

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATERI PELUANG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA JARAK JAUH DI KELAS VIII.3 SMP NEGERI 4 PEMULUTAN

Zainab

e-mail: enab882@gmail.com

SMP Negeri 4 Pemulutan

E-mail: enab882@gmail.com

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19 di Indonesia banyak mengalami perubahan terutama bidang pendidikan sehingga proses pembelajaran berubah dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam program Belajar Dari Rumah (BDR). PJJ mengakibatkan siswa belajar mandiri yang kelas mereka dibuat ke dalam grup maya sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa selama masa PJJ pada pelajaran matematika materi peluang menggunakan media komik di kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan pengamatn atau observasi secara langsung dan angket yang digunakan untuk melihat minat belajar siswa. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media komik pada materi peluang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari hasil observasi yaitu siklus I hanya terdiri dari 45% menjadi 62,56% dan meningkat pada siklus III yaitu 89,92%. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan media teknologi lainnya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Minat belajar, media, dan komik.*

Abstract

During the Covid-19 pandemic in Indonesia, there were many changes, especially in the education sector so that the learning process changed with distance learning in the learning from home program. Distance Learning causes students to learn independently whose classes are made into virtual groups so that it affects students' interest in learning. This research was conducted with the aim of increasing students' interest in learning during the PJJ period in mathematics lessons on opportunity material using comics in class VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan. This research method is classroom action research which consists of several cycles with each cycle consisting of three meetings. This research consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This research was conducted by direct observation and questionnaires were used to see students' interest in learning. The results of this study are using comics on the material of opportunity to increase students' interest in learning, which can be seen from the observations that cycle I only consists of 45% to 62.56% and increases in cycle III which is 89.92%. This research can be developed again with other technological media that can improve student learning outcomes.

Keywords: *interest in learning, media, and comics.*

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dimulai pada tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) sampai pada perguruan tinggi dan bahkan matematika memiliki peranan penting dalam dunia nyata. Kehidupan manusia sehari-hari selalu melibatkan matematika sehingga sangat penting

dipelajari siswa dalam memecahkan masalah. Menurut Siagian (2016), peserta didik dapat mengetahui hubungan dan mengaplikasikan dari berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal itu, maka tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah matematika sangat erat hubungannya dengan kemampuan dan keterampilan siswa dalam ilmu matematika sehingga mampu memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan suatu pendekatan sehingga pencapaiannya dapat berjalan dengan baik. Perubahan kurikulum dari kurikulum satuan pendidikan (KTSP) ke kurikulum nasional tahun 2013 bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan serta mencapai tujuan pendidikan nasional serta diiringi perkembangan teknologi. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik.

Kemendikbud tahun 2013 menyatakan bahwa karakteristik dari pendekatan saintifik adalah (1) berpusat kepada siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi siswa. Dari karakteristik tersebut, banyak inovasi diberbagai metode atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga saintifik lebih tersentuh terutama pada perkembangan teknologi. Hal inilah yang harus dicapai pada pendidikan di Indonesia dalam situasi apapun. Setahun belakangan ini keadaan pendidikan sangat menyedihkan dikarenakan pandemi covid-19. Namun, bukan hanya Indonesia tetapi seluruh negara di dunia hampir semuanya mengalami penyebaran pandemi Covid-19 yang mengakibatkan kelumpuhan dan kurang Bergeraknya beberapa bidang baik perekonomian, kebudayaan dan bahkan berdampak besar pada pendidikan. Penyebaran pandemi covid-19 yang sangat mempengaruhi pendidikan terutama sekolah-sekolah mengakibatkan terjadinya pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk meredam penyebaran virus Covid-19. Kebijakan PJJ bukan sesuatu yang baru namun telah diatur Undang-undang Nomor 12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) merupakan proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh dengan melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Merujuk dari hal tersebut, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran kebijakan belajar dari rumah (BDR) sehingga siswa tetap mendapatkan pendidikan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini telah terjadi selama 10 bulan dan selama itu juga diadakan evaluasi pembelajaran yang telah berlangsung. Banyak kelemahan dalam pembelajaran ini adalah kondisi siswa banyak yang belum memiliki gawai atau menggunakan gawai orang tua sehingga untuk belajar tidak tepat waktu. Selain itu banyak siswa yang tidak belajar dengan baik karena kurang mendapat pengamatan dari orang tua maupun guru. Siswa juga banyak yang malas untuk belajar karena materi yang tidak dipahami dan fasilitas yang kurang. Waktu belajar siswa juga tidak beraturan dan kurang disiplin waktu. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam semua mata pelajaran khususnya matematika.

