

## ABSTRAK

Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata, sehingga keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model rancangan Borg and Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi kevalidan, diperoleh melalui validasi oleh validator; kepraktisan, diperoleh melalui angket hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran; keefektifan, diperoleh melalui hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan media komik sebesar 88,90% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru sebesar 84,7% dengan kriteria praktis, sedangkan hasil angket respon siswa sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media dari hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Komik, Segi Empat.