



## Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tri Wahyunisari<sup>\*1</sup>, Dwi Yulianti<sup>2</sup>, Nurhanurawati<sup>3</sup>, Caswita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Lampung, Indonesia

E-mail: [triwahyunisari2@gmail.com](mailto:triwahyunisari2@gmail.com), [dwi.yulianti@fkip.unila.ac.id](mailto:dwi.yulianti@fkip.unila.ac.id), [nurha.nurawati@fkip.unila.ac.id](mailto:nurha.nurawati@fkip.unila.ac.id), [caswita.1967@fkip.unila.ac.id](mailto:caswita.1967@fkip.unila.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-02  <b>Keywords:</b> <i>Comics;</i> <i>Digital;</i> <i>Math.</i>	Distance learning requires educators to use technology so that the learning process continues to run well. The role of educators in choosing the right learning media determines the learning process. Students want interesting learning media. Learning media that displays attractive pictures and illustrations is an option. This study aims to collect information and describe the development of digital-based comic media in learning mathematics in elementary schools. Interesting comics are one of the media that can be used in learning mathematics, especially in elementary schools. The research method used in this research is descriptive qualitative. Data collection techniques used by researchers are questionnaires, interviews, and literature study. Data analysis in this study used the Miles & Huberman model. The results showed that students often feel bored and lazy when learning mathematics. Innovations in teaching mathematics need to be applied by educators. Comics are one of the learning media that can be used when learning mathematics. The use of the right comic media can make it easier for students to understand what is being studied. The role of technology today, comics are not only in printed form but also in digital form so that it is more practical and efficient.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Komik;</i> <i>Digital;</i> <i>Matematika.</i>	Pembelajaran jarak jauh menuntut pendidik untuk menggunakan teknologi agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Peran pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat menentukan proses pembelajaran. Siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menampilkan gambar dan ilustrasi yang menarik menjadi pilihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan mendeskripsikan perkembangan media komik berbasis digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Komik yang menarik merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan dan malas ketika belajar matematika. Inovasi dalam pembelajaran matematika perlu diterapkan oleh para pendidik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran matematika. Penggunaan media komik yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari. Peranan teknologi saat ini, komik tidak hanya dalam bentuk tercetak tetapi juga dalam bentuk digital sehingga lebih praktis dan efisien.

### I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena wabah virus Covid-19 atau sering disebut dengan Corona. Pemerintah mengantisipasi penyebaran virus tersebut dengan menerapkan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Kebijakan yang diterapkan untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 telah memberikan dampak di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Terkait penyebaran virus Covid-19 sesuai Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun

2020, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (Indonesia, 2020). Pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan baru bagi sekolah, khususnya para pendidik di masa pandemi. Proses belajar di masa pandemi dilakukan dari rumah atau daring.

Transformasi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring cukup menyulitkan para pendidik. Pendidik dituntut memiliki literasi dan juga

keterampilan digital yang memadai untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0, pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) perlu diterapkan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan membantu pembelajaran di masa pandemi. Belajar di era digital di masa pandemi sangat dibutuhkan. Pendidikan era digital memudahkan siswa untuk menimba ilmu. Pendidik dituntut untuk kreatif, inovatif, dan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah ada. Teknologi merupakan media pendukung dalam mendukung proses pelaksanaan pembelajaran online. Teknologi berperan dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun tidak secara tatap muka (Hanifah Salsabila et al., 2020). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran online adalah e-learning. Penerapan e-learning dapat menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi (Andayani et al., 2020). Peserta didik dapat dengan bebas mengaksesnya kapan saja dan di mana saja yang memfasilitasi pembelajaran.

Penggunaan e-learning dalam pembelajaran daring menimbulkan kendala baik bagi pendidik maupun peserta didik. Permasalahannya adalah para pendidik kesulitan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik. Kendala yang dihadapi siswa adalah penggunaan e-learning yang harus terkoneksi dengan internet. Siswa harus memiliki kuota untuk mengakses penggunaannya. Tantangan bagi pendidik adalah kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menarik semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran meski di masa pandemi. Proses pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup sulit diterapkan pada pembelajaran jarak jauh.

Belajar matematika secara online menimbulkan masalah yang cukup serius. Pembelajaran matematika yang dilakukan secara daring tidak sedikit memberatkan siswa. Pembelajaran yang dilakukan membuat siswa merasa bosan dan malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan