

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	ivii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Ruang Lingkup	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Rumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Penelitian Pengembangan	10
2.1.2 Media Pembelajaran	13
2.1.3 Media Komik	18
2.1.4 Aplikasi Canva	21
2.1.5 HeyZine FlipBook	25
2.1.6 Minat Belajar	31
2.1.7 Materi Bangun Datar	33
2.2 Penelitian yang Relevan	42
2.3 Kerangka Berpikir	44
BAB III	46
METODE PENELITIAN	46

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.2 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	46
3.3 Disain dan Variabel Penelitian	46
3.4 Defenisi Operasional	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1 Wawancara	48
3.5.2 Observasi.....	48
3.5.3 Lembar Validasi	49
3.5.4 Angket atau Kuisisioner	52
3.6 Prosedur Penelitian	59
3.7 Analisis Data	64
3.7.1 Analisis Kevalidan pada Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital	64
3.7.2 Analisis Kepraktisan Pada Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital	65
3.7.3 Analisis Apresiasi Pada Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital	66
3.7.4 Analisis Tingkat Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Medan	68
BAB IV	69
Hasil dan Pembahasan.....	69
4.1 Hasil Penelitian.....	69
4.1.1 Analysis (Analisis).....	69
4.1.2 Design (Desain).....	71
4.1.3 Development (Pengembangan)	74
4.1.4 Implementation (Implementasi)	88
4.1.5 Evaluation (Evaluasi)	103
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	103
4.2.1 Kevalidan Komik Digital.....	104
4.2.2 Kepraktisan Komik Digital.....	105
4.2.3 Keefektifan Komik Digital	106
4.2.4 Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa	107

BAB V	109
KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	114