

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. LANDASAN TEORETIS	11
A. Teori Belajar Matematika	11
B. Motivasi dan minat belajar	14
C. Media Pembelajaran	16
D. Teori Ilustrasi.....	20
E. Komik Matematika	21
F. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan.....	29
G. Penelitian yang Relevan	31
H. Kerangka Berpikir	33
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Subjek Uji coba dan Validator.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	47
2. Deskripsi Hasil Uji Coba.....	60
B. Pembahasan	79
C. Kekurangan Dalam Penelitian	85
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Analisis Validitas Angket	39
Tabel III.2. Analisis Validitas Hasil Belajar	41
Tabel III.3. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	42
Tabel III.4. Analisis Tingkat Kesukaran Tes Hasil Belajar	42
Tabel III.5. Proporsi Daya Pembeda Soal	43
Tabel III.6. Analisis Daya Pembeda Tes Hasil Belajar.....	43
Tabel III.7. Kualifikasi dari Tingkat Pencapaian	45
Tabel IV.1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	50
Tabel IV.2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	51
Tabel IV.3. Hasil Penilaian Oleh Ahli	60
Tabel IV.4. Pengkalsifikasian Sampel Uji Coba Skala Kecil	67
Tabel IV.5. Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil Terhadap Anak Lk	69
Tabel IV.6. Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil Terhadap Anak Pr	70
Tabel IV.7. Perolehan Hasil Uji Pemahaman Siswa Berdasarkan KA	71
Tabel IV.8. Perolehan Hasil Kuis Uji Coba Skala Kecil	72
Tabel IV.9. Perolehan Hasil Kuis Uji Coba Skala Besar	75
Tabel IV.10. Hasil Angket Respon Siswa.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Muka Sofwere Paint Tool SAI.....	30
Gambar 2.2. Tampilan Muka Sofwere Coreldraw	31
Gambar 2.3. Diagram Alur Berpikir	34
Gambar 3.1 . Diagram Prosedur Pengembangan	37
Gambar 4.1. Contoh Alur Cerita Dan Script Percakapan	53
Gambar 4.2. Contoh Sketsa Kasar Komik	54
Gambar 4.3. Proses Pembuatan Komik Dengan Sofwere.....	55
Gambar 4.4. Proses Pewarnaan dan Shading	56
Gambar 4.5. Contoh Hasil Pengembangan Komik File I.....	57
Gambar 4.6. Contoh Hasil Pengembangan Komik File II	58
Gambar 4.7. Contoh Hasil Pengembangan Komik File III.....	59
Gambar 4.8. Kesalahan Mendefenisikan Konsep	61
Gambar 4.9. Gambar 4.8 Setelah Direvisi	62
Gambar 4.10. Kesalahan Penggunaan Kalimat.....	62
Gambar 4.11. Gambar 4.10 Setelah Direvisi	63
Gambar 4.12. Kesalahan Penggunaan Kalimat.....	64
Gambar 4.13. Gambar 4.12 Setelah Direvisi	65
Gambar 4.14. Bagian Panel Yang Tidak Perlu Ditampilkan	65
Gambar 4.15. Cover Komik Sebelumnya	66
Gambar 4.16. Cover Komik Stelah Direvisi	66
Gambar 4.17. Contoh 1 Tampilan Komik <i>Prototype</i> III.....	73
Gambar 4.18. Contoh 2 Tampilan Komik <i>Protitype</i> III.....	74
Gambar 4.19. QQ Plot Hasil Kuis.....	75
Gambar 4.20. Diagram Progres Selama Penelitian.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Instrumen Penelitian	95
Lampiran A1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran A2. Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran A3. Soal Kuis.....	103
Lampiran A4. Angket Respon Belajar Siswa	104
Lampiran A5. Angket Motivasi	105
Lampiran B. Perhitungan Validasi Instrumen.....	107
Lampiran B1. Validasi Angket Motivasi	108
Lampiran B2. Validitas dan Reliabilitas Soal	109
Lampiran B3. Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal	110
Lampiran C. Rekapitulasi Hasil Uji Coba	112
Lampiran C1. Hasil Uji Coba Ahli	113
Lampiran C2. Hasil Uji coba Skala Kecil.....	126
Lampiran C3. Hasil Uji coba Skala Besar	128
Lampiran D. Hasil Pengembangan Media Komik	135
Lampiran D1. Prototype I	136
Lampiran D2. Prototype II	164
Lampiran D1. Prototype III.....	192
Lampiran E. Kelengkapan Administrasi	218
Lampiran F. Dokumentasi	225