

**Study literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika**

**Nabillah Maulidia<sup>1</sup>, Andika Setyo Budi Lestari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Program studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara*

<sup>2</sup> *Program studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara*

correspondance:

<sup>1</sup> [nabillahmaulidia88@gmail.com](mailto:nabillahmaulidia88@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk menilai hasil belajar dari pemanfaatan media komik matematika melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Proses pengumpulan data melibatkan aplikasi publish or perish dengan merujuk pada Google Scholar dan Garuda – Garba Rujukan Digital, dengan pemilihan 20 artikel dari total 100 yang sesuai dengan kriteria kecocokan dan relevansi. Rentang tahun publikasi artikel melibatkan periode 2018 hingga 2023 untuk memastikan akurasi dan relevansi data. Dari analisis literatur, peneliti menyusun beberapa poin kunci. Pemanfaatan komik dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan visualisasi matematika untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan komik membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan. Kemampuan komik dalam menggambarkan konsep matematika yang abstrak juga memudahkan pemahaman siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan pada berbagai penelitian, mencapai kategori sangat baik dan melebihi KKM. Hasil penelitian dari berbagai sumber menunjukkan bahwa komik matematika dapat dianggap sebagai strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam pemahaman konsep matematika yang sulit.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Komik Matematika, Studi Literatur.

**ABSTRACT:** This research aims to assess learning outcomes through the utilization of mathematical comic media using the Systematic Literature Review (SLR) method. The data collection process involves the application of Publish or Perish, referencing Google Scholar and Garuda – Garba Rujukan Digital, selecting 20 articles out of a total of 100 that meet the criteria of compatibility and relevance. The publication year range spans from 2018 to 2023 to ensure accuracy and data relevance. From the literature analysis, the researcher compiles several key points. The use of comics in mathematics learning can enhance learning outcomes by leveraging mathematical visualization to help students understand concepts more effectively. Furthermore, the use of comics makes mathematics learning more engaging and enjoyable. The ability of comics to illustrate abstract mathematical concepts also facilitates student comprehension. The level of completeness of learning outcomes has shown a significant improvement in various studies, reaching an excellent category and exceeding the Minimum Mastery Criteria (KKM). Findings from various sources indicate that mathematical comics can be considered an innovative and effective strategy in improving students' learning outcomes, particularly in understanding challenging mathematical concepts.

**Keywords:** *Learning Outcomes, Mathematical Comics, Literature Review.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas hidup, terutama di tahap awal melalui pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs). Matematika menjadi mata pelajaran kunci selama pendidikan dasar, sehingga perlu diadakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk merangsang motivasi siswa dalam memahami materi matematika (Mujawal et al., 2018). Pendidikan matematika memiliki peran yang sangat krusial dalam kurikulum, tidak hanya di lingkungan sekolah, melainkan juga dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap matematika melibatkan proses berpikir, karena esensi matematika terkait dengan struktur dan ide abstrak yang diatur secara sistematis dan logis melalui proses penalaran deduktif. Oleh karena itu, metode pembelajaran matematika dengan cara menghafal dianggap kurang sesuai (Ula et al., 2019). Agar dapat mengatasi tantangan, baik yang berasal dari lingkungan sekolah maupun dari lingkungan di luar sekolah, siswa perlu memiliki kemampuan dan keterampilan yang terampil dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika. Peran matematika memiliki signifikansi yang tinggi dalam menangani beragam permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. (Alfahnum, 2023).

matematika memegang peran vital karena penerapannya yang luas dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks penggunaan angka dan rumus yang terstruktur (Husna, 2023). matematika memiliki relevansi luas dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai bidang studi. Perannya sebagai alat komunikasi yang efektif dan kemampuannya dalam menyajikan informasi membuatnya esensial untuk meningkatkan kepuasan dalam menanggapi tantangan pemecahan masalah (Yulanda et al., 2022). Matematika, yang sering dianggap sulit dalam pendidikan, memerlukan upaya kreatif dari pendidik untuk mengubah persepsi dan memudahkan pemahaman konsep matematika (Faridatul et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik menghadapi tantangan dan mengembangkan solusi inovatif, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan merangsang pikiran dan minat peserta didik, media pembelajaran berperan dalam memfasilitasi proses belajar secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran (Kairani, 2021). Inovasi media pembelajaran, seperti penggunaan komik dalam pembelajaran daring, membawa keunggulan signifikan, terutama dalam meningkatkan minat siswa terhadap membaca dan belajar (Nurmitasari et al., 2019). Media pembelajaran mencakup berbagai perangkat fisik untuk menyampaikan materi pengajaran, dan dapat diartikan sebagai alat yang merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, yang pada akhirnya memfasilitasi proses pembelajaran mereka (Vii et al., 2022).

