme.....	10
2.1.2 Teori Konstruktivisme	10
2.1.3 Teori Kognitivisme	11
2.2 Teori Komunikasi	12
2.3 Penelitian yang Relevan	13
2.4 Media Pembelajaran	14
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.4.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	15
2.4.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.4.4 Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	19
1. Defenisi Komik dan Karakteristik Komik	19
2. Jenis-jenis Komik.....	20
3. Elemen Komik.....	23
4. Komik Sebagai Media Pembelajaran	26
2.5 Model Pengembangan.....	26
2.6 <i>Software Webtoon</i>	30
2.7 Materi Hidrokarbon.....	30

2.7.1	Asal Mula Senyawa Karbon	31
2.7.2	Kekhasan Atom Karbon	31
2.7.3	Isomer Senyawa Karbon	33
BAB III. METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	35
3.2	Prosedur Pengembangan.....	37
3.2.1	Perencanaan (<i>Planning</i>).....	37
1.	Mendefenisikan Ruang Lingkup (<i>Define The Scope</i>)	37
2.	Mengidentifikasi Karakteristik Siswa (<i>Identify Learner Characteristic</i>).....	37
3.	Menentukan dan Mengumpulkan Sumber-sumber (<i>Determine and Collect Resource</i>).....	38
4.	Melakukan Diskusi Tahap Awal	38
3.2.2	Desain (<i>Desain</i>)	38
1.	Mengembangkan Isi Gagasan Utama (<i>Develop Content Ideas</i>)	39
2.	Melakukan Analisis Konsep dan Tugas yang Berkaitan dengan Materi (<i>Conduct Task and Concept Analysis</i>)... ..	39
3.	Membuat <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboards</i> (<i>Create Flowcharts and Storyboards</i>)	40
3.2.3	Pengembangan (<i>Developmement</i>)	40
1.	Membuat Komik (<i>Create the Graphic</i>).....	40
2.	Menggabungkan Bagian-bagian (<i>Assemble the Piece</i>) ..	40
3.	Melakukan Uji Validasi.....	40
4.	Membuat Revisi (<i>Make Revision</i>).....	41
5.	Melakukan Uji Pengguna	41
3.3	Jenis Data	41
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	42
3.4.1	Lembar Wawancara.....	42
3.4.2	Instrumen (<i>Check-list</i>) dengan Metode Observasi	43
3.4.3	Angket Terbuka.....	44
1.	Angket Validasi Media	45
2.	Angket Validasi Materi	46
3.	Angket Penilaian Guru	47
3.4.4	Angket Tertutup	48
1.	Angket Respon Siswa	49
3.5	Teknik Analisis Data	49
3.5.1	Analisis Angket Kebutuhan.....	50
3.5.2	Analisis Angket Respon Siswa	50
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Penyajian Hasil Pengembangan	53
4.1.1	Tahap Perencanaan	53
4.1.2	Tahap Desain	58
4.1.3	Tahap Pengembangan	66
4.2	Analisis Data.....	85
4.2.1	Angket Penilaian Guru.....	85

