

ABSTRAK

ADIATMA MUHAMMAD RAHMAN. 2026. **PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MATEMATIKA BERBASIS KOMIK *WEBTOON* BERBANTUAN *IBISPAIN T X* PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS UNTUK SISWA SMP.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar matematika berbasis komik *Webtoon* berbantuan *IbisPaint X* pada materi Teorema Pythagoras untuk siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon siswa dengan skala Likert. Sumber data penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru matematika, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Tasikmalaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 97,33% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, serta memperoleh persentase sebesar 98,67% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 76,11% dengan kategori baik. Dengan demikian, media ajar matematika berbasis komik digital *Webtoon* yang dikembangkan menggunakan *IbisPaint X* dinyatakan layak dan memperoleh respon positif dari siswa, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Teorema Pythagoras untuk siswa SMP.

Kata kunci: Komik Digital, *Webtoon*, *IbisPaint X*, Pythagoras, Media Pembelajaran