

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN MOTO

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABELv

DAFTAR GAMBAR..... vi

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah1

1.2. Rumusan Masalah8

1.3. Tujuan Pengembangan8

1.4. Spesifikasi Pengembangan9

1.5. Pentingnya Pengembangan11

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....12

1.7. Definisi Istilah13

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1 Media Pembelajaran15

2.2 *Komik Online Toondoo*18

2.3 Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)23

2.4 Materi Bentuk Aljabar30

2.5 Keterkaitan Media Pembelajaran *Komik Online Toondoo* dengan

Pendekatan <i>Mathematic Realistic Education</i> (RME).....	31
2.6 Kualitas Media Pembelajaran.....	32
2.7 Penelitian yang Relevan	36
2.8 Kerangka Berpikir	37
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	40
3.2 Prosedur Pengembangan	42
3.3 Subjek Uji Coba	59
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	60
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	62
3.6 Teknik Analisis Data	81
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	86
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	139
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	146
5.2 Implikasi.....	148
5.3 Saran.....	149
 DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	154
RIWAYAT HIDUP	348

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Membuat Rancangan Media	48
3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	63
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Komik	64
3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain	65
3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok, Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar	66
3.6 Kriteria Persentase Kevalidan Instrumen	68
3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Komik <i>Online Toondoo</i> Pada Uji Perorangan.....	68
3.8 Data Hasil Validasi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan.....	69
3.9 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Komik <i>Online Toondoo</i> Oleh Siswa	70
3.10 Data Hasil Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil Dan Uji Coba Kelompok Besar	72
3.11. Kisi-Kisi Uji Keefektifan Terhadap Hasil Belajar Siswa	73
3.12. Kisi-kisi Angket Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar	74
3.14 Data Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar	75
3.15 Kriteria Reliabilitas Tes Hasil Belajar	77
3.16 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes Hasil Belajar	78
3.17 Perolehan Tingkat Kesukaran dari Tes Hasil Belajar	79
3.18 Kriteria Daya Pembeda Tes Hasil Belajar	80
3.19 Perolehan Daya Pembeda dari Tes Hasil Belajar.....	81
3.20 Konversi Pernyataan ke Kuantitatif Skala 5 pada Angket Kevalidan.....	82
3.21 Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif dengan 5 Kriteria Kevalidan.....	82
3.22 Kualifikasi Kevalidan Media	83
3.23 Konversi Pernyataan ke Kuantitatif Skala 5 pada Angket Kepraktisan.....	83
3.24 Kualifikasi Kepraktisan Media	84
3.25 Konversi Pernyataan ke Kuantitatif Skala 5 pada Angket Keefektifan	85
3.26 Kualifikasi Keefektifan Media	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Area Kerja <i>Toondoomaker</i>	23
2.2 Kerangka Berpikir	39
3.1 Pengembangan Model ADDIE	41
3.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Menurut ADDIE	42
3.3 Sketsa <i>Cover</i> Komik	48
3.4 Sketsa Halaman Kompetensi.....	49
3.5 Sketsa Halaman Daftar Isi.....	49
3.6 Sketsa Halaman Pengenalan Karakter KOMAL	50
3.7 Sketsa Halaman Judul Sub Bagian Komik	51
3.8 <i>Layout</i> Komik Satu Bagian	51
3.9 <i>Layout</i> Komik Dua Bagian.....	51
3.10 <i>Layout</i> Komik Tiga Bagian.....	52
3.11 Tampilan Utama Komik <i>Online Toondoo</i>	53
3.12 Prosedur pada Tahap Pengembangan Media Komik <i>Online Toondoo</i>	55
4.1 Tampilan <i>Login Toondoo</i>	99
4.2 Gambar <i>Slide toondoo</i>	100
4.3 Gambar <i>background toondoo</i>	100
4.4. Gambar <i>drag karakter toondoo</i>	101
4.5. Gambar halaman sampul KOMAL	101
4.6 Tampilan dalam <i>Toondoo</i>	102
4.7 Tampilan <i>Publish Toondoo</i>	102
4.8 Halaman deskripsi KOMAL	103
4.9 Halaman Kompetensi Dasar KOMAL	103
4.10 Halaman Indikator Kompetensi Dasar KOMAL	104
4.11 Halaman Tujuan Kompetensi Dasar KOMAL.....	104
4.12. Halaman Depan daftar isi dan Pengenalan Karakter Komik	105
4.13. Halaman Latihan <i>Chapter 1</i> Komik.....	106
4.14. Halaman Depan Rangkuman <i>Chapter 1</i> Komik	106

4.15. Halaman Depan <i>Chapter 1</i> Komik.....	107
4.16. Proses Penyimpanan <i>Slide</i> Komik	107
4.17. <i>Layout</i> dua Bagian pada <i>Toondoo</i>	108
4.18. Pengisian Bagian Pertama <i>Layout</i> Dua Bagian pada <i>Toondoo</i>	108
4.19. Gambar Belakang Komik.....	109
4.20. Komentar dari Ahli Media terhadap Media Komik <i>Online Toondoo</i>	115
4.21. Komentar Ahli Desain terhadap Media Komik <i>Online Toondoo</i>	117
4.22. Komentar dari Ahli Materi terhadap Media Komik <i>Online Toondoo</i>	119
4.23. Halaman Kompetensi Dasar pada Media Komik <i>Online Toondoo</i>	120
4.24. Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi pada Media Komik <i>Online Toondoo</i>	120
4.25. Halaman Tujuan Pencapaian Kompetensi pada Media Komik <i>Online Toondoo</i>	120
4.26. Halaman Kesimpulan pada submateri di <i>Chapter 1</i>	121
4.27. Komentar dari Guru terhadap Media Komik <i>Online Toondoo</i>	122
4.28. Sebelum di Revisi dari Komentar Guru	123
4.29. Setelah di Revisi dari Guru	123