Keadaan siswa semasa PJJ untuk hasil belajar kurang baik sehingga mencapai KKM 65 itu sangat sulit. Namun kesulitan tersebut tidak lekas membuat siswa untuk mengatasinya namun diabaikan saja. Hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang baik sehingga tidak tercapai. Selain itu, hasil belajar yang didapatkan dari tiga kali tes dengan materi yang berbeda pada mata pelajaran matematika dikelas VIII kurang baik dan khususnya yang terlihat dari kelas VIII.3. Hasil tes secara daring di kelas VIII.3 adalah 56,34; 45,56; dan 48,50. Selain itu, keaktifan siswa juga sangat rendah yang bahkan ada siswa yang tidak belajar dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

Pada Semester genap tahun pelajaran 2020/2021 tetap dilakukan PJJ dengan BDR dikarenakan penyebaran pandemi Covid-19 belum reda. Berdasarkan evaluasi sebelumnya, maka pembelajaran BDR yang akan dilakukan harus berinovasi sehingga lebih memotivasi siswa untuk aktif dan tidak terlalu menggunakan kuota yang banyak sehingga siswa yang tidak memiliki kuota dapat belajar. Inovasi yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model atau metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya atau membantu siswa dalam memahami materi melalui media. Penggunaan media pembelajaran daring sangat diperlukan karena membantu guru dalam menyampaikan materi dan kekurangan fasilitas pembelajaran oleh siswa. Selain itu juga membantu siswa dalam memahami materi lebih baik dan lebih cepat. Materi yang disampaikan juga secara runtut dan mudah dipahami.

Media yang digunakan adalah komik. Komik adalah cerita bergambar yang dibuat secara digital berisi cerita yang menggambarkan materi sehingga lebih ringkas dan siswa cukup membaca akan gambar komik yang dibagikan guru.

Penggunaan media komik telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya Mujawal, Bani, dan La Nani (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa terdiri dari 20% baik sekali, 48% baik, dan 32% cukup setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa 16% tinggi, 64% sedang, dan 20% rendah setelah menggunakan media pembelajaran komik. Selain itu, Putra dan Milenia (2021) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar dapat meningkat melalui media pembelajaran. Selain itu, Udil dan Sangur (2020) mengatakan bahwa pembelajaran matematika memenuhi kriteria tercapai 80 dengan kategori baik menggunakan media komik yang dilakukan 2 siklus.

Materi matematika berupa peluang yang dianggap siswa sulit sehingga memiliki nilai hasil rata-rata hasil belajar dibawah KKM yang terlihat dari data pribadi peneliti selama tiga tahun terakhir yaitu tahun 2018, 2019, dan 2020 diantaranya adalah 62,02; 57,95; dan 58,58. kesulitan yang dihadapi siswa diantaranya kesulitan untuk menyelesaikan soal bentuk cerita dan kurang memahami konsep peluang. Hal ini seperti analisis dalam bentuk penelitian yang dilakukan oleh Putridayani dan Chotimah (2020) mengatakan bahwa siswa kurang menguasai konsep peluang dengan itu siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita materi peluang. Selain itu kesulitan siswa juga keliru dalam menggunakan rumus untuk menyelesaikan masalah seperti yang diutarakan oleh Jamal (2014:18) yaitu pemahaman konsep peluang siswa yang kurang dan sering salah rumus dalam menyelesaikan soal, serta kebiasaan guru mencatat materi sampai habis serta kurang minat untuk menyelesaikan contoh soal yang diberikan oleh guru. sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa hipotesisnya terbukti benar bahwa adanya kesulitan belajar dalam pelajaran matematika pada materi peluang siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh. Penggunaan komik masa pembelajaran daring artinya siswa secara mandiri mempelajari serta memahami materi tersebut ternyata sangat membantu dan dapat memfasilitasi siswa.

Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa pada masa BDR sehingga mengalami penurunan. Djamarah (2002: 132) merumuskan indikator dari minat belajar yaitu menimbulkan rasa senang, ketertarikan untuk belajar tanpa di suruh, berperan aktif dalam aktivitas belajar, perhatian. Sejalan dengan itu, Slameto (2010: 180) juga memberikan indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- a) Hadir saat pelajaran dengan mengisi daftar hadir di grup telegram.
- b) Aktif dalam pembelajaran di grup telegram yang diantaranya:
 - 1) Aktif bertanya.
 - 2) Aktif memberikan tanggapan atau menjawab pertanyaan dari guru atau teman.
- 3) Antusias dalam mengikuti pelajaran dengan tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Fokus atau konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.
- 5) Mendengarkan penjelasan guru di grup telegram dan mencatat materi.

Pada penelitian ini dilakukan secara dalam jaringan (daring) dengan menggunakan media berupa telegram sebagai grup kelas sehingga pembelajaran dilakukan di grup telegram dan sebagai wadah dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Selain itu menggunakan media pembelajaran berupa komik pada materi peluang untuk disampaikan ke siswa bentuk gambar. Penggunaan media komik dalam pembelajaran peluang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga terdapat permasalahan yaitu "Apakah media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran peluang di kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan?" Selanjutnya penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar dari rumah (BDR) sehingga lebih memahami materi peluang sehingga minat belajar siswa tinggi. Dari tujuan ini maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menggunakan media komik di kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan.

2. Metode Penelitian

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII.3 yang berjumlah 22 orang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 10 orang perempuan di SMP Negeri 4 Pemulutan yang beralamat di jalan Desa Ibul Besar I Kecamatan Pemulutan, kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera selatan. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April dan Mei 2021.

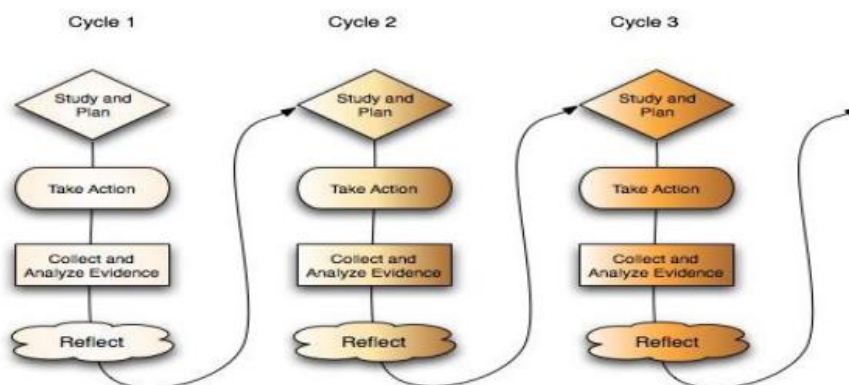
2.2 Variabel Penelitian

Arikunto (2013: 161) mengartikan variabel adalah apa yang menjadi titik perhatian atau objek suatu penelitian. Variabel penelitian adalah titik objek pengamatan dari penelitian yang dilakukan. Variabel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*), berupa aktivitas siswa pada grup telegram.
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*), berupa minat belajar siswa.

2.3 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan siklus seperti pada gambar berikut.

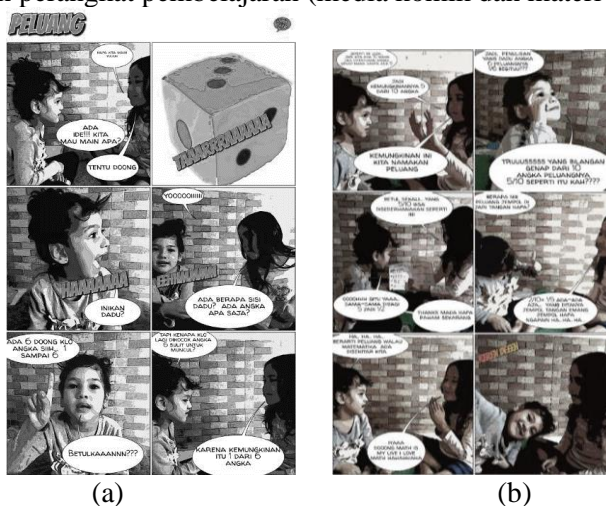


Gambar 1. Siklus PTK menurut Riel M. (2007, dalam Mulyatiningsih, 2014)

Siklus ini terdiri dari empat kegiatan yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan terdiri Menyusun RPP, instrument penelitian (angket, lembar observasi, dan tes), dan menyusun perangkat pembelajaran (media komik dan materi peluang).



