

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Pengembangan.....	9
1.4 Spesifikasi Pengembangan	10
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.7. Defenisi Istilah.....	13
 BAB II KAJIAN TEORITIK.....	 16
2.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan	16
2.1.1 Media Pembelajaran	16
2.1.2 Komik Pembelajaran Matematika	27
2.1.3 Komik <i>Online Toondoo</i>	37
2.1.4 Pendekatan <i>Realistic Math education</i>	51
2.1.5 Komik <i>online Toondoo</i> Berbasis <i>Realistic Math Education</i>	61
2.1.6 Karakteristik Materi Relasi dan Fungsi.....	63
2.1.7 Hasil Penelitian yang Relevan.....	65
2.2 Kerangka Berpikir.....	68
 BAB III METODE PENELITIAN	 70
3.1 Model Pengembangan.....	70
3.2 Prosedur Pengembangan.....	71
3.3 Subjek Uji Coba.....	88
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	88
3.5 Instrumen Pengumpul Data	89
3.6 Teknik Analisis Data	102
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 108
4.1 Hasil Pengembangan.....	108
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	174

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	186
5.1 Kesimpulan	186
5.2 Implikasi	187
5.3 Saran	188
 DAFTAR RUJUKAN	 189
LAMPIRAN.....	193

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	91
3.2 Kisi–Kisi Angket Penilaian Validasi Media Komik oleh Ahli Media.....	92
3.3 Kisi–Kisi Angket Penilaian Validasi Media Komik oleh Ahli Desain.....	93
3.4 Kisi-kisi Angket Praktis Perorangan (Guru Mata Pelajaran)	95
3.5 Kisi-kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
3.6 Kisi-kisi Angket Praktis Uji Coba Lapangan	97
3.7 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	99
3.8 Representasi Nilai KR_{20}	101
3.9 Kriteria Penilaian Produk Kevalidan	103
3.10 Kriteria Persentase Validitas.....	104
3.11 Kriteria Penilaian Produk Praktis	105
3.12 Kriteria Persentase Penilaian Kepraktisan.....	105
3.13 Kriteria Penilaian Kefektifan	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Desain Komik dan Proses Penciptaan	31
2.2 Proses <i>Script</i> Penciptaan Komik.....	31
2.3 Kartun dan Teks dapat ditampilkan dalam Satu Blok	32
2.4 Kartun dan Teks dapat ditampilkan dalam Blok Berbeda	32
2.5 Teks yang Duplikasi dari Gambar	32
2.6 Pembagian Kotak atau Frame Suatu Komik.....	33
2.7 Aneka Balon Teks Percakapan	33
2.8 Area Kerja <i>Toondoomaker</i>	39
2.9 Awal Aplikasi <i>Toondoo</i>	40
2.10 <i>Sign Up for Free</i> di <i>Toondoo</i>	40
2.11 Tampilan Setelah Mengklik <i>Sign Up for Free</i>	40
2.12 <i>Form</i> untuk <i>Sign Up for Toondoo</i>	41
2.13 Akun Pengguna Aplikasi <i>Toondoo</i>	41
2.14 Komik yang Akan dibuat di Aplikasi <i>Toondoo</i>	41
2.15 Pilihan untuk Membuat Komik	42
2.16 Pilihan Layar Komik di <i>Toondoo</i>	42
2.17 <i>Loading</i> Setelah Memilih Layar	42
2.18 Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	43
2.19 <i>TaskPane</i> untuk Membuat <i>Background</i>	43
2.20 Pilihan <i>Background</i> di <i>Toondoo</i>	43
2.21 Tombol Mencari <i>Background</i> yang Lainnya.....	44
2.22 Proses Pemasangan <i>Background</i> di <i>Toondoo</i>	44
2.23 <i>Background</i> yang telah terpasangkan di <i>Toondoo</i>	44
2.24 <i>TaskPane</i> untuk Membuat Tokoh.....	45
2.25 Beragam Jenis Tokoh di <i>Toondoo</i>	45
2.26 Proses Pemasangan Tokoh di Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	45
2.27 Tokoh di Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	46
2.28 <i>Task Pane</i> Untuk Membuat Percakapan.....	46
2.29 Proses Pemasangan Bentuk Teks di Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	46
2.30 Teks Percakapan di Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	47
2.31 Komik yang Telah Berisi Teks Percakapan.....	47
2.32 Menu Penyimpanan pada <i>Toondoo</i>	48
2.33 Proses Penyimpanan Komik di <i>Toondoo</i>	48
2.34 Pilihan untuk Menyimpan atau Mencetak Komik di <i>Toondoo</i>	48
2.35 Pilihan untuk Membagikan Komik di <i>Toondoo</i>	49
2.36 Tombol untuk men- <i>download</i> komik di <i>Toondoo</i>	49
2.37 <i>Flowchart</i> dari Kerangka Berpikir.....	69
3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	70
4.1 Halaman Awal Setelah Mengakses <i>Toondoo</i>	116
4.2 Halaman <i>Login</i> pada <i>Toondoo</i>	116
4.3 Pilihan <i>Layout</i> pada <i>Toondoo</i>	117
4.4 Pemasangan <i>Background</i> pada <i>Toondoo</i>	117
4.5 Lembar Kerja <i>Toondoo</i> Setelah Pemasangan Karakter	118
4.6 <i>Tools</i> pada Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	118
4.7 Lembar Kerja <i>Toondoo</i> Setelah Pemasangan Balon Percakapan	118

