

## ABSTRAK

**Putri, Zarli Utami.** 2023 Pengembangan Media Pembelajaran *Math Comic* dengan Menggunakan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Sarolangun: Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Dra. Nizlel Huda, M. Kes (II) Drs. Sufri, M. Si.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran *Math Comic*, *Contextual Teaching and Learning*, Berpikir Kreatif Matematis

Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan Media Pembelajaran Berupa *Math Comic* Dengan Menggunakan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Matematika Universitas Jambi sebagai tim ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media, guru matematika kelas VIII A pada uji coba kelompok kecil dan seluruh siswa kelas VIII A yang berjumlah 24 orang pada uji coba kelompok lapangan. Hasil penelitian yang diperoleh untuk segi kualitas dari *Math Comic* dengan menggunakan pendekatan CTL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) kelas VIII SMP dilihat dari tiga kriteria meliputi valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan *Math Comic* dilihat dari angket validasi materi dan validasi media. Tingkat kevalidan dari segi materi berada pada kriteria valid untuk digunakan, dan tingkat kevalidan dari segi media sebesar berada pada kriteria valid untuk digunakan. Kriteria kepraktisan *Math Comic* dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Tingkat kepraktisan dari guru berada pada kategori praktis digunakan dan tingkat kepraktisan dari siswa diperoleh berada pada kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Serta kriteria keefektifan dilihat dari angket respon siswa dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Tingkat keefektifan dari angket respon siswa berada pada kategori efektif. Dan tingkat keefektifan berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif matematis diperoleh nilai skor rata-rata 71,35 dengan besar nilai gain sebesar 0,55 yang mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa meningkat disbanding sebelum menggunakan *Math Comic* dengan menggunakan pendekatan CTL.