Gambar 2. Komik Peluang 1

2. Pelaksanaan

- a) Di grup kelas telegram, guru menginformasikan kompetensi yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran.
- b) Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui media komik.

- c) Guru meminta siswa untuk menginformasikan materi apa yang telah dipelajari dari media komik di grup telegram.
 - d) Guru memberikan soal latihan di grup telegram. Selama proses pembelajaran guru berlaku sebagai fasilitator kepada siswa lain yang mengalami kesulitan.
 - e) Guru mengumpulkan jawaban soal latihan
 - f) Guru mengevaluasi dengan cara membandingkan jawaban hasil kerja siswa dengan jawaban yang benar
 - g) Guru memberi penghargaan kepada siswa yang telah bekerja dengan baik.
3. Pengamatan
Pengamatan dilakukan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa secara PJJ melalui penggunaan media komik pada materi peluang.
4. Refleksi
Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap tahap perencanaan sampai pada pelaksanaan untuk melihat kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung dan apakah akan lanjut ada siklus berikutnya.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi minat untuk mengamati minat belajar siswa, angket untuk melihat motivasi siswa terhadap media komik dan dokumentasi proses pembelajaran berupa foto, rekaman proses pembelajaran melalui *web meeting* dan *screen shot* grup.

a. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data observasi terdiri dari 5 indikator dengan aturan bahwa diberikan skor 0 jika tidak muncul dan skor 1 jika muncul sehingga skor minimum adalah 0 sedangkan skor maksimum adalah 6. Dari hasil skor dikonversikan ke kategori minat sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori minat belajar siswa

Interval	Kategori
4,01 – 6,00	Sangat Minat
2,01 – 4,00	Cukup Minat
0,00 – 2,00	Kurang Minat

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus diberikan tindakan dengan penggunaan media komik dan hasil dari pengamatan minat belajar siswa terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Komik

Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Sangat Minat	3	13,64%	9	40,91%	13	59,09%
Cukup Minat	8	36,36%	7	31,82%	6	27,27%
Kurang Minat	2	9,09%	3	13,64%	2	9,09%
Tidak Hadir	9	40,91%	3	13,64%	1	4,55%

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa ada peningkatan minat belajar siswa menggunakan media komik dalam pembelajaran secara BDR telah berhasil dengan mencapai 86,36% yang berminat. Pada setiap siklus ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan alasan tidak memiliki gawai sehingga tidak tahu akan informasi. Peningkatan minat belajar didukung oleh hasil angket pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik

No	Pernyataan	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju
1	Media komik memudahkan saya dalam mempelajari materi peluang.	13	8	0
2	Media komik dapat dengan mudah saya akses.	17	4	0
3	Saya lebih suka belajar dengan media komik daripada hanya materi di buku pelajaran.	9	11	0
4	Media komik membuat saya lebih rajin belajar secara mandiri di rumah.	12	9	0
Jumlah		51	32	0
Persentase		60,71%	38,09%	0,00%

Pada pengisian angket ada satu orang siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran dari awal pembelajaran dikarenakan siswa tersebut sedang dalam tahap pemulihan. Jadi persentase siswa dalam kelas adalah 98,8%.

3.2 Pembahasan

Pada pembelajaran secara dalam jaringan (daring) banyak mengalami kendala yang salah satunya adalah kemampuan siswa memiliki gawai sehingga kesulitan bagi mereka untuk menerima materi. Hal ini mengakibatkan siswa jadi malas dan tidak aktif dalam belajar. Banyak cara yang dilakukan oleh peneliti namun minat belajar siswa masih sangat rendah. Pada bulan Januari sampai Maret 2021, presentase kehadiran siswa pada pembelajaran daring masih dibawah 50% berdasarkan data pribadi sehingga peneliti selaku guru melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media komik pada materi peluang di kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan. Media komik dapat digunakan sebagai media virtual dalam masa pembelajaran dikarenakan pandemi seperti saat ini. Hal ini sejalan dengan ungkapan Darmayanti dan Abadi (2021) yaitu media pembelajaran daring Komik Virtual secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Gambar komik dikirim ke grup telegram dan siswa memahami maksud dari isi komik seperti di bawah ini.



