

Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Akmal Rijal¹, Yurmianti²

¹⁾²⁾ PGSD STKIP-PGRI Lubuklinggau Kota Lubuklinggau; akmalrijal3@gmail.com¹

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas V SD dan untuk mengetahui kualitas komik ditinjau dari validitas dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas komik yang dikembangkan antara lain lembar validasi dan angket kepraktisan. Produk dari penelitian ini berupa komik sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kualitas komik dilihat dari aspek validitas termasuk dalam kategori valid dengan skor yang diperoleh dari ahli bahasa 28, ahli media 45 dan ahli materi 43; dan (2) Kualitas komik dilihat dari aspek praktis dikategorikan sangat praktis dengan skor keseluruhan yang diperoleh adalah 86 dan persentasenya 95%.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract. This study aims to develop comics as a medium for learning mathematics for fifth grade elementary school students and to determine the quality of comics in terms of validity and practicality. This research is a development research that refers to the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used to measure the quality of the developed comics include validation sheets and practicality questionnaires. The product of this research is comics as a medium for learning mathematics on fractions in fifth grade elementary school. The results showed that: (1) The quality of comics viewed from the aspect of validity was included in the valid category with scores obtained from linguists 28, media experts 45 and material experts 43; and (2) the quality of comics viewed from the practical aspect is categorized as very practical with the overall score obtained is 86 and the percentage is 95%.

Keywords: Development, Comics, Learning Media, Elementary School

Pendahuluan

Pendidikan secara umum merupakan suatu proses usaha dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik. Manusia dididik untuk menjadi orang yang berguna bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai meninggal. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup, sedangkan pendidikan formal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang dari pembelajaran di jenjang pendidikan seperti Sekolah Dasar (SD),

Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 44 Lubuklinggau dengan wali kelas V pada tanggal 15 januari 2020 dikatakan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas tersebut rendah. Hal ini dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak memperhatikan guru dan berbicara dengan teman sebelahnya atau melakukan aktifitas lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan kurang menarik, karena Guru kelas menyampaikan materi dengan metode ceramah dan latihan soal. Dengan cara penyampaian seperti itu membuat siswa merasa jenuh dan memilih melakukan aktivitas lain dengan tidak memperhatikan penyampaian pelajaran. Diketahui bahwa tidak semua penyampaian materi pelajaran sesuai dengan metode ceramah misalnya saja pada materi pecahan dalam materi ini perlu penjelasan yang khusus dan memberikan ilustrasi yang menarik tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah saja.

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu (Daryanto, 2013). Pembelajaran juga diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Heruman, 2007). Kesimpulannya pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Sumantri, 2016).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen pendukung bagi berlangsungnya sistem pendidikan yang dilaksanakan di suatu negara. Pembelajaran matematika harus diperhatikan secara khusus, karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang secara langsung atau tidak langsung dapat dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan seperti sains, ekonomi, akuntansi dan statistika (Riska Dwi Novianti & M Syaichudin, 2010). Menurut (Trianto, 2010) menyebutkan mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai sekolah menengah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan

memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2011). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pembelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dengan materi pembelajaran (Dadan Nugraha, Dian Indihadi, 2019). Guru harus dapat memilih jenis media apa yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa karena media merupakan salah satu elemen dari perangkat pembelajaran. Menurut (Heru Dwi Waluyanto, 2005) menyatakan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat penting karena perangkat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, menggunakan kemampuan berfikir kreatif, kritis serta mencari informasi, melakukan investigasi, menarik kesimpulan, menghasilkan produk, untuk dapat mencapai itu semua harus dirancang perangkat pembelajaran yang benar-benar mampu memecahkan masalah. Komik pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Febrianto et al., 2015; Fitriani, 2012; Gumelar, 2011; Pardimin & Widodo, 2017). Dalam hal ini komik berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar (Febriani, 2015; Rasiman & Pramasyahsari, 2014; Salim & Tiawa, 2014).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi lebih diminati sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan mengembangkan media berupa komik. Menurut (Dharma, 2019) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Haryanto, 2014). Di sekolah tersebut juga terdapat beberapa buku komik akan tetapi komik yang sudah ada bukan berupa komik pembelajaran melainkan komik kartun ataupun buku bergambar yang isinya tentang dongeng anak. Komik yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi produk yang membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif sehingga praktis untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang di atas

judul penelitian ini “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) (Sugiyono, 2017). Desain dan pengembangan media menggunakan pendekatan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi ahli dan angket respon siswa (Suharsimi, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 44 Lubuklinggau, yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2020/2021. Pelaksanaan uji coba produk, pengumpulan data dan analisis data dilakukan pada semester ganjil bulan Juli-Agustus tahun 2020/2021. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya mengujiefektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk lembar validasi dengan menggunakan skala likert, Angket respon siswa menggunakan skala Guttman yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau bentuk *checklist*, dan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis secara kualitatif dengan cara *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan) (Tegeh, 2014).

