

Systematic Literature Review: Memanfaatkan Media Komik dalam Pendidikan Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Anggun Ayunaia¹, Nihadhu Adilah², Sofakhroh³, Putu Utama⁴, Moh. Sugeng Solehudding⁵

^{1,2,3,5}UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan

⁴Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: ayunaiaanggun@mail.com

Abstract

The purpose of this research is to conduct a literature review on the utilization of comic media in mathematics education to increase student learning motivation. This research method uses Systematic Literature Review (SLR) by collecting articles related to comic media in mathematics education or similar articles, the articles used in this research are 12 articles. mathematics education generally uses learning media, comic media is one of the learning innovations in mathematics. Comics have a high visual appeal and are of interest to students. comics can make complicated material more interesting so that students are more motivated to learn. This research shows that comic media can increase student learning motivation in mathematics education.

Keywords: *Math, Comic Media, Motivation*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu melakukan kajian literatur terhadap pemanfaatan media komik dalam pendidikan matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengumpulkan artikel- artikel terkait media komik dalam pendidikan matematika atau artikel yang serupa, Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 12 artikel. pendidikan matematika umumnya menggunakan media pembelajaran, media komik merupakan salah satu inovasi pembelajaran dalam matematika. Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi dan diminati oleh siswa. komik dapat membuat materi yang rumit menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan matematika.

Kata Kunci: *Matematika, Media Komik, Motivasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan terpenting dalam membangun masa depan generasi muda. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan sulit bagi banyak siswa. (Indaryati & Jailani, 2015). Kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks dalam matematika seringkali membuat siswa patah semangat dalam belajar. (Syahdah & Irvani, 2023). Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu komponen kunci keberhasilan akademik seorang siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pendekatan inovatif yang menjadikan

pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media komik pada kelas matematika menarik perhatian. Dengan menggabungkan gambar dan teks yang menarik, komik dapat menyederhanakan konsep matematika yang kompleks dan menyajikannya dalam format yang mudah dipahami. Selain itu, cerita kartun yang menarik akan membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami konten yang disajikan.

Penggunaan komik dalam pendidikan bukanlah sebuah konsep yang sepenuhnya baru. Di beberapa negara, komik digunakan sebagai bahan ajar berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Berdasarkan beberapa penelitian, media kartun terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika. (Rohmawati et al., 2017). Selain itu, komik juga menjadi jembatan antara teori dan praktik. Misalnya, konsep matematika seperti aljabar, geometri, dan statistika dapat dijelaskan melalui cerita tentang situasi sehari-hari, sehingga memungkinkan siswa melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari di kelas dan dunia nyata. Oleh karena itu, penggunaan komik dalam pembelajaran matematika dapat membantu mengurangi ketakutan dan kecemasan siswa terhadap topik tersebut serta meningkatkan keterlibatan dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan Indonesia, pengembangan media pembelajaran inovatif seperti komik sangat penting untuk mendukung kurikulum yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Oleh karena itu, penelitian tentang memanfaatkan penggunaan komik dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa di Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (Systematic Literature Review). Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Putra & Milenia, 2021).

Berdasarkan dari tahapan-tahapan diatas maka peneliti mencari artikel jurnal yang dengan kata kunci efektivitas media komik dalam pembelajaran matematika. Pengumpulan data

dilakukan dengan mendokumentasi semua artikel yang diperoleh pada laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 12 artikel jurnal yang diperoleh dari google scholar. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki penelitian serupa lalu artikel dianalisis dan dirangkum. Hasil penelitian kemudian dijadikan kedalam satu pembahasan yang utuh pada artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil kajian yang termasuk dalam tinjauan literatur ini merupakan telaah dan ringkasan dari artikel-artikel yang terdokumentasi tentang memanfaatkan media komik dalam pendidikan matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Informasi ini disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Hasil Penelitian Pemanfaatan Media Komik Dalam Pendidikan Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Peneliti dan Tahun	Jurnal dan Judul Artikel	Hasil Penelitian
(Prabowo, 2018)	Jurnal PRISMA 1 : Keefektifan Problem-Based Learning Berbantuan Komik Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa	Penelitian ini menghasilkan bahwa eksperimen mencapai ketuntasan secara klasikal dalam hal kemampuan pemecahan masalah siswa kelas, rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol, secara klasikal sikap rasa ingin tahu siswa kelas eksperimen mencapai kategori baik, dan sikap rasa ingin tahu siswa kelas eksperimen lebih baik dari sikap rasa ingin tahu siswa kelas kontrol. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa Problem-Based Learning dengan komik matematika efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.
(Gumilang et al., 2019)	Jurnal Medives : Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	Hasil dari penelitian ini adalah Hasil uji pakar media menunjukkan bahwa komik termasuk kategori tinggi, guru menilainya, dan pembelajaran melihatnya. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media komik praktis dan siswa dapat menggunakannya.

