

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO HIDUP .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional .....	8
F. Kerangka Berpikir.....	9
G. Hipotesis .....	12
H. Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	20

A.	Hakikat pengembangan komik.....	20
B.	Model Pembelajaran <i>Reading, Sharing, and Mind Mapping</i> (RMS) .....	28
C.	Hasil Belajar Kognitif.....	31
D.	Keterkaitan <i>E-comic Genius Physics</i> berbasis <i>Webtoon</i> dengan Hasil Belajar Kognitif.....	34
E.	Materi Getaran Harmonis Sederhana.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		44
A.	Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian .....	44
B.	Jenis dan Sumber Data.....	47
C.	Populasi dan Sampel.....	47
D.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
E.	Teknik Analisis Data .....	64
F.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		71
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	71
B.	Pengujian Hipotesis Penelitian .....	85
B.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
BAB V PENUTUP.....		96
DAFTAR PUSTAKA .....		98
LAMPIRAN A PERANGKAT PEMBELAJARAN .....		103
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN .....		152
LAMPIRAN C ANALISIS DAN PENGOLAHAN DATA.....		215

LAMPIRAN D DOKUMENTASI DAN SURAT-SURAT ..... 230