Hasil dan Pembahasan

Tahap analisis dilakukan sebelum mengembangkan dan merancang produk. Tahap ini dilakukan observasi kurikulum dalam pembelajaran serta kebutuhan dan karakteristik siswa. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan setelah tahap analisis adalah mendesain dan mengembangkan prototipe media pembelajaran matematika berupa komik untuk materi pecahan kelas V Sekolah Dasar. Komik kemudian di nilai kevalidannya oleh 3 pakar yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Nilai validasi media komik dari validator dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi komik

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Ahli Bahasa	28	Valid

2	Ahli Media	45	Valid
3	Ahli Materi	43	Sangat Valid

Prototipe kemudian diujicobakan kepada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang, peserta didik diberi angket respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang tingkat kepraktisankomik yang telah dirancang. Secara ringkas hasil lembar praktikalitas respon siswa terhadap komik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis angket respon siswa

Butir pernyataan	Nama Siswa						Jumlah
	S-1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	
1	1	1	1	1	1	1	6
2	0	1	1	1	1	0	4
3	1	1	1	1	1	1	6
4	1	1	1	1	1	1	6
5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	1	1	1	1	0	5
7	1	1	1	1	1	1	6
8	1	1	1	1	1	1	6
9	1	1	1	1	1	1	6
10	1	1	1	1	1	1	6
11	1	0	1	1	1	1	5
12	1	1	1	1	1	1	6
13	1	1	1	1	1	1	6
14	1	1	1	1	1	1	6
15	1	1	1	1	1	1	6
Jumlah	14	14	15	15	15	13	86
Persentase Kriteria	93%	93%	100%	100%	100%	86%	95%
	Sangat Praktis						

Pada tabel 2 diatas terlihat persentase praktikalitas komik pada tahap kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa adalah 95% dengan kriteria sangat praktis. Siswa juga menyatakan tertarik belajar komik yang dirancang karena berwarna dan menarik.

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan, dihasilkan sebuah komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan komik pada pembelajaran matematika tentang materi penjumlahan pecahan kelas V. Komik ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE

(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Komik yang dihasilkan telah diuji kualitasnya melalui aspek kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari penelitian pengembangan, dihasilkan sebuah komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan komik pada pembelajaran matematika tentang materi penjumlahan pecahan kelas V. Komik ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Komik yang dihasilkan telah diuji kualitasnya melalui aspek kevalidan dan kepraktisan.

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan komik dari tiga validator terhadap komik yang dikembangkan, diperoleh skor sebesar 116 dari 28 butir pernyataan hal ini menyatakan bahwa komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik atau valid dan dapat diujicobakan ketahap selanjutnya. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan, komik yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh ahli bahasa, ahli media dan dinyatakan sangat baik atau sangat valid berdasarkan ahli materi sehingga komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan (Mediawati, 2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran (Munandar et al., 2018).

Setelah komik dinyatakan valid oleh para ahli kemudian komik diujicoba kepada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa kelas V guna mengetahui tingkat kepraktisan komik sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil dari ujicoba menghasilkan respon yang positif. Berdasarkan hasil penilaian data angket respon siswa, diperoleh persentase skor sebesar 95% hal ini menyatakan komik yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis. Sehingga dari hasil yang diperoleh, komik yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Santo Santoso, Seni Apriliya, 2017) yang menyatakan bahwa komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Produk tersebut telah diujicobakan pada kelompok kecil yang merupakan siswa kelas V SD

Negeri 44 Lubuklinggau yang berjumlah 6 orang. Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan akan diuraikan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validasi dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Validitas diperlukan untuk menguji suatu penelitian. Kata “valid” sering diartikan dengan shahih atau absah, valid artinya penilaian sudah memberikan informasi yang akurat tentang media yang dikembangkan. Komik sebagai media pembelajaran matematika yang dikembangkan dinyatakan valid apabila telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan baik secara isi maupun konstruk, karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila produk tersebut komponen-komponennya didasarkan pada prinsip pengetahuan. Hal inilah yang disebut dengan validitas isi. Selanjutnya, komponen-komponen tersebut juga harus terkait secara konsisten satu sama lain atau disebut juga dengan validitas konstruk. Pada penelitian ini validasi dirinci lagi menjadi validasi produk yang dilakukan terhadap isi, bahasa, penyajian dan kegrafikaan.

