

## ABSTRAK

### **Sarah Siti Patimah, (2023). “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis *Comic Life*”**

Peringkat Indonesia pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 untuk bidang matematika berada pada peringkat 73 dari 79 negara dunia. Sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dari perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar. Bahan ajar komik matematika merupakan alternatif karena siswa lebih mudah memahami materi serta memiliki minat baca yang tinggi terhadap materi yang disajikan dalam bentuk yang bukan hanya tulisan saja, tetapi juga dilengkapi dengan gambar yang di desain dengan menarik. Pembuatan bahan ajar komik memerlukan aplikasi pendukung, salah satunya adalah *Comic Life* yang dalam penggunaannya dilakukan dengan cara memasukan gambar yang telah disiapkan pada template yang telah dipilih. penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini memperoleh hasil yaitu: 1) proses pengembangan dengan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dilaksanakan dengan sangat baik, 2) Presentase validitas dari ahli media dan ahli materi secara keseluruhan adalah 88% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan 3) Presentase respon siswa yang diperoleh dari angket respon siswa skala kecil adalah 85% dengan kriteria “Sangat Baik” dan skala besar adalah 87% dengan kriteria “Sangat Baik”.

**Kata Kunci : Bahan Ajar Matematika, Komik Matematika, *Comic Life***