

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran komik digital pada materi trigonometri. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap implementasi tidak dilakukan, karena tujuan penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk diimplementasikan. Kevalidan produk ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata persentase penilaian ahli materi sebesar 74,44% dan termasuk dalam kategori valid, serta hasil rata-rata persentase penilaian ahli media adalah sebesar 88,18% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Nilai rata-rata persentase akhir dari keempat validator sebesar 81,31% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan produk ini diperoleh dari hasil angket respon peserta didik oleh 9 responden kelas X IPA 3 SMA Negeri 2 Sekampung dengan rata-rata persentase sebesar 81,33% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan; media pembelajaran; komik *digital*; trigonometri

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to develop and produce digital comics learning media on trigonometry material. This type of research is Research and Development (R&D). The model used in this study is the ADDIE ( Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This Research was carried out only to the valid and practical stage by using data collection instruments, namely product validation questionnaires by experts and practicality questionnaires by students. The level of validity of this product can be seen from the validation results of material experts and media experts. The percentage result of the material expert assessment is 74,44% and is included in the valid category, and the percentage result of the media expert assessment 88,18% and is included in the very valid category. The average value of the final percentage of the four validators is 81,31% and is included in the very valid category. The level of practicality of this product is obtained from the results of student responses questionnaires by 9 respondents in class X IPA 3 SMA Negeri 2 Sekampung with an average percentage of 81,33% and is included in the very practical category. Based on the results obtained, it can be concluded that the product developed was very valid and very practical to use.*

**Keywords:** *development; learning Media; digital comics; trigonometry*