

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Operasional.....	11
F. Kerangka Berpikir	13
G. Hipotesis Penelitian.....	16
H. Hasil Penelitian yang Relevan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Media Pembelajaran.....	20
B. Komik Interaktif.....	36
C. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	41
D. Media Komik Interaktif PBL	48
E. Keterampilan Berpikir Kritis.....	52
F. Keterkaitan Komik Interaktif dengan Keterampilan Berpikir Kritis.....	57
G. Materi Gelombang mekanik.....	64

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	71
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	71
B. Populasi dan Sampel Penelitian	75
C. Jenis dan Sumber Data Penelitian	76
D. Teknik Pengumpulan Data	77
E. Teknik Analisis Data	92
F. Tempat dan Waktu Penelitian	98
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	99
A. Deskripsi Data	99
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	156
C. Pembahasan Hasil Penelitian	159
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	188
A. Kesimpulan.....	188
B. Saran.....	189
DAFTAR PUSTAKA	191
LAMPIRAN.....	208

