**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR TABEL vi**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 6

1.6 Manfaat Penelitian 6

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8**

2.1 Kajian Teori 8

2.1.1 Pengembangan 8

2.1.2 Media Pembelajaran 9

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 9

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 9

2.1.2.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran 11

2.1.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 12

2.1.2.5 Cara Memilih Media Pembelajaran 13

2.1.3 Komik 14

2.1.3.1 Karakteristik Komik15

2.1.3.2 Kekurangan dan Kelebihan Komik16

2.1.3.3 Unsur-Unsur Dalam Komik17

2.1.3.4 Komik Dalam Pembelajaran 17

2.1.4 Geometri Bangun Datar 18

2.1.5 Etnomatematika 19

2.1.6 Budaya Suku Batak Toba 20

2.2 Penelitian Relevan 23

2.3 Kerangka Berpikir 25

**BAB III METODE PENELITIAN 28**

3.1 Desain Penelitian 28

3.2 Prosedur Pengembangan 29

3.3 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 30

3.3.1 Subjek Penelitian 30

3.3.2 Objek Penelitian 30

3.3.3 Waktu Penelitian 30

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 31

3.5 Teknik Analisis Data 32

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 34**

4.1 Hasil Penelitian 34

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*) 34

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*) 36

4.1.2 Tahap Pengembangan (*Development*) 43

4.2 Pembahasan 50

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 53**

5.1 Kesimpulan 53

5.2 Saran 53

**DAFTAR PUSTAKA 55**

**Lampiran 59**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media 31

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi 32

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian 33

Tabel 3.4 Kriteria Skor Penilaian Kelayakan Bahan Ajar 33

Tabel 4.1 Isi Media 41

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 43

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media (Revisi) 45

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 47

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi (Revisi) 49

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Rumah Bolon 21

Gambar 2.2 Kain Ulos 22

Gambar 2.3 Kue Gadong 23

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 27

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 28

Gambar 3.2 Model Pengembangan ADDIE Yang Digunakan 30

Gambar 4.1 Materi Geometri Bangun Datar dan Budaya Batak Toba Pada

 Komik 37

Gambar 4.2 Desain Cover 38

Gambar 4.2 Desain Halaman Komik 39

Gambar 4.3 Penggabungan Gambar dan Materi 40

Gambar 4.4 Komik Berbasis Etnomatematika Materi Geometri Bangun Datar 40

Gambar 4.5 Media Sebelum Revisi (Kiri) dan Sesudah Revisi (Kanan) 45

Gambar 4.5 Materi Sebelum Revisi (Kiri) dan Sesudah Revisi (Kanan) 48