Gambar 3. Komik Peluang 2

Pada siklus I minat belajar siswa lebih meningkat dari sebelum menggunakan media komik yaitu 60,58%. Hal ini terjadi karena siswa yang tidak memiliki gawai berjumlah 9 orang sehingga sulit untuk dihubungi dan tempat tinggal juga lebih jauh dibandingkan dengan teman yang memiliki gawai. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 69,98% karena siswa yang tidak memiliki gawai, diberikan lembaran komik sehingga mereka bisa langsung mempelajarinya dan melaporkan hasilnya ke sekolah. Ada anak yang dengan bantuan teman langsung memberikan pernyataan di grup telegram. Sedangkan pada siklus III, beberapa anak meminta untuk dilakukan *web meeting* sehingga anak yang

mampu dilanjutkan di zoom sedangkan yang lain tetap menggunakan telegram sebagai kelas pembelajaran.



Gambar 4. Web meeting Pembelajaran Peluang

Siswa yang berminat mengikuti pembelajaran lebih meningkat yaitu 21 orang dengan persentase siswa yang minat adalah 86,36% melebihi indikator klasikal yaitu 85%. Hal ini didukung oleh pernyataan Batu-Bara, dkk. (2021) yaitu penggunaan media pembelajaran *E-comic* efektif terhadap minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19 dengan hasil persentase 80,67% tergolong kriteria sangat tinggi. Sehingga media pembelajaran *E-comic* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19. Hal ini juga terlihat dari angket yang menyatakan bahwa siswa sangat terbantu akan penggunaan media komik karena mudah diakses dan dipelajari. Hal ini terlihat dari jumlah persentase angket digunakan dalam pembelajaran sebesar 98,8%.

4. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa masa PJJ dengan menggunakan media komik pada materi peluang. Penelitian ini dilaksanakan dengan jumlah siswa yang ikut pada siklus I adalah 13 orang dan yang berminat hanya 50% mengalami peningkatan pada siklus II dengan siswa yang ikut pembelajaran adalah 19 orang dengan 72,55% yang berminat. Belum tercapainya indikator keberhasilan yaitu 85% maka dilanjutkan siklus III dengan 21 orang yang ikut pembelajaran dan telah mencapai 86,36%. Penggunaan media komik membantu siswa dalam berminat untuk belajar secara mandiri dan lebih memahami materi. Karena itu, peneliti menyarankan penggunaan media komik untuk materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batu-Bara dan Yosse Andreas, Zetriuslita, (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *E-comic* Aritmatika Sosial dimasa Pandemi Covid-1 9. *Jurnal perivat*, Volume 8 No.1 Juli 2021 ISSN: 2549-2616.
- Darmayanti, Ni Kadek Dwi dan Abadi, Ida Bagus Gede Surya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksh*. Vol 9, No 1 (2021) DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32481>.
- Jamal, Fakhru. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan. *Jurnal MAJU (Jurnal Pendidikan Matematika)* Vol. 1, No. 1, Maret-September 2014, hlm. 18 – 36.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Pemerintah No 54 Tahun 2013 Tentang Standar. Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Putra, Aan dan Milenia, Ines Feltia. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema : Jurnal Pendidikan Matematika*. E-ISSN: 2686-5823, P-ISSN: 2722-1466. Vol 3, No 1 (2021). DOI: <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Soal Cerita Matematika pada Materi Peluang. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3 (6), November 2020 ISSN 2614-221X(print) ISSN 2614-2155 (online) pp. 671-678.
- Siagian, Muhammad Daut. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)* ISSN: 2528-4363 Vol. 2, No. 1, Oktober 2016. pp 58-67.
- Udil, Patrisius A. dan Sangur, Leonsius F. (2020). Penggunaan Media Komik Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 8 Lamba Leda. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, Vol 2 No 1 (2020). Dapat diakses di: <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ASIMTOT/article/view/501>
- Ujawal, Wardawat; Bani, Asmar; dan La Nani, Karman. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 7, No.1 (2018). Diakses: <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v7i1.1221>.