		Media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media komik.
(Riwanto & Wulandari, 2018)	Jurnal PANCAR : Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi	Dari penelitian ini, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah: 1. Penggunaan media komik digital terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran mengenai tema penghematan energi, 2. Siswa menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga melihat gambar tokoh kartun dalam Story Maker, ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran.
(Mujawal et al., 2018)	Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika : Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv	Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi, memiliki kualitas yang baik dalam belajar matematika tentang sistem persamaan linier dua variabel setelah menggunakan komik sebagai media pembelajaran, dengan interpretasi peningkatan yang sedang.
(Dewi et al., 2020)	Jurnal Wahana Matematika dan Sains(Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya) : Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa perangkat model pembelajaran tutor sebaya berbantuan komik matematika yang dikembangkan terbukti layak untuk digunakan di sekolah. Perangkat pembelajaran ini sesuai dengan kriteria LKPD, yaitu dapat membangun karakter kerja keras dan kemandirian serta menyajikan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, perangkat ini juga memenuhi karakteristik RPP dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Hal ini didukung oleh tanggapan positif dari peserta didik terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan

(Suparmi, 2018)	Journal of Natural Science and Integration: Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah	Analisis menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh nilai post-test yang lebih tinggi dan pemahaman siswa yang lebih baik terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan komik dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Nilai post-test yang tinggi sangat dipengaruhi oleh karakteristik komik yang digunakan serta metode pembelajaran yang diterapkan.
(Shomad & Rahyu, 2022)	J'THOMS (Journal Of Technology Mathematics And Social Science) : Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika	Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, ditemukan bahwa komik adalah media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini mempermudah proses belajar mengajar, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
(Kurniati, 2017)	Jurnal MEDIVES: Pembelajaran Kontekstual Open Ended Problem Solving Dengan Komik Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat kontekstual yang menggabungkan komik matematika untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah kubus dan balok mungkin benar karena telah melalui proses validasi dan diakui oleh para ahli dan pakar di bidang tersebut. Silabus, RPP, komik matematika, LKS, dan Tes Kemampuan Pemecahan Masalah adalah semua perangkat pembelajaran yang dibuat. Kedua, memenuhi indikator efektif, yang membuatnya praktis dan efektif.
(Puspananda, 2022)	(JPE : Jurnal Pendidikan Edutama): Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif	Penelitian ini mengungkapkan bahwa komik merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa dan mahasiswa. Komik sebagai media pembelajaran sangat disukai oleh peserta didik, seperti yang terlihat dari hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan komik sangat positif.
(Syahwela, 2020)	Jurnal Cendekia: Pengembangan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan telah

	Media Komik Matematika SMP	memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi sebesar 85,23% % dinyatakan sangat baik, dan validasi oleh ahli media sebesar 79,57% dinyatakan baik. Hasil uji praktikalitas dilihat dari hasil belajar siswa, angket respon belajar dan angket motivasi dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk hasil belajar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75,9 yang artinya berada dalam kategori baik, dan untuk angket respon belajar siswa mendapat 82,14% yang dinyatakan sangat baik dan untuk angket motivasi siswa mendapatkan 81,43% dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ini praktis digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah.
(Putro & Setyadi, 2022)	Jurnal Pendidikan Matematika: Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar	Berdasarkan tahapan dalam model pengembangan ADDIE, komik pembelajaran "Petualangan Zahlen" menunjukkan hasil yang sangat valid dengan 90,14% dan sangat praktis dengan 96,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik pembelajaran "Petualangan Zahlen" digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran.
(Siregar et al., 2019)	Jurnal JAMES: Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika	Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media e-komik untuk mengajar matematika yang dibuat menggunakan 8 tahap prosedur Borg and Gall. Selain itu, E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013 yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Pembahasan

Media Komik

Kompleksitas bahan ajar sering membuat siswa kurang tertarik pada buku pelajaran, termasuk buku matematika. Siswa lebih cenderung membaca buku cerita bergambar, seperti komik, karena alur ceritanya yang teratur dan mudah diingat. Gagasan muncul untuk menggabungkan daya tarik komik – yang memiliki tampilan menarik, alur yang teratur, dan mudah dipahami – with buku pelajaran yang biasanya berbentuk teks. Dengan demikian, diharapkan siswa lebih tertarik untuk membacanya. Media komik pembelajaran, karena sifatnya yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, dapat menjadi solusi yang efektif untuk menarik minat siswa (Mujawal et al., 2018)

