

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media fabel berkarakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis sebagai media pembelajaran matematika pada segi empat untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 05 Silat Hulu yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan *ADDIE*, yang terdiri atas lima tahapan pokok, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 05 Silat Hulu sebanyak 16 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal *posttest*. Hasil penelitian yang pertama adalah validasi media fabel yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 83,63% dengan kriteria sangat valid. Nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 91,60% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari hasil uji statistik inferensial menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* siswa dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $13,08 < 0,242$ signifikan $\alpha=5\%$ ($\alpha=0,05$). Artinya, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan komunikasi matematis siswa, sehingga media fabel dikategorikan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fabel *online* berkarakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi segi empat kelas VII SMP tergolong valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: fabel *online*, Pendidikan Karakter, Kemampuan komunikasi matematis