Penggunaan komik sebagai alat komunikasi visual terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik (Kairani, 2021). Media pembelajaran Komik Matematika membawa sejumlah keunggulan, seperti meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, mendukung perkembangan minat baca, dan fokus pada satu topik dalam alur ceritanya (Mujahadah et al., 2021). Pemilihan komik sebagai media pembelajaran didasarkan pada kecenderungan siswa yang berusia di bawah 14 tahun untuk merasa senang dan menikmati film kartun serta membaca komik (Nazariah et al., 2023).

Penggunaan komik matematika sebagai alat pembelajaran memberikan materi matematika melalui gambar berurutan dan naratif, menghasilkan daya tarik, minat, serta motivasi siswa untuk membaca dan memahami isi materi dalam komik tersebut (P. O. Putri et al., 2022). Penerapan teknologi cetak melalui buku dalam penggunaan media komik pada pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan memudahkan pemahaman siswa, dengan memberikan struktur naratif yang menarik dan mudah dipahami (N. K. A. T. P. Putri et al., 2023). Komik Matematika menjadi media yang unggul dalam membangkitkan minat siswa, memandu perkembangan minat membaca, meningkatkan kosa

kata, memudahkan pemahaman konsep abstrak, serta fokus pada satu aspek kebaikan atau materi pelajaran (Mujahadah et al., 2021).

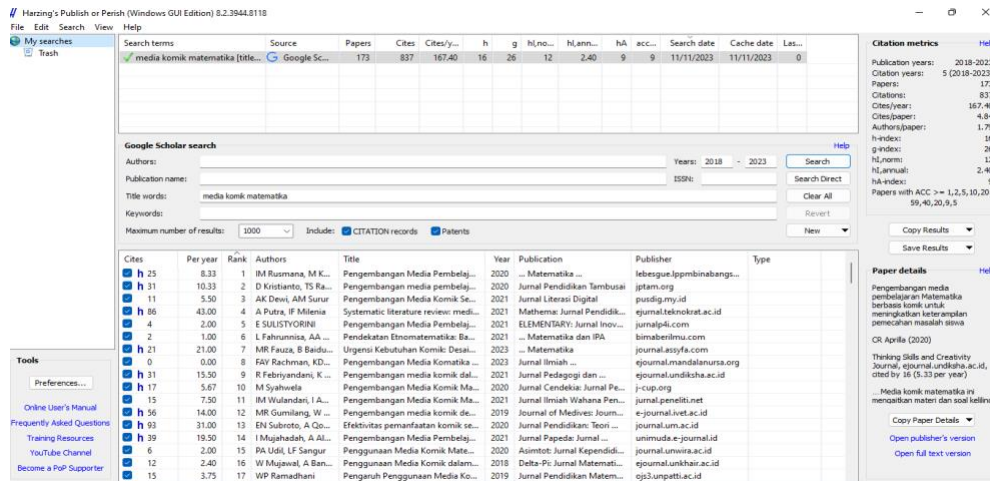
Prestasi hasil belajar matematika dapat didefinisikan sebagai pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani proses belajar mengajar matematika, yang kemudian diukur melalui hasil tes (Ramadhani, 2020). Berhasilnya hasil belajar matematika dapat dicapai ketika siswa berhasil memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang selanjutnya berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam mengolah informasi dari pengalaman belajar matematika (Napitupulu, 2021). Kurangnya kepuasan hasil belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pandangan siswa yang menyatakan bahwa matematika dianggap membosankan, kurang menarik, dan sulit dipahami, yang pada akhirnya mempengaruhi tingkat respons siswa saat pelajaran berlangsung (Mata & Semester, 2020). Penerapan komik matematika membawa peningkatan dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk pemahaman, minat, motivasi, dan keterampilan kritis siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa komik matematika memiliki potensi memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan komik matematika pada pemahaman konsep matematika dan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana komik matematika dapat merangsang keterampilan berpikir kritis siswa dalam menghadapi tantangan matematika. Diharapkan bahwa temuan dari tinjauan literatur ini akan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan komik matematika dianggap sebagai sarana yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan merangsang keterampilan berpikir kritis siswa melalui pemecahan masalah matematika yang terintegrasi dalam cerita.

