**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR TABEL vi**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**DAFTAR LAMPIRAN viii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Rumusan Masalah 5

1.5 Tujuan Penelitian 5

1.6 Manfaat Penelitian 5

**BAB II KAJIAN PUSTAKA 7**

2.1 Hakikat Orientasi Masalah 7

2.1.1 Pengertian Orientasi Masalah 7

2.2 Acuan Teoritik 8

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 8

2.2.2 Media Komik 16

2.2.3 Hakikat Pembelajaran Matematika 23

2.2.4 Definisi Geometri 24

2.2.5 Media Komik Dalam Pembelajaran Geometri 29

2.3 Penelitian Yang Relevan 30

2.4 Desain Model (Kerangka Pikiran) 31

**BAB III METODE PENELITIAN 32**

3.1 Desain Penelitian 32

3.2 Subjek, Objek, Dan Waktu Penelitian 32

3.2.1 Subjek 32

3.2.2 Objek 33

3.2.3 Waktu Penelitian 33

3.3 Prosedur Penelitian 33

3.4 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data 39

**BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN 44**

4.1 Hasil Penelitian 44

4.2 Pembahasan 57

**BAB V KESIMPULAN dan SARAN 60**

5.1 Kesimpulan 60

5.2 Saran 62

**DAFTAR PUSTAKA 62**

**LAMPIRAN 64**

**DAFTAR TABEL**

**Halaman**

Tabel 1 Desain Media Komik 35

Tabel 2 Kisi-Kisi Wawancara Pengumpulan Data 40

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi 41

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media 41

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran 42

Tabel 6 Kriteria Skor Penilaian Validasi 43

Tabel 7 Kriteria Validasi Kelayakan Media Komik Matematika 43

Tabel 8 Data Validasi Ahli Media Tahap Pertama 47

Tabel 9 Data Validasi Ahli Media Tahap Kedua 50

Tabel 10 Data Validasi Ahli Materi 52

Tabel 11 Data Validasi Ahli Pembelajaran 54

**DAFTAR GAMBAR**

**Halaman**

Gambar 1 Persegi 26

Gambar 2 Persegi Panjang 26

Gambar 3 Segitiga 27

Gambar 4 Kubus 28

Gambar 5 Balok 29

Gambar 6 Desain Model/Kerangka Pikiran Perkembangan Komik 31

Gambar 7 Prosedur Langkah-Langkah Lima Tahap Yang AkanDigunakan Dalam Pengembangan Komik Matematika 33

Gambar 8 Langkah-Langkah Validasi Produk Kepada Validator 39

Gambar 9 Aplikasi Pemilihan Karakter 45

Gambar 10 Aplikasi Cut Gambar 46

Gambar 11 Aplikasi Proses Pembuatan Komik Pada Aplikasi Canva 46

Gambar 12 Proses Pembuatan Teks 46

Gambar 13 Media Komik Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi 56

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Halaman**

Lampiran 1 LembarPanduan Wawancara 64

Lampiran 2 Lembar Angket Penilaian Ahli Media 66

Lampiran 3 Lembar Angket Penilaian Ahli Materi 72

Lampiran 4 Lembar Angket Ahli Pembelajaran 74

Lampiran 5 Dokementasi 77