

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi teorema pythagoras. 2) Mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran komik matematika yang mencakup tingkat validitas media, validitas materi, ujicoba kelompok kecil, ujicoba kelompok besar dan post test. Subjek ujicoba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa MTsS Jabal Nur kelas IX. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi teorema pythagoras yaitu validasi ahli media dari indikator penilaian memiliki nilai rata-rata 88,8% yaitu sangat layak. Hasil validasi ahli materi diperoleh dari indikator penilaian memiliki nilai rata-rata 82,5% yaitu sangat layak. Hasil ujicoba kelompok kecil pada indikator penilaian adalah 89,17% yaitu sangat praktis. Hasil ujicoba kelompok besar pada indikator penilaian adalah 86,02% yaitu sangat praktis. Setelah siswa mengisi angket respon siswa pada kelompok besar, peneliti membagikan instrumen tes berupa soal esai yang berjumlah 4 soal. Hasil nilai rata-rata instrumen tes yaitu 78,78% dengan kategori efektif.

Kata kunci: Komik matematika, Media Pembelajaran, Teorema Pythagoras