

ABSTRAK

Febriani, E. F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Aplikasi *StoryboardThat* dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Materi Aritmatika Sosial SMP Kelas VII. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Semarang. Pembimbing I. Iswahyudi Joko S., S.Si., M.Pd., II. Eko Andy Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *StoryboardThat*, Pendekatan Matematika Realistik

Pengembangan pembelajaran matematika tidak lepas dari teknologi karena semakin berkembangnya teknologi dan informasi komunikasi juga memberi dampak terhadap proses pendidikan melalui pemanfaatan media yang berbasis teknologi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi media dalam pembelajaran, kurangnya variasi pendekatan dalam proses pembelajaran, dan kurangnya pemahaman materi siswa. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat, mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran komik matematika berbantuan aplikasi *StoryboardThat* dengan pendekatan matematika realistik pada materi aritmatika sosial SMP kelas VII yang valid dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik matematika melalui respon siswa dan guru. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian validasi dan angket respon siswa dan guru. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji coba terbatas dengan jumlah 10 siswa sedangkan uji coba lapangan dengan jumlah 30 siswa dan 1 guru mata pelajaran matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan angket. Hasil penilaian validasi oleh ahli media diperoleh persentase 79,5% dengan kriteria valid sedangkan ahli materi diperoleh persentase 82,5% dengan kriteria valid sehingga menunjukkan rata-rata 81,1% dengan kriteria valid. Hasil kepraktisan menunjukkan rata-rata 86,4% dengan kriteria sangat praktis dengan hasil respon siswa mencapai persentase 87% dan respon guru mencapai persentase 85,7%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik matematika berbantuan aplikasi *StoryboardThat* dengan pendekatan matematika realistik pada materi aritmatika sosial SMP kelas VII valid dan praktis. Guna menyempurnakan komik diberikan saran untuk perbaikan yaitu dengan mengembangkan lagi cerita dalam komik serta lebih memperbanyak contoh soal dan latihan soal.