

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic math* berbasis pendekatan realistik terhadap kemampuan penalaran matematis sebagai bahan ajar matematika pada materi SPLDV untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nanga Pinoh. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pokok, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu subjek pengembangan yang terdiri dari 3 orang ahli media dan ahli materi serta subjek uji coba produk yaitu siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Nanga Pinoh sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta teknik pengukuran berupa tes uraian. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-comic math* berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh kevalidan dengan persentase sebesar 86,58% dengan kriteria sangat valid; kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa dengan persentase sebesar 84,9% dengan kriteria praktis; dan keefektifan diukur dari hasil tes siswa memperoleh persentase 86,66% dengan kriteria sangat efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *E-Comic Math*, Kemampuan Penalaran Matematis, ADDIE.