

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, hasil belajar siswa pada uji coba, dan respon siswa terhadap media *e-comic* berkarakter terhadap pemahaman matematis siswa. Rancangan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dua subjek dalam penelitian ini adalah mereka yang terlibat dalam pengujian produk dan mereka yang terlibat dalam pengembangan produk. Ada 27 siswa kelas VIIA SMP Negeri 10 Sungai Kakap yang mengikuti penelitian ini sebagai subjek tes. Lembar validasi, soal tes, dan angket respon guru dan siswa merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian validasi materi *e-comic* dan media *e-comic* memperoleh hasil rata-rata yaitu 85,45% dengan kriteria valid. Yang kedua dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa diperoleh hasil rata-rata 96,11% dengan kriteria sangat praktis. Selain itu, keefektifan *e-comic* diukur hasil *post test* dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dari 27 diperoleh hasil H_0 diterima dengan kategori efektif.

Keywords: *Research and Development (R&D)*, *E-comic*, Pemahaman Matematis