

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKIRPSI.....	ii
HALAMAN LEMBAR MUNAQOSYAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	12
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.6.1 Asumsi	12
1.6.2 Keterbatasan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Deskripsi Teori.....	14
2.1.1 Media Pembelajaran	14
2.1.2 E- Comic	21
2.1.3 Media Pembelajaran berbasis Android	24
2.1.4 Adobe Animate	25
2.1.5 Media Pembelajaran Bernuansa Islami.....	26
2.1.6 Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai kelas VII....	27
2.2 Penelitian Terdahulu	30
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Pertanyaan Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Model Pengembangan.....	36
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
3.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	37
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	39
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	40
3.2.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	40

3.3 Uji Coba Produk.....	41
3.3.1 Desain Uji Coba	41
3.3.2 Subjek Uji Coba Produk	42
3.3.3 Jenis Data	42
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.3.5 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Pengembangan	48
4.1.1 Proses Pengembangan Media <i>E-Islamic Math Comics</i> berbasis Android menggunakan <i>Adobe Animate</i> pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.....	48
A. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	48
B. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	53
C. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	88
D. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	103
4.1.2 Validasi Hasil Desain Pengembangan Media <i>E-Islamic Math Comics</i> berbasis Android menggunakan <i>Adobe Animate</i> pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.....	104
4.2 Pembahasan Media Akhir	105
4.2.1 Proses Pengembangan <i>E-Islamic Math Comics</i> berbasis Android menggunakan <i>Adobe Animate</i> pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.....	105
4.2.2 Validasi Hasil Desain Pengembangan Media <i>E-Islamic Math Comics</i> berbasis Android menggunakan <i>Adobe Animate</i> pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.....	125
BAB V PENUTUP	137
5.1 Simpulan	137
5.2 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Media Sosial bagi Anak-Anak .	3
Gambar 1.2 Aktivitas Digital yang dilakukan Anak-Anak	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan <i>Four-D</i>	37
Gambar 4.1 Contoh <i>Storyline</i> Episode 2	53
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	58
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter Komik	59
Gambar 4.4 Pembuatan Background Komik.....	62
Gambar 4.5 Pembuatan Layout Komik	63
Gambar 4.6 Pembuatan Aplikasi Menggunakan <i>Adobe Animate</i>	65
Gambar 4.7 Tampilan Logo Aplikasi	65
Gambar 4.8 Tampilan Cover.....	66
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Peunjuk Penggunaan	68
Gambar 4.11 Tampilan Pendahuluan	69
Gambar 4.12 Tampilan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran	71
Gambar 4.13 Tampilan Daftar Cerita	72
Gambar 4.14 Tampilan Pengenalan Tokoh.....	73
Gambar 4.15 Tampilan Cerita Episode 1	74
Gambar 4.16 Tampilan Cerita Episode 2	77
Gambar 4.17 Tampilan Cerita Episode 3	80
Gambar 4.18 Tampilan Cerita Episode 4	83
Gambar 4.19 Tampilan Rangkuman	86
Gambar 4.20 Tampilan Tentang Aplikasi.....	87
Gambar 4.21 Proses Penyebaran Media.....	103
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Utama Setelah Revisi.....	117
Gambar 4.23 Tampilan Daftar Cerita Setelah Revisi.....	124
Gambar 4.24 Diagram Hasil Penilaian dari Segi Materi	127
Gambar 4.25 Diagram Hasil Penilaian dari Segi Media.....	129
Gambar 4.26 Diagram Hasil Penilaian dari Segi Integrasi Keislaman...	130
Gambar 4.27 Diagram Hasil Uji Coba Pengembangan.....	131
Gambar 4.28 Diagram Hasil Penilaian Keseluruhan	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai kelas VII Semester Genap .	28
Tabel 3.1 Nama Validator	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Integrasi Keislaman	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.8 Kategori Skor dalam Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	47
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai di MTs Miftahul Huda	52
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	89
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	91
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	93
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Ahli Media	97
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Integrasi Keislaman	99
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Ahli Integrasi Keislaman	100
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba Pengembangan Skala Terbatas	102
Tabel 4.9 Data Hasil Penilaian Keseluruhan	103