Metode penelitian Studi Literatur mencakup penggunaan sumber informasi tertulis untuk mengumpulkan data. Dalam pendekatan ini, objek penelitian diidentifikasi melalui informasi yang terdapat dalam berbagai karya tulis (Destri Astrianingsih, 2021). Penelitian literatur ini, juga dikenal sebagai penelitian pustaka, bertujuan untuk mengevaluasi dampak pemanfaatan media komik matematika terhadap pencapaian belajar. Melibatkan analisis dari 20 jurnal penelitian sebelumnya, penelitian ini menyoroti hambatan umum yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika serta menunjukkan efek positif dari penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Semua data yang digunakan telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), suatu pendekatan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur dalam melakukan tinjauan literatur atau telaah pustaka. Pendekatan ini bertujuan untuk menyusun dan mengevaluasi literatur yang berkaitan dengan topik penelitian secara terstruktur. Dengan demikian, SLR membantu menyajikan informasi dengan cara yang terorganisir dan dapat dipertanggungjawabkan, memungkinkan peneliti untuk merinci temuan terkait pemanfaatan media komik matematika dari berbagai sumber literatur sebelumnya.



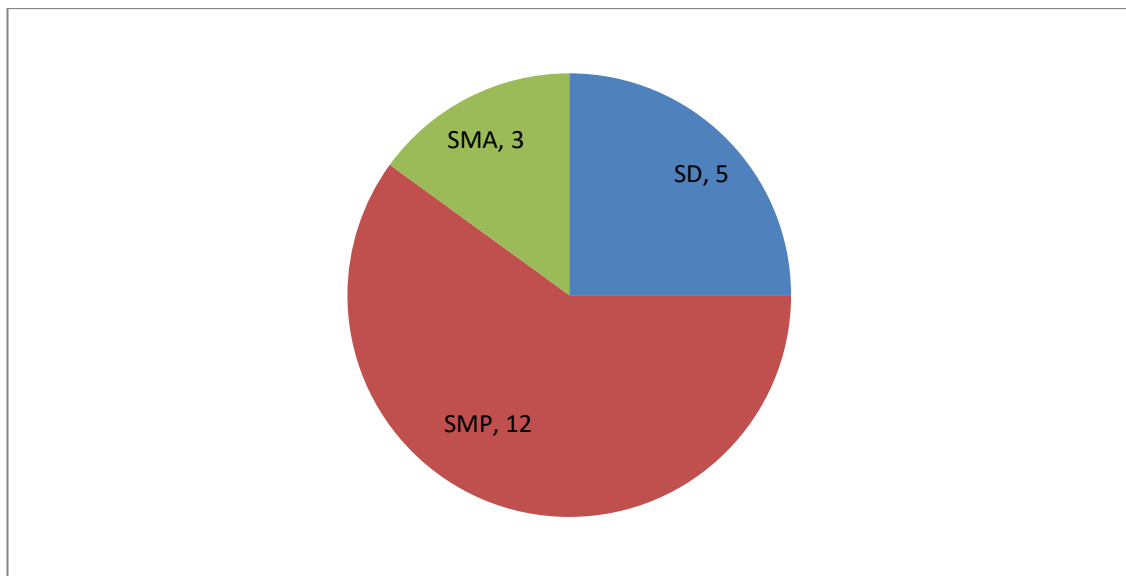
Data dikumpulkan melalui dua sumber utama, yaitu Google Scholar dan Garuda Jurnal. Tahapan awal melibatkan pencarian artikel menggunakan aplikasi Publish or Perish, dengan target mencari 1.000 artikel dari tahun 2018 hingga 2023. Dalam proses pencarian, berhasil diidentifikasi 173 artikel yang membahas topik media komik matematika. Dari jumlah tersebut, dipilih 100 artikel untuk direview, dan akhirnya terpilih 20 artikel yang sesuai dengan kriteria dan relevan dengan tujuan penelitian ini. Seleksi artikel dilakukan dengan memastikan bahwa setiap penelitian yang terdapat dalam artikel sejalan dengan fokus penelitian yang akan dilaksanakan.