4.8	Atribut atau Benda Lain pada <i>Toondoo</i>	119
4.9	(a) Menu Penyimpanan pada Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	119
	(b) Proses Penyimpanan Desain Komik pada Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	119
4.10	Pilihan menu <i>Books</i> pada Lembar Kerja <i>Toondo</i>	120
4.11	Proses Pembuatan Buku pada Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	120
4.12	Buku yang didesain pada Lembar Kerja <i>Toondoo</i>	120
4.13	Halaman Sampul Komik.....	121
4.14	Pengenalan Tokoh Komik	124
4.15	Halaman Daftar Isi.....	124
4.16	Halaman Kompetensi Dasar	125
4.17	Halaman judul Chapter 1, Materi dan Pengalaman Belajar	126
4.18	Halaman judul Chapter 2, Materi dan Pengalaman Belajar	126
4.19	(a) Pembuka Alur Cerita Chapter 1	127
	(b) Pembuka Alur Cerita Chapter 4.....	127
4.20	(a) Penggunaan Konteks pada Chapter 1 (Halaman 3).....	128
	(b) Penggunaan Konteks pada Chapter 1 (Halaman 4)	128
4.21	(a) Penggunaan Konteks pada Chapter 1 (Halaman 5).....	129
	(b) Penggunaan Konteks pada Chapter 1 (Halaman 6)	129
4.22	Penggunaan Konteks pada Chapter 3	130
4.23	Penggunaan Model Matematika Progresif pada Chapter 1	131
4.24	Penggunaan Model Matematika Progresif pada Chapter 2.....	132
4.25	Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siswa pada Chapter 1.....	132
4.26	(a) Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siswa pada Chapter 2 (Halaman 27) ..	133
	(b) Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siswa pada Chapter 2 (Halaman 28) ..	133
4.27	Keterkaitan pada Chapter 1 (Halaman 15)	134
4.28	Keterkaitan pada Chapter 1 (Halaman 9)	134
4.29	(a) Latihan Komik pada Chapter 1 (Halaman 16)	136
	(b) Latihan Komik pada Chapter 1 (Halaman 17)	136
4.30	Halaman Kompetensi Dasar Setelah Revisi	141
4.31	(a) Halaman Awal Chapter 1 Sebelum Revisi	142
	(b) Halaman Awal Chapter 1 Setelah Revisi	142
4.32	Halaman Awal Chapter 3 Sebelum Revisi	142
4.33	Halaman Awal Chapter 3 Setelah Revisi.....	143
4.34	(a) Penggunaan Bahasa Chapter 1 Sebelum Revisi.....	144
	(b) Penggunaan Bahasa Chapter 1 Setelah Revisi	144
4.35	Keterkaitan Antar Materi Chapter 1 dengan Chapter Berikutnya	144
4.36	Keterkaitan Antar Materi Chapter 2 dengan Chapter Berikutnya	145
4.37	(a) Penggunaan <i>Background</i> Latihan Komik Sebelum Revisi	146
	(b) Penggunaan <i>Background</i> Latihan Komik Setelah Revisi	146
4.38	Penggunaan Soal Kontekstual pada Latihan Komik Setelah Revisi	147
4.39	Akses www.toondoo.com di <i>google crome</i>	153
4.40	(a) Proses Pencarian <i>Books</i> pada <i>Toondo</i>	153
	(b) Buku Chapter 1 pada Pertemuan 1.....	153
4.41	(a) Halaman Sampul Komik <i>Refun</i>	154
	(b) Halaman Awal Chapter 1	154
4.42	Judul Komik Pertemuan 1 “Gemar Olahraga”	154
4.43	(a) Kegiatan Pembelajaran dengan Komik <i>Online Toondoo</i> pada Pertemuan 1	155

(b) Siswa yang Sedang Menceritakan Alur Komik “Gemar Olahraga”	155
4.44 Halaman Akhir Komik untuk Materi Berikutnya.....	160
4.45 Halaman Awal Chapter 3.....	161
4.46 Judul Komik Pertemuan 3 “Masak Acar”	162
4.47 Halaman Akhir Komik untuk Materi Berikutnya.....	164

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> Media Komik	193
2. Skenario Alur Cerita Komik	198
3. Hasil Penilaian Angket Validasi Instrumen Ahli Materi	231
4. Hasil Penilaian Angket Validasi Instrumen Ahli Desain	234
5. Hasil Penilaian Angket Validasi Instrumen Ahli Media	236
6. Hasil Penilaian Angket Respon Guru	239
7. Hasil Penilaian Angket Respon Siswa	242
8. Hasil Penilaian Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar	244
9. Hasil Penilaian Media Komik oleh Ahli Materi	246
10. Hasil penilaian Media Komik oleh ahli Desain	254
11. Hasil penilaian Media Komik oleh ahli Media	264
12. Hasil penilaian Media Komik oleh Guru	269
13. Sampel Hasil Penilaian Media Komik oleh Siswa di Kelompok Kecil.....	271
14. Sampel Hasil penilaian Media Komik oleh Siswa di Kelompok Besar	277
15. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Ahli Materi	283
16. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Ahli Desain	284
17. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Ahli Media	285
18. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Guru	286
19. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Siswa di Kelompok Kecil	287
20. Data Hasil Penilaian Media Komik oleh Siswa di Kelompok Besar.....	288
21. Analisis Data Reliabilitas Tes Hasil Belajar.....	289
22.a Surat Keterangan Izin Penelitian dari Universitas	291
22.b Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	293
22.c Surat Keterangan Selesai Penelitian	294
23. RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) Penelitian	295
24. Instrumen Tes Hasil Belajar	320
25. Soal Tes Hasil Belajar	339
26. Media Komik <i>Online Toondoo</i> Berbasis <i>Realistic Math Education</i>	346
27. Lembar Kerja Kelompok	425
28. Surat Keterangan Hak Cipta Komik	441
29. Dokumentasi Penelitian	443