4.2.2	Angket Respon Siswa.....	85
4.3	Pembahasan	86
BAB V. PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran Pemanfaatan	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN-LAMPIRAN		100
RIWAYAT HIDUP		143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan Senyawa Organik dan Senyawa Anorganik.....	31
3.1 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Materi	39
3.2 Kisi-kisi Lembar Pedoman Wawancara Guru	42
3.3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	43
3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	45
3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	47
3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Guru.....	47
3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	49
3.8 Skor dan Kriteria Respon Siswa	51
3.9 Skala Penilaian Kualifikasi Produk	52
4.1 Hasil Analisis Wawancara.....	54
4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan	55
4.3 Hasil Angket Analisis Angket Karakteristik Siswa.....	56
4.4 Hasil Angket Analisis Sumber-sumber Pendukung	57
4.5 Hasil Wawancara Analisis Diskusi Tahap Awal	58
4.6 Hasil Angket Analisis Konsep.....	60
4.7 Hasil Wawancara Analisis Konsep.....	61
4.8 Identifikasi Konsep.....	61
4.9 Silabus Hidrokarbon	62
4.10 Fungsi Alat-alat pada <i>Software Ibis Paint</i>	67
4.11 Hasil Validasi Pertama Desain Media	75
4.12 Hasil Validasi Kedua Desain Media.....	76
4.13 Hasil Validasi Pertama Desain Materi.....	77
4.14 Hasil Validasi Kedua Desain Materi	78
4.15 Data Hasil Respon Siswa Kelas XI SMAN 6 Kota Jambi Terhadap Komik <i>Webtoon</i> Pembelajaran Hidrokarbon.....	83
4.16 Hasil Angket Penilaian Guru	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Teori Kognitif Pembelajaran dengan Multimedia	11
2.2 Komik Strip.....	20
2.3 Komik Buku.....	21
2.4 Komik <i>Online</i>	22
2.5 Tampilan Komik <i>Webtoon</i>	22
2.6 Macam-macam Garis pada Panel.....	23
2.7 Kamus Kecil dari <i>Gesture</i>	25
2.8 Tahapan Pengembangan Model Alessi & Trollip.....	30
2.9 Molekul CO ₂	32
2.10 Atom Karbon Primer, Atom Karbon Sekunder, Atom Karbon Tersier dan Atom Karbon Kuarternar	32
3.1 Pengembangan Model Alessi dan Trollip.....	35
3.2 Modifikasi Model Pengembangan Alessi dan Trollip untuk Pengembangan <i>E-Learning</i>	36
4.1 <i>Flowchart</i> Komik <i>Webtoon</i> Hidrokarbon	63
4.2 <i>Storyboards</i> Halaman Cover dan Kata Pengantar	64
4.3 <i>Storyboards</i> Halaman Kompetensi Inti dan Halaman Kompetensi Dasar	65
4.4 Logo <i>Software Ibis Paint</i>	66
4.5 Fungsi Alat-alat pada <i>Software Ibis Paint</i>	67
4.6 Tokoh-tokoh Komik Hidrokarbon	68
4.7 Cover Komik Kimia Hidrokarbon	68
4.8 Kompetensi Inti	69
4.9 Kompetensi Dasar.....	69
4.10 Pengenalan Tokoh	70
4.11 Isi Materi.....	70
4.12 Langkah Pertama Menerbitkan Komik Hidrokarbon pada Aplikasi <i>Webtoon</i>	71
4.13 Langkah Kedua Menerbitkan Komik Hidrokarbon pada Aplikasi <i>Webtoon</i>	72

4.14	Langkah Ketiga Menerbitkan Komik Hidrokarbon pada Aplikasi <i>Webtoon</i>	72
4.15	Tampilan Komik Hidrokarbon yang Telah Terbit.....	73
4.16	(a) Halaman Pembuka Sebelum Revisi dan (b) Halaman Pembuka Sesudah Revisi.....	79
4.17	(a) Tokoh-tokoh Sebelum Revisi dan (b) Tokoh-Tokoh Sesudah Revisi...	79
4.18	(a) Halaman Kata Pengantar Sebelum Revisi (b) Halaman Kata Pengantar Sesudah Revisi.....	80
4.19	(a) Isi Komik Sebelum Revisi dan (b) Isi Komik Sesudah Revisi	80
4.20	(a) Isi Komik Sebelum Revisi dan (b) Isi Komik Sesudah Revisi	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian	100
2. Angket Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	104
3. Hasil Analisis Angket Kebutuhan dan Karakteristik Siswa Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 6 Kota Jambi.....	107
4. Storyboards Komik Kimia <i>Webtoon</i>	116
5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	120
6. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	124
7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	128
8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	132
9. Angket Penilaian Guru	136
10. Angket Respon Siswa.....	140