**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR** i

**DAFTAR ISI** iii

**DAFTAR TABEL** v

**DAFTAR GAMBAR** vi

**DAFTAR LAMPIRAN** vii

**BAB I PENDAHULUAN** 1

* 1. Latar Belakang Penelitian 1
  2. Identifikasi Masalah 5
  3. Batasan Masalah 6
  4. Rumusan Masalah 6
  5. Tujuan Penelitian 6
  6. Manfaat Penelitian 6
  7. Spesifikasi Produk Pengembangan 8

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** 9

* 1. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) 9
     1. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL) 9
     2. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) 10
     3. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) 11
     4. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) 12
  2. Teori Piaget 14
  3. Bahan Ajar 15
     1. Pengertian Bahan Ajar 15
     2. Jenis-Jenis BahanAjar 16
     3. Prinsip Memilih Bahan Ajar 17
  4. Komik 18

2.3.1 Pengertian Komik 18

2.3.2 Jenis-Jenis Komik 19

2.3.3 Kelebihan Media Komik 21

2.3.4 Kekurangan Media Komik 21

* 1. Perbedaan Bahan Ajar yang Lama dan Yang Baru 22
  2. Pembelajaran Tematik 23  
     2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik 23

2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik 24  
2.4.3 Langkah-langkah Pembelajaran Tematik 26

* 1. Tema 7 Energi Dan Perubahannya 28
  2. Kajian Penelitian Relevan 30
  3. Kerangka Berpikir 31

**BAB III METODE PENELITIAN** 33

* 1. Desain Penelitian 33
  2. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 33
     1. Subjek Penelitian 33
     2. Objek Penelitian 33
     3. Waktu dan Tempat Penelitian 34
  3. Prosedur Penelitian Pengembangan 34
  4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 37
     1. Instrumen Pengumpulan Data 37
     2. Teknik Pengumpulan Data 38
  5. Teknik Analisis Data 39

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42**

4.1 Hasil Penelitian 42

4.2 Pembahasan 57

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 60**

5.1 Kesimpulan 60

5.2 Saran 61

**DAFTAR PUSTAKA** 62

**GAMBAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Intrumen Ahli Materi 38

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media 38

**DAFTAR LAMPIRAN**

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 44

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media 47

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 32

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model 4D 37