

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	ivi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	11
2. Pembelajaran Kebudayaan	15
3. Media Pembelajaran.....	22
4. Media Pembelajaran komik	29
5. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar	37
B. Penelitian yang Relevan	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>four-D</i>	41
Gambar 3.2 Adaptasi Model Pengembangan <i>Four-D</i>	42
Gambar 3.3 Skema Desain Uji Coba Coba Komik Budaya “Tonđu’ Majâng”	49
Gambar 4.1 Naskah Komik Tonđu’ Majâng.....	66
Gambar 4.2 Sketsa Komik Tonđu’ Majâng	66
Gambar 4.3 Rekapitulasi Data Validasi Produk	76
Gambar 4.4 Rekapitulasi Hasil Persentase Uji Coba Terbatas	78
Gambar 4.5 Rekapitulasi Hasil Persentase Uji Coba Bebas	82
Gambar 4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas dan Bebas.....	83
Gambar 4.7 Sebelum direvisi pada halaman petunjuk penggunaan	84
Gambar 4.8 Setelah direvisi pada halaman petunjuk penggunaan.....	84
Gambar 4.9 Sebelum direvisi pada halaman Kompetensi Dasar	85
Gambar 4.10 Setelah direvisi pada halaman Komptensi Dasar	85
Gambar 4.11 Sebelum direvisi pada halaman Refleksi	85
Gambar 4.12 Setelah direvisi pada halaman Refleksi.....	86
Gambar 4.13 Setelah direvisi tampilan <i>cover</i> komik.....	86
Gambar 4.14 Setelah direvisi pada tampilan <i>cover</i> komik	87