Temuan penelitian tersebut dikembangkan lebih lanjut dalam pembahasan komprehensif penelitian ini. Setelah memilih artikel yang relevan, langkah selanjutnya melibatkan analisis dan telaah mendalam terhadap konten masing-masing artikel. Data-data yang relevan dari setiap artikel diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi gambaran penelitian mengenai hasil belajar dari pemanfaatan media pembelajaran komik matematika.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Komik matematika efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui visualisasi menarik, cerita menghibur, dan penggunaan istilah matematika. Komik mempermudah pemahaman konsep abstrak, meningkatkan literasi, dan merangsang kreativitas siswa. Dalam pembelajaran, komik menciptakan partisipasi aktif, mengurangi ketakutan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Sebagai sumber belajar mandiri, komik memberikan fleksibilitas, sementara adaptasi ke format digital sesuai dengan preferensi teknologi siswa. Keberhasilan siswa dalam memahami matematika melalui komik tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga rasa percaya diri, menjadikan komik matematika sebagai strategi inovatif yang efektif.

Berdasarkan informasi yang ditemukan melalui aplikasi Publish or Perish dengan pencarian pada 100 artikel yang dirujuk oleh Google Scholar dan Garuda – Garba Rujukan Digital, penelitian ini merinci data dari sejumlah 100 artikel yang diambil dari berbagai jurnal. Di antara artikel-artikel tersebut, penelitian ini memfokuskan analisis pada hasil belajar dari penggunaan media komik matematika. Hasilnya, terdapat 20 artikel yang relevan dengan penelitian ini, yang dipublikasikan pada rentang waktu 2018 hingga 2023. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada data yang relevan sebanyak 20 literatur. Berikut ini disajikan tabel mengenai Studi Literatur: Analisis Hasil Belajar pada Penggunaan Media Komik Matematika.



Berdasarkan studi oleh (Yulanda et al., 2022), Terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa pada saat menyelesaikan soal matematika, menunjukkan bahwa penerapan komik matematika berbasis budaya Melayu Riau dalam pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi siswa setelah pretes. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik matematika berbasis budaya Melayu Riau memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal KPK dan FPB. Penelitian ini mengindikasikan adanya perbedaan yang mencolok setelah menerapkan metode pembelajaran menggunakan komik matematika tersebut. Kelebihan pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa dalam memahami konsep matematika.

Menurut pendapat (Syahmita et al., 2018), Pemanfaatan media komik memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika melalui diskusi kelompok, berbeda dengan metode konvensional yang lebih guru-pandu. Interaksi yang lebih intens memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan ide mereka, menyebabkan peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelompok eksperimen setelah melibatkan media komik. Meskipun nilai pretes sejalan, nilai post-tes kelompok eksperimen (72,94) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (66,46). Analisis inferensial dilakukan untuk mengonfirmasi dampak signifikan penggunaan media komik matematika.