Validitas komik sebagai media pembelajaran matematika ini melibatkan tiga orang validator, sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2017) bahwa validasi produk dapat dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan keunggulannya. Hasil validasi dari ahli tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis untuk dicari skor dari masing-masing indikator dan masing-masing aspek. Dari segi aspek kebahasaan, komik matematika yang dikembangkan telah dinyatakan valid dengan skor nilai yang diperoleh adalah 28 termasuk pada kategori valid. Komik matematika dinilai sudah memenuhi kualitas kebahasaan yaitu bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, penggunaan bahasa sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan komunikatif, dan kesederhanaan struktur kalimat. Dari segi aspek media, komik matematika yang dikembangkan telah dinyatakan valid dengan skor nilai yang diperoleh adalah 45 termasuk pada kategori valid. Komik matematika dinilai sudah memenuhi kualitas media. Dari segi aspek materi, komik matematika yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator dengan skor nilai adalah 43 termasuk pada kategori sangat valid. Materi dalam komik matematika yang dikembangkan sudah sesuai dengan KD dan Indikator pembelajaran, sudah disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kegiatan yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, substansi materi yang disajikan jelas, komik dapat menambah wawasan peserta didik.

Berdasarkan analisis kevalidan komik sebagai media pembelajaran matematika oleh validator dapat disimpulkan secara keseluruhan komik matematika yang dikembangkan sudah termasuk kategori valid dengan skor nilai keseluruhan untuk komik sebesar 116. Penilaian yang valid terhadap komik sebagai media pembelajaran matematika yang dikembangkan menandakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar matematika untuk guru dan peserta didik Sekolah Dasar kelas V pada semester satu.

Komik matematika yang telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya diujicobakan untuk melihat praktikalitasnya. Suatu produk dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik sesuai dengan tujuan pengembangan. Komik sebagai media pembelajaran matematika dikatakan praktis, jika guru dan peserta didik dapat menggunakan perangkat pembelajaran tersebut untuk melaksanakan pembelajaran, tanpa banyak masalah. Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengungkap bagaimana kemudahan penggunaan perangkat pembelajaran, kesesuaian waktu dengan banyak dan bentuk tugas, daya tarik/minat guru dan peserta didik terhadap komik matematika sebagai media pembelajaran matematika (N.L.M.T. Pratiwi, 2017).

Uji praktikalitas dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu small group dan wawancara guru. Setelah mendapatkan saran dari ahli, produk kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran. Selanjutnya, produk diujicobakan pada kelompok kecil. Uji praktikalitas kelompok kecil dilakukan dengan memberikan komik matematika pada enam orang peserta didik kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau. Uji praktikalitas dilakukan satu kali pertemuan. Diakhir pertemuan peserta didik diminta mengisi angket dan memberikan komentar terhadap komik.

Hasil analisis angket praktikalitas peserta didik diperoleh nilai persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil komentar peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik menyatakan tertarik belajar dengan menggunakan komik matematika karena warna dan alur cerita yang menarik (komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan komik memuat banyak warna dan gambar serta apabila mengubah materi pembelajaran ke dalam komik, maka materi akan menjadi lebih mudah karena materi disampaikan dalam bentuk percakapan sehari-hari (Subroto et al., 2020). Selain itu, peserta didik juga menyatakan tidak membutuhkan banyak arahan

dari guru selama belajar dengan menggunakan komik sesuai pendapat (Dwi Arini et al., 2016; Indaryati & Jailani, 2015) bahwa penggunaan komik sebagai alat bantu belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa

Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik menunjukkan motivasi yang bagus setelah belajar dengan komik matematika, karena dengan komik matematika peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran karena bentuk cerita yang disukai oleh siswa adalah komik (Vivian Alfinia Witanta et al., 2019). Dengan demikian secara umum dapat disimpulkan dari hasil analisis angket respon peserta didik, serta wawancara yang dilakukan dengan guru bahwa komik sebagai media pembelajaran matematika yang dikembangkan sudah dikategorikan praktis untuk digunakan oleh guru dan peserta didik.

Penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V sekolah dasar dilakukan SD Negeri 44 Lubuklinggau. Beberapa keterbatasan yang peneliti alami yaitu materi yang ada didalam komik hanya membahas mengenai penjumlahan pecahan saja dan belum mencakup semua materi tentang pecahan. Tahap implementasi hanya sebatas ujicoba kelompok kecil. Ujicoba kelompok besar tidak terlaksana dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Tahap evaluasi sumatif tidak dilaksanakan karena tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengetahui kelayakan komik sebagai media pembelajaran dari segi kevalidan dan kepraktisan dengan hasil produk dapat dilihat pada gambar 1.

