

ABSTRAK

Putri Laily Tsani Mudjibah, 1810610060, Pengembangan Media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.

Pembelajaran Matematika khususnya pada materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai lebih banyak memberikan soal cerita dalam menyajikan permasalahannya sehingga memerlukan pemahaman dan penafsiran secara teliti. Di era perkembangan teknologi sudah sewajarnya memanfaatkan perkembangan ini dalam proses belajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media belajar visual untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal, salah satunya dengan adanya media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Tujuan penelitian ini untuk: (1) Mengembangkan Media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai, (2) Menganalisis validasi hasil desain Pengembangan Media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android menggunakan *Adobe Animate* pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *4D* Thiagarajan yang dimodifikasi pada tahap uji coba pengembangan menggunakan skala terbatas. Model ini terdiri dari empat tahapan yaitu Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*disseminate*). Pembuatan Media *E-Islamic Math Comics* berbasis Android pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai menggunakan software *Adobe Animate* untuk menghasilkan format aplikasi (.apk). Kelayakan media ini didapatkan berdasarkan masukan dan saran dari ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Integrasi Keislaman hingga memperoleh kategori layak kemudian diuji coba pada 8 siswa kelas VII MTs Miftahul Huda. Hasil penelitian diperoleh dari hasil validasi ahli materi memperoleh rerata sebesar 94,9%, ahli media memperoleh rerata sebesar 87,5%, ahli integrasi keislaman memperoleh rerata sebesar 97,9% dan respon peserta didik melalui uji coba pengembangan sebanyak 8 siswa kelas VII MTs Miftahul Huda dengan rerata skor sebesar 93,6%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk menunjang proses pembelajaran matematika, khususnya di MTs Miftahul Huda Bulungkulon Kudus.

Kata Kunci: *E-Islamic Math Comics*, Android, *Adobe Animate*, Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai.