

ABSTRAK

Rhivana Ashari. (2022). “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi *Pixton* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang masih perlu ditingkatkan dan belum tersedianya bahan ajar yang sesuai untuk memfasilitasi kemampuan tersebut. Adapun bahan ajar komik matematika berbasis aplikasi *Pixton* dapat menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui : (1) Proses pengembangan bahan ajar matematika berbasis media komik berbantu aplikasi *Pixton* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa; (2) Validitas bahan ajar matematika berbasis media komik berbantu aplikasi *Pixton*; (3) Efektivitas bahan ajar matematika berbasis media komik berbantu aplikasi *Pixton*; dan (4) Respon siswa terhadap bahan ajar matematika berbasis media komik berbantu aplikasi *Pixton*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian pengembangan ini, yaitu : (1) Berdasarkan proses pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model ADDIE dihasilkan bahan ajar komik matematika berbasis aplikasi *Pixton* pada materi Trigonometri Kelas X berbentuk buku; (2) Validitas bahan ajar dari ahli media mendapat persentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan dari ahli materi 1 dan materi 2 berturut-turut mendapat persentase 99% dan 97% dengan kriteria yang sama yaitu “Sangat Valid”, sehingga bahan ajar dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli; (3) Efektivitas bahan ajar mendapat persentase sebesar 77% dengan kriteria “Efektif”, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar efektif dalam memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa; dan (4) Respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan mendapat persentase 89% dengan kriteria “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap bahan ajar dan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Komik Matematika, *Pixton*, Pemahaman Konsep Matematis