Menurut (Faridatul et al., 2023), Implementasi model pembelajaran inkuiri secara nyata mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, baik dalam aspek afektif maupun kognitif. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui lembar pengamatan untuk aspek afektif dan ujian yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Pendekatan ini membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk mencari jawaban, dan menekankan pada eksplorasi konsep secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkat dari 44,95% pada siklus I menjadi 70,58% pada siklus II. Tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal juga meningkat, mencapai 88,23% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut pendapat (Mujahadah et al., 2021), Pemanfaatan Komik Matematika sebagai media pembelajaran telah terbukti berhasil dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar dan minat siswa terhadap Matematika. Selain itu, dari hasil penelitian ini, peneliti berhasil

mengembangkan media pembelajaran komik yang memenuhi standar efektivitas, inovasi, dan kreativitas. Studi ini juga mencatat peningkatan signifikan dalam nilai hasil belajar matematika siswa setelah menerapkan Komik Matematika, dengan rata-rata nilai meningkat dari 54,68 menjadi 80, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase peningkatan hasil belajar secara keseluruhan juga mengalami peningkatan, naik dari 31,25% menjadi 87,5%.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Alfahnum, 2023), Penerapan media pembelajaran komik berbasis budaya dalam pengajaran matematika di kelas telah dijalankan. Komik tersebut, yang mengandung unsur humor dan daya tarik yang menghibur, berhasil menarik perhatian siswa kelas VIII di MTS Al-Husna, Kota Depok. Hasil pretest awal mencapai 39,57, dan terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 85,43 pada posttest, menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Pengujian dampak menggunakan paired sample t-test menegaskan adanya perbedaan yang signifikan, khususnya dalam konteks pembelajaran statistika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik berbasis budaya ini efektif sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika.

Menurut pendapat (Kairani, 2021), Media komik dianggap sebagai alat visual yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membantu siswa dalam pemahaman konsep dengan lebih mudah. Penelitian ini menyoroti ketidaksesuaian dalam proses pembelajaran di sekolah yang kurang terorganisir dengan baik, dan dampak negatifnya terhadap pemahaman materi serta hasil belajar siswa. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa 31% siswa tidak mencapai tingkat ketuntasan, tetapi pada siklus II, angka ini turun menjadi hanya 12%, menandakan adanya peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui model penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media komik di kelas II B SDN 22 Banda Aceh, berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Menurut pendapat (Ii, 2002), Hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran komik dan e-comic matematika menunjukkan respon positif dari siswa, meningkatkan minat belajar, dan mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengadopsi media komik dalam pembelajaran perbandingan karena dianggap menarik dan mampu memotivasi semangat belajar siswa. Berdasarkan hasil tes belajar, penelitian ini mengungkapkan bahwa rata-rata kelas mencapai 96,6, sementara ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 95%. Setelah dilakukan uji hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas VII-I SMP Kecamatan Sukarame terbukti efektif dan praktis. Penggunaan media komik juga mendapatkan respons positif dari peserta didik.

Menurut pendapat (Soal & Aljabar, 2023), Pada awalnya, siswa kelas IV B menghadapi kesulitan dalam memahami soal matematika, terutama yang disajikan dalam bentuk naratif. Namun, melalui penerapan model PBL dan media komik, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar dari siklus I (rata-rata 42,5, ketuntasan 0%) hingga siklus III (rata-rata 91,6, ketuntasan 77%). Pada siklus III, nilai rata-rata siswa bahkan mencapai kategori sangat baik, melampaui batas KKM (85). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematika, terutama dalam menyelesaikan soal cerita aljabar, di kelas IV B SDN Polisi 1, Bogor.

Menurut pendapat (Vii et al., 2022), (Zannurrain,dkk., 2023), (Aqfi, dkk., 2023) Saat mengembangkan komik, diperlukan keterlibatan dalam berbagai aspek seperti pencitraan, alur, dialog, gesture, dan unsur lainnya. Walaupun alat gambar tradisional telah digantikan oleh teknologi komputer, komikus masih menghadapi tantangan utama yang sama, yaitu menjaga dan menarik perhatian pembaca. Implementasi media komik telah terbukti meningkatkan prestasi belajar matematika di kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong. Siswa di kelas

eksperimen menunjukkan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, terutama pada materi Aritmatika Sosial. Hasil uji-t menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ), yang menguatkan bukti bahwa media komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika.

