

ABSTRAK

Rinni Suryani. E. 2024. Pengembangan Media Komik Etnomatematika Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Wardi Syafmen, M.Si., (II) Dr. Ilham Falani, S.Pd., M.Si.

Kata kunci: Komik Etnomatematika, *PBL*, Pemahaman Konsep

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media komik etnomatematika berbasis Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli validasi, guru matematika dan siswa kelas VII G SMP N 18 Kota Jambi. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu perolehan persentase validasi materi sebesar 84% dengan kategori “valid”, perolehan persentase validasi desain sebesar 72% dengan kategori “valid”, perolehan persentase praktikalitas guru sebesar 90% tergolong “sangat praktis”, perolehan persentase praktikalitas siswa sebesar 92,7% dengan kategori “sangat praktis”, perolehan persentase efektifitas respon siswa sebesar 90,6% dengan kategori “sangat efektif” dan perhitungan *N-gain* dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebesar 70,33% dengan kategori “cukup efektif”. Maka disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menunjukkan komik etnomatematika berbasis model *PBL* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa layak digunakan ketika proses pembelajaran karena memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat meningkat dengan pembelajaran menggunakan media komik etnomatematika berbasis Model *Problem Based Learning*.