

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Kerangka Berpikir	11
F. Hasil Penelitian Terdahulu	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Pemahaman Konsep Matematis	16
B. Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi <i>Pixton</i>	24
C. Penerapan Bahan Ajar Komik Matematika dalam Pembelajaran Matematika	36
D. Materi Trigonometri	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	51
B. Jenis dan Sumber Data	53
C. Instrumen Penelitian	54

	Halaman
D. Teknik Pengumpulan Data	58
E. Teknik Analisis Data	59
F. Tempat dan Waktu Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Lembar Observasi.....	62
2. Lembar Validasi Ahli	62
3. Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	63
4. Angket Sikap Siswa.....	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi <i>Pixton</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	64
2. Validitas Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi <i>Pixton</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa	92
3. Efektivitas Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi <i>Pixton</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa	107
4. Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi <i>Pixton</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	108
C. Temuan dan Pembahasan	110
BAB V PENUTUP	114
A. Simpulan.....	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN	124
RIWAYAT HIDUP	326