Menurut McCloud (2002) dalam (Prabowo, 2018), komik adalah serangkaian gambar yang diatur secara sengaja untuk menyampaikan informasi atau menimbulkan respons estetis dari pembaca. Dalam penelitian ini, komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi perbandingan. Komik matematika yang dibuat harus memuat konsep materi perbandingan yang akurat dan sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku, tanpa mengandung unsur negatif. Selain itu, komik disusun dengan pendekatan saintifik untuk memungkinkan siswa berdiskusi dan memahami konsep materi sesuai tujuan pembelajaran.

Komik matematika adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, atau motivasi siswa dalam pembelajaran (Pardimin & Widodo, 2021). Komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti yang dijelaskan oleh Daryanto dalam (Nur Mazidah Nafala, 2022). Komik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa serta memperluas kosakata mereka lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang kurang tertarik pada komik. Selain itu, komik menyajikan materi dengan unsur visual dan narasi yang kuat, yang memungkinkan pembaca merasa lebih terhubung secara emosional dengan cerita. Dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam komik, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk membaca dan belajar. Berbeda dengan buku teks yang cenderung monoton dan kurang menarik, komik diharapkan dapat memicu minat siswa untuk belajar lebih giat dan meningkatkan hasil belajar mereka. Selain media komik matematika, model pembelajaran yang inovatif juga diperlukan untuk mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Pendidikan Matematika

Belajar matematika adalah bidang ilmu yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dan keterampilan mereka dalam menerapkan konsep tersebut pada berbagai situasi kehidupan. Menurut Deborah Loewenberg Ball, seorang pakar di bidang pendidikan matematika, pendidikan matematika yang efektif tidak hanya berfokus pada cara menyelesaikan masalah matematis, tetapi juga mendorong pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep dasar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengajaran matematika yang efektif sebaiknya menggunakan pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari para siswa, sehingga mereka dapat melihat hubungan langsung antara konsep matematika yang dipelajari dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Selain itu, pengajaran matematika harus memperhatikan keseimbangan antara penguasaan konsep dan prosedur serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Suwarsono, 2017). Hal ini menekankan bahwa pembelajaran matematika bukan hanya soal menghafal rumus atau mengikuti prosedur, tetapi juga tentang memahami alasan di balik konsep dan cara menerapkannya secara kreatif.

Untuk mencapai hal tersebut, penting untuk menggunakan media dan metode inovatif, seperti komik, alat peraga, atau teknologi digital, yang dapat membuat matematika lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menghubungkan konsep matematika dengan dunia nyata, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan terhadap materi yang dipelajari. Dengan pendekatan yang tepat, matematika dapat menjadi subjek yang tidak hanya menantang, tetapi juga menyenangkan dan relevan bagi siswa di berbagai jenjang pendidikan (Suryadi, 2018).

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk bertindak. Dorongan ini muncul ketika ada kesenjangan antara apa yang sudah dimiliki dan apa yang diinginkan. Motivasi terdiri dari tiga bagian utama: kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan adalah rasa kurang, dorongan adalah kekuatan untuk bertindak, dan tujuan adalah hasil yang ingin

dicapai. Tujuan ini menjadi arah tindakan seseorang, termasuk dalam belajar (Arianti, 2018).

Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk bertindak dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks belajar, motivasi memiliki peran krusial karena dapat menentukan seberapa sukses seseorang dalam mencapai hasil yang optimal. Menurut Winarsih dalam (Emda, 2017) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Memicu Tindakan

Motivasi bertindak seperti mesin pendorong yang menggerakkan seseorang dari titik diam menuju gerakan. Dalam belajar, motivasi memulai proses pembelajaran. Ketika seseorang memiliki motivasi yang kuat, mereka akan merasa terdorong untuk mengambil langkah-langkah pertama, seperti membuka buku, mengikuti kelas, atau mencari informasi tambahan. Tanpa motivasi, keinginan untuk memulai sesuatu cenderung lemah, dan ini dapat menyebabkan penundaan atau bahkan kegagalan untuk memulai sama sekali.

2. Menentukan Arah

Motivasi tidak hanya mendorong seseorang untuk bertindak, tetapi juga memberikan arah yang jelas tentang apa yang ingin dicapai. Misalnya, seorang siswa yang termotivasi untuk menjadi ahli dalam suatu bidang akan lebih fokus pada materi-materi yang relevan dengan tujuan tersebut. Motivasi berfungsi seperti kompas yang membantu kita menetapkan prioritas dan menetapkan jalur yang harus diikuti. Dengan arah yang jelas, pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terfokus, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas proses belajar.