AYO MENCoba !!!

1. Farya membeli $\frac{2}{3}$ potong semangka kemudian membeli lagi $\frac{1}{4}$ potong semangka berapa potong total semangka yang Farya beli ?



2. Rama mempunyai $\frac{2}{7}$ potong roti kemudian ibu memberikan Rama $\frac{2}{5}$ potong roti. Berapakah total roti yang Rama punya ?



3. Anita memiliki $\frac{4}{5}$ kue, Anita mempunyai $\frac{4}{6}$ kue dan rama mempunyai $\frac{3}{8}$ kue. Berapa banyak kue yang mereka punya ???



Gambar 1. Desain Media Komik

Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berupa komik. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba komik sebagai media pembelajaran matematika diperoleh kesimpulan yaitu telah dihasilkan komik sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan kategori valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi komik oleh validator ahli. Hasil yang didapat memberi gambaran bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Praktikalitas komik sebagai media pembelajaran matematika secara keseluruhan sangat praktis. Praktikalitas media pembelajaran berupa komik diketahui dari hasil angket respon siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik, dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru. Hasil ini memberi gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran berupa komik oleh guru sangat praktis dan dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika serta dapat membantu siswa dalam belajar mandiri. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan. Penelitian ini masih terbatas pada satu sub materi pokok yaitu penjumlahan pecahan saja, sehingga peneliti lain bisa mengembangkan komik ini dengan materi matematika yang lain. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini juga belum sampai ketahap efektivitasnya, sehingga peneliti lain dapat melanjutkan untuk mengetahui tingkat keefektifan komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ini.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dadan Nugraha, Dian Indihadi, R. S. (2019). Pengembangan Area Isi Pembelajaran Menulis Narasi Teks Fiksi Melalui Teknik "Brainstorming" di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 134–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34664>
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.

- Dharma, I. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321.g10401>
- Dwi Arini, F., Choiri, A., & Sunardi, S. (2016). The Use Of Comic As A Learning Aid To Improve Learning Interest Of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*, 94(2), 114–117. <https://doi.org/dx.doi.org/10.46827/ejse.v0i0.415>
- Febriani, M. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Dongeng yang Bermuatan Cill Bagi Peserta Didik SD Kelas III. *Jurnal Seloka*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/seloka.v4i1.6855>
- Febrianto, A., Kamid, & Rohati. (2015). Desain Media Komik Matematika Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Xaverius 2 Kota Jambi. *Edumatica*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v5i02.2924>
- Fitriani, H. (2012). Pengembangan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Menggunakan Animasi komik Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Kusuma Bangsa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.22342/jpm.8.2.1865.33-43>
- Gumelar, M. . (2011). *Comic Making*. PT. Indeks.
- Haryanto, J. (2014). Kearifan Lokal Pendukung Kerukunan Beragama pada Komunitas Tengger Malang Jatim. *Jurnal Analisa*, 21(2), 201–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.18784/analisa.v21i02.15>
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1>.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Remaja Rosdakarya.
- 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. <https://doi.org/doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1). <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1822/pembelajaran-akuntansi-keuangan-melalui-media-komik-untuk-meningkatkan-prestasi-mahasiswa.html>
- Munandar, A., Mulyadiprana, A., & Aprilia, S. (2018). Penggunaan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Mendong Tasikmalaya di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 152–162. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7325>
- N.L.M.T. Pratiwi. (2017). Pengembangan Buku Cerita Anak dengan Menginseri Budaya Lokal dalam Tema Kegemaranku untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 185–195. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v1i3.11984>
- Pardimin, & Widodo, S. A. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 233–241.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Riska Dwi Novianti & M Syaichudin. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 79–90. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137/126>

- Salim, K., & Tiawa, D. H. (2014). Development of Media-Based Learning Animation for Mathematics Courses in Electrical Engineering, University Riau Kepulauan. *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*, 3(10), 8332–8336. <https://doi.org/10.17148/IJARCCCE.2014.31056>.
- Santo Santoso, Seni Apriliya, E. K. (2017). Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Bordir Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(5), 129–138. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7202>
- Subroto, E., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135–141. <https://doi.org/dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sumantri, M. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Universitas Terbuka.
- Tegeh, D. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Vivian Alfinia Witanta, Baiduri, & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Lentera Sriwijaya Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–2. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9565>