

10. Ibu Susmiati S.Pd, guru matematika kelas V, yang sudah bersedia untuk memberikan informasi terkait tantangan pembelajaran matematika SD.
11. Seluruh bapak dan ibu dosen pendidikan matematika yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan yang tak terhingga kepada penulis.
12. Seluruh teman – teman saya mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Nurul Jadid Angkatan ke-3 yang telah menemani selama bangku perkuliahan ini.
13. Kepada semua keluarga besar Pengurus Lembaga I'dadiyah Wilayah Az-Zainiyah yang selalu menemani memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini banyak sekali kekurangan. Oleh karenanya, saran dan kritik dari para pembaca yang budiman demi perbaikan skripsi ini, penulis dengan senang hati dan lapang dada menerima. Semoga penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi para mahasiswa serta para pembaca pada umumnya.

Penyusun,

Siti Fitriyah

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian Terdahulu.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Komik.....	13
C. Materi Konsep Waktu Kelas II.....	15
D. Aplikasi Pembuatan Komik.....	18
E. Aplikasi GDevelop.....	20
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Jenis Data dan Sumber Data.....	27
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	28
E. Teknis Analisa Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Pengembangan.....	33

B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DA SARAN.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	30
Tabel 3.3 Penskoran pada Lembar Validasi.....	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik.....	31
Tabel 3.5 Penskoran pada Angket Siswa.....	31
Tabel 3.6 Pengambilan Keputusan Revisi Media.....	32
Tabel 4.1 Isi Materi pada Naskah Komik.....	35
Tabel 4.2 Isi Naskah latihan pada Komik.....	36
Tabel 4.3 Analisis Data Hasil Validasi Dari Ahli Materi.....	49
Tabel 4.4 Data Hasil Analisis Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Pengguna.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman utama pixton.....	20
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE.....	23
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i> Halaman Awal Komik.....	37
Gambar 4. 2 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Komik.....	37
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> Cover Komik.....	38
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> Halaman Profil Komik.....	39
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> Halaman Isi Cerita Komik.....	39
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan Soal.....	40
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan Soal.....	40
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Halaman CP dan TP.....	41
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Karakter Komik.....	42
Gambar 4.10 Balon Teks Komik.....	42
Gambar 4.11 Sampul Komik.....	43
Gambar 4.12 Halaman Awal Komik.....	44
Gambar 4.13 Halaman Menu Komik.....	44
Gambar 4.14 Cover Komik.....	45
Gambar 4.15 Profil Komik.....	46
Gambar 4.16 Halaman Isi Komik.....	46
Gambar 4.17 Halaman Latihan Soal.....	47
Gambar 4. 18 Halaman CP dan TP.....	48
Gambar 4. 19 Halaman Profil Penulis.....	48
Gambar 4. 20 Halaman Isi Komik Sebelum dan Setelah dilakukan Perbaikan.....	55

Gambar 4. 21 Halaman Event pada Aplikasi Gdevelop Sebelum diperbaiki.....57

Gambar 4. 22 Halaman Event pada Aplikasi Gdevelop Setelah diperbaiki.....57

Gambar4.23Halaman Awal Komik Sebelum dan Setelah dilakukan Perbaikan..58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi dan Teks Wawancara.....	72
Lampiran 2 Berita Acara Pembimbing.....	74
Lampiran 3 Surat Keterangan Penerimaan Ijin Penelitian.....	75
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 6 Angket Pengguna.....	79
Lampiran 7 Dokumentasi Uji Coba.....	89
Lampiran 8 Lembar Validasi Hasil Cek Similarity	90