3. Memilih Tindakan

Dalam proses mencapai tujuan, seringkali terdapat banyak pilihan tindakan yang bisa diambil. Motivasi memainkan peran penting dalam membantu kita membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan. Ketika seseorang termotivasi, mereka cenderung memilih kegiatan yang paling bermanfaat atau yang memiliki dampak terbesar terhadap pencapaian tujuan mereka. Misalnya, seorang siswa yang termotivasi untuk mendapatkan nilai tinggi akan lebih cenderung menghabiskan waktu untuk belajar daripada terlibat dalam aktivitas yang kurang produktif. Motivasi membantu menyaring tindakan yang kurang relevan dan memastikan fokus tetap pada langkah-langkah yang benar.

Motivasi berperan krusial dalam proses pencapaian tujuan. Motivasi tidak hanya

memberikan inisiatif untuk bertindak, tetapi juga mengarahkan tindakan tersebut ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai filter dalam memilih tindakan yang paling relevan dan efektif. Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi pemicu motivasi belajar siswa. Selain faktor internal seperti keinginan untuk belajar, faktor eksternal seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga sangat berpengaruh terhadap tingkat motivasi siswa. Dengan media pembelajaran yang sesuai, siswa akan lebih tertantang dan merasa senang dalam proses belajar.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media komik pada dasarnya membantu mendorong minat belajar siswa dan dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran. Komik juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, seni, dan kreativitas siswa dalam bercerita, dramatisasi, membaca, menulis, melukis, dan menggambar. Selain itu, media ini membantu siswa dalam menafsirkan dan mengingat isi materi dari buku teks. Salah satu alasan komik dipilih sebagai media pembelajaran adalah karena komik sangat menarik bagi siswa dan mudah ditemukan di toko buku. Banyak siswa yang mengenali dan mengingat karakter dari komik yang mereka baca. Menurut Sudjana dan Rivai, buku komik dan gambar dapat digunakan secara efektif oleh guru untuk meningkatkan minat siswa, memperkaya kosa kata, dan mengembangkan keterampilan. Melalui penggunaan media komik dalam kegiatan diskusi kelompok, diharapkan dapat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa, khususnya dalam berpikir kritis, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, penggunaan media komik dalam pendidikan matematika terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa komik memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa melalui visual yang menarik dan alur cerita yang mudah diikuti, yang secara signifikan membantu dalam memahami konsep-konsep matematika serta mengasah keterampilan pemecahan masalah. Komik sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu mengurangi kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat dan antusias.

Keunggulan media komik dalam pembelajaran matematika terlihat dari berbagai aspek, termasuk validitasnya sebagai sumber yang mendukung pembelajaran, praktikalitasnya dalam implementasi di berbagai tingkat pendidikan, serta dampak positifnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Efektivitas komik sebagai alat pembelajaran mencerminkan potensinya dalam menjadikan proses belajar matematika lebih menyenangkan, relevan, dan interaktif, sehingga membantu siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, komik dapat menjadi alat yang berharga bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik, serta dalam mengatasi tantangan-tantangan yang sering dihadapi dalam pengajaran matematika tradisional.

Saran

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian, peneliti menyarankan bahwa guru dapat mengembangkan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai media komik sebagai media pembelajaran matematika untuk memotivasi siswa serta cara yang lebih optimal untuk menerapkannya dalam berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Dewi, P. A. C., Gusti Putu Sudiarta, I., & Suweken, G. (2020). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 14(1), 1858-0629.
- Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>

- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96.
- Kurniati, L. (2017). Pembelajaran Kontekstual Open Ended Problem Solving dengan Komik Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP*, 1(1), 34–41. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika>
- Mujawal, W. A., Bani, A., & Nani, K. La. (2018). Penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLDV. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–14.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Pardimin, P., & Widodo, S. A. (2021). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 233–241. <https://doi.org/10.29333/iejme/611>
- Prabowo, A. (2018). Keefektifan Problem-Based Learning Berbantuan Komik Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu. *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 1(February 2018), 77–86.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92. <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 131–142. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.693>

- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Shomad, M. A., & Rahyu, S. (2022). Efektivitas Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *J'THOMS (Journal Of Technology Mathematics And Social Science)*, 5(2), 1–5. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Syahwela, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 534–547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>
- Syahdah, V. S., & Irvani, A. I. (2023). Kesulitan Menanamkan Jiwa Percaya Diri terhadap Kemampuan Mengerjakan Soal Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(1), 163-171.