Menurut pendapat (Nazariah et al., 2023), Tingkat ketuntasan belajar siswa mencerminkan kesuksesan pencapaian yang tercermin dari respons sangat positif siswa. Mereka menyatakan bahwa pemahaman materi konsep pecahan dan operasi penjumlahan pecahan menjadi sangat mudah melalui pendekatan matematika realistik dengan menggunakan media komik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komik memberikan dampak positif, termasuk peningkatan tingkat ketuntasan hasil belajar, partisipasi peserta didik yang lebih baik, peningkatan minat belajar, dan menerima respons positif dari siswa dan guru. Sebagai hasilnya, penerapan pembelajaran dengan menggunakan matematika realistik melalui media komik pada operasi penjumlahan pecahan mencapai: (1) tingkat ketuntasan siswa sebesar 86,8%; (2) partisipasi siswa yang aktif; (3) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif; dan (4) mendapatkan respons yang sangat baik dari siswa.

Menurut pendapat (Ramadhani, 2020), Terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi hasil belajar matematika antara pembelajaran yang memanfaatkan media komik dan pembelajaran tanpa media komik. Pembelajaran yang mengintegrasikan media komik memberikan nilai yang lebih tinggi dan mencapai kategori tinggi karena meningkatkan motivasi, mendorong partisipasi aktif, dan merangsang perkembangan berpikir kreatif siswa. Selain itu, media komik juga memberikan kontribusi pada peningkatan apresiasi bahasa, kemampuan berkomunikasi lisan, dan pemahaman terhadap materi. Berdasarkan hasil penelitian ini, terungkap bahwa prestasi hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik (71,10) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan pencapaian kelas yang tidak menggunakan media komik (56,33). Hasil uji-t menunjukkan nilai  $p = 0,480 > 0,05 = \alpha$ , menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa.

Menurut (Mata & Semester, 2020), Komik matematika adalah suatu bentuk narasi yang dirangkai dalam urutan gambar dengan maksud menyampaikan pesan terkait masalah matematika. Suatu penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan" menyatakan bahwa pemanfaatan media komik memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep faktor dan kelipatan. Prestasi hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen, yang menggunakan media komik, menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengandalkan media konvensional. Dengan latar belakang ini, penelitian selanjutnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Siswa MTsN 5 Jombang" akan dilaksanakan untuk lebih memahami dampak penggunaan media komik terhadap minat dan prestasi belajar siswa..

Menurut (P. O. Putri et al., 2022), (Munthe, dkk., 2023) Mencapai hasil belajar dianggap sebagai unsur penting dan tanda keberhasilan dalam proses pembelajaran. Komik matematika dianggap sebagai alat pengajaran yang mampu menyampaikan materi matematika melalui format naratif gambar, mampu menarik minat, serta memotivasi siswa untuk aktif dalam mengeksplorasi dan memahami konten materi. Penggunaan komik matematika telah berhasil menciptakan peningkatan prestasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kelas dari 58,65 menjadi 79,03, dan peningkatan persentase ketuntasan dari 38,46% menjadi 76,92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik matematika terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Menurut (Pendidikan et al., 2014), Pemanfaatan media pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan komik sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam situasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama, terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa. Komik ini dibuat secara digital melalui aplikasi Clip Studio Paint dan menggabungkan unsur gambar, narasi, serta dialog tokoh untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN Buahdua I, Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang, pada tahun pelajaran 2021/2022.

Menurut (Mujawal et al., 2018), Prestasi belajar siswa yang rendah mencerminkan kurangnya pemahaman terhadap materi dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti internal, eksternal, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan upaya identifikasi dan penanganan terhadap faktor-faktor tersebut guna meningkatkan hasil belajar. Hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan media komik dalam pembelajaran, 20% siswa mencapai kualifikasi sangat baik, 48% siswa mencapai kualifikasi baik, dan 32% siswa mencapai kualifikasi cukup, sementara tidak ada siswa yang mendapat kualifikasi kurang atau gagal. .

Menurut pendapat (Putro & Setyadi, 2022), Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam bentuk komik yang berjudul "Petualangan Zahlen" untuk mengajarkan materi Bangun Ruang Sisi Datar kepada siswa kelas VIII SMP. Tujuan utamanya adalah menciptakan media yang valid, praktis, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membantu mereka memahami konsep kubus, balok, prisma, limas, dan kombinasi bangun ruang sisi datar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik "Petualangan Zahlen" terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada topik bangun ruang sisi datar.

Menurut pendapat (Udil & Sangur, 2020), Tantangan rendahnya prestasi belajar matematika di tingkat SMP di Indonesia tercermin dari hasil Ujian Nasional (UN) Matematika yang menunjukkan tren penurunan selama 2 tahun terakhir. Rata-rata nilai masih berada pada tingkat yang rendah dan belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dan solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat SMP. Melalui penerapan metode komik matematika, terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda, terutama dalam materi himpunan. Perkembangan prestasi belajar siswa ini dapat diidentifikasi melalui peningkatan yang terjadi pada setiap siklus pembelajaran.

Menurut pendapat (Witanta et al., 2019), Kelebihan dari penggunaan media komik terletak pada efisiensi waktu dan upaya, karena sebagai alat pembelajaran, komik dapat dimanfaatkan oleh siswa secara berulang untuk kegiatan belajar mandiri. Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran tidak hanya mampu menarik minat baca siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan. Oleh karena itu, penting untuk memiliki hasil pembelajaran yang memiliki kualitas dan layak digunakan guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Komik berjudul "Misi Dika, Dimana Keluargaku?" yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti memiliki kualitas yang baik, ditunjukkan oleh validitasnya, respon positif dari siswa, serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa.

Menurut pendapat (Siregar & Siregar, 2017), Pencapaian hasil belajar siswa yang masih rendah dapat diinterpretasikan sebagai ketidakefektifan proses pembelajaran. Faktor-faktor penyebabnya dapat berasal dari berbagai aspek, termasuk karakteristik siswa, peran guru, dinamika kegiatan pembelajaran, hingga tingkat keterlibatan siswa yang rendah.



Disamping itu, ketidaksesuaian antara kemampuan siswa dan metode penyajian materi juga dapat menciptakan persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Penggunaan media komik matematika terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka memahami materi yang sulit, dan memberikan motivasi yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Koefisien korelasi sebesar 0,733361 menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media komik matematika dengan hasil belajar siswa. Selain itu, kontribusinya yang mencapai 53,77% menegaskan bahwa dampak media komik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa cukup besar.

Menurut pendapat (Wulandari & Hasibuan, 2023), Pentingnya strategi pembelajaran juga harus diperhatikan dalam konteks pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat menerapkan strategi pembelajaran inkuiri secara kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dari hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan komik secara terintegrasi efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran siswa. Di sisi lain, komik matematika menunjukkan karakteristik yang sesuai, karena mampu menarik dan membangkitkan minat siswa untuk belajar dengan lebih antusias, serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian mereka.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Komik memiliki kemampuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan melalui visualisasi yang menarik, cerita yang menghibur, dan penggunaan istilah matematika. Kelebihan komik juga tercermin dalam kemampuannya untuk memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, meningkatkan literasi, serta merangsang kreativitas siswa. Dalam konteks pembelajaran, komik dapat mendorong partisipasi aktif, mengurangi rasa takut, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari evaluasi 20 literatur yang relevan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa melalui penerapan komik matematika. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan media komik, komik berbasis budaya, dan juga komik dalam konteks pembelajaran inkuiri terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penggunaan media komik juga memberikan kontribusi pada perkembangan literasi siswa, membantu pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Tercapainya hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan menurut sejumlah penelitian, bahkan mencapai tingkat sangat baik dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan dari berbagai penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan komik matematika dianggap sebagai suatu strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam memahami konsep matematika yang kompleks.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih atas kesempatan ini untuk berbagi informasi mengenai Hasil Belajar pada Penggunaan Media Komik Matematika. Semoga tulisan ini memberikan pemahaman yang mendalam dan bermanfaat bagi pembaca. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan kepada individu dan kelompok yang berkontribusi dalam menyelesaikan tugas akademis ini:

1. Dr. Andika Setyo Budi Lestari, M. Pd., selaku dosen pembimbing dan dosen pendidikan matematika di Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan.
2. Orang tua dan keluarga yang memberikan dukungan dalam kegiatan penelitian akademis.

3. Sumber-sumber ilmiah melalui web jurnal yang menjadi rujukan dan sumber temuan, membantu dalam pengembangan pembahasan.
4. Teman-teman yang memberikan apresiasi dan dukungan selama proses penulisan ini.

