

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KSRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1. Asumsi Pengembangan	9
2. Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Komik	14
3. Komik Sebagai Media Pembelajaran	17
4. I-STEM	18
5. Topik Sistem Peredaran Darah pada Manusia	19
6. Ayat Al-qur'an yang Berkaitan dengan Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia..	21
7. Literasi Sains	22
B. Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subyek Uji Coba	32
3. Jenis Data	32

4. Instrumen Pengumpulan Data	33
5. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Pengembangan Komik IPA Berorientasi <i>Islamic, Science, Technology, Engineering, Mathematic</i> (I-STEM).....	44
2. Kelayakan Komik IPA Berorientasi I-STEM	59
3. Penggunaan Komik IPA Berorientasi I-STEM dalam Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.....	61
B. Pembahasan	64
1. Pengembangan Komik IPA Berorientasi I-STEM	64
2. Kelayakan Komik IPA Berorientasi I-STEM	68
3. Penggunaan Komik IPA Berorientasi I-STEM dalam Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.....	71
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penjabaran Materi.....	20
Tabel 2.2. Aspek Literasi Sains	23
Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.1. Desain Uji Coba	32
Tabel 3.2. Pedoman Wawancara	33
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi	34
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media.....	34
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Kuesioner Pendidik IPA	35
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Kuesioner Peserta Didik	36
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Angket Validasi Soal	37
Tabel 3.8. Ketentuan Pemberian Skor.....	39
Tabel 3.9. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk	39
Tabel 3.10. Presentase dan Kriteria Respon Peserta Didik	40
Tabel 3.11. Kriteria Nilai <i>Pearson Correlation</i>	41
Tabel 3.12. Indeks Tingkat Kesukaran	42
Tabel 3.13. Indeks Daya Beda.....	42
Tabel 3.14. Kriteria Besarnya Faktor Gain.....	43
Tabel 4.1. Hasil Revisi Pertama Validasi Media.....	51
Tabel 4.2. Hasil Revisi Kedua Validasi Media.....	54
Tabel 4.3. Hasil Revisi Validasi Komik	55
Tabel 4.4. Data Soal Valid	
Tabel 4.5. Hasil Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.6. Hasil Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4.7. Hasil Respon Peserta Didik	60
Tabel 4.8. Hasil Respon Pendidik	61
Tabel 4.9. Interpretasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Tabel 4.10. Hasil N-Gain Score Uji Skala Besar.....	63
Tabel 4.11. N-Gain Indikator Literasi Sains.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran	11
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan 4D Modifikasi Komik IPA Berbasis I-STEM	31
Gambar 4.1. Tampilan Aplikasi <i>Avatoon</i>	49
Gambar 4.2. Tampilan <i>Remove Background</i>	49
Gambar 4.3. Tampilan Aplikasi Canva	50
Gambar 4.4. Grafik Interpretasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62