## REFERENSI

- Alfahnum, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 23–33. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v4i1.4468>
- Aqfi, F., Fitriani, Nasution, S.F.Y., Ningsih, S.R. (2023). Studi Literatur: Analisis Metode Pembelajaran Relasi dan Fungsi. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.1 Juli 2023
- Destri Astrianingsih. (2021). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 10(1), 32–34. <https://doi.org/10.54438/tulip.v10i1.182>
- Faridatul, I., Afifah, A., & Nurmalitasari, D. (2023). Penerapan Media Komik Matematika Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 28–34. <https://www.journal.assyfa.com/index.php/JPTK/>
- Husna, A. (2023). Pengembangan Komik Matematika Berorientasi Masalah pada Pembelajaran Geometri di SD. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1060–1069. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Ii, B. A. B. (2002). *Penggunaan Media Komik Dalam*. 10(1), 8–45.
- Kairani, K. S. (2021). Penggunaan Media Komik Pada Materi Satuan Berat Tema Siswa Kelas II SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1), 8.
- Mata, K., & Semester, K. (2020). *Program Studi Pendidikan Matematika Silabus*. 13, 56–61.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- 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.
- Munthe, A.P.Br., Andini, R.T., Humayra, L., Harahap, (2023). Analisis Kesulitan Siswa SMA Terhadap Materi Statistika. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.1 Juli 2023
- Napitupulu, T. (2021). HASIL BELAJAR MATEMATIKA Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). *Sepren*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.510>
- Nazariah, N., Fitriyasni, F., Yani, M., & ... (2023). Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Smp Banda Aceh. ... *Ilmiah Pendidikan Dan ...*, 10(1), 24–34. <http://www.ejournal.unmuha.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1452>
- Nurmitasari, Rahayu, Si., Cahyadi, R., & Syahputra, T. I. (2019). Komik Bangun Datar Untuk Pembelajaran Matematika Sd. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 82–91. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/777>
- Pendidikan, J., Madrasah, G., Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Hidayatullah, S. (2014).

- Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil.* 2(1), 26–32.
- Putri, N. K. A. T. P., Wiarta, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2023). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika dengan Model Pembelajaran RESIK berbantuan Media Komik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 144–154. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58808>
- Putri, P. O., Hidayati, I. S., & Febriana, R. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Komik Matematika. *Jurnal Intersections*, 7(2), 1–9.
- 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.v11i1.1041>
- Ramadhani, W. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 77–86. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol2iss2pp77-86>
- Siregar, P. A., & Siregar, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smk Istiqlal Delitua Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mate. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 91–100. <https://doi.org/10.30743/mes.v3i1.226>
- Soal, P., & Aljabar, C. (2023). 4 1,2,4. 09, 1860–1869.
- Syahmita, H., Rezeki, S., & Ariawan, R. (2018). Komik Matematika : Studi Eksperimen terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(3), 124–132.
- Udil, P. A., & Sangur, L. F. (2020). Penggunaan media komik matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda. *ASIMTOT : Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(1), 57–69.
- Ula, R., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di Smp Negeri 7 Surabaya (Effectiveness Of Discovery Learning With Comic Media On Line And Corner Learning In Smp Negeri 7 Surabaya). *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–12. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1292%0Ahttp://journal.unipdu.ac.id/index.php/jmpm/article/download/1292/897>
- Vii, K., Negeri, S. M. P., & Rahayu, A. (2022). *Pegguruang: Conference Series*. 4.
- Witanta, V. A., Baiduri, B., & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9565>
- Wulandari, T., & Hasibuan, L. R. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Komik dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Barisan Aritmatika di Sekolah SMA Negeri 2 Bilah Hulu.* 12(1), 20–30. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2961>
- Yulanda, A., Witri, G., & Putra, Z. H. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 010 Talontam Benai. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1), 96. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1247>
- Zannurrain, M.F., Herdiyanti, A., Hasibuan, M.U. (2023). Studi Literatur: Analisis Kesulitan Belajar Siswa SMA pada Materi Matriks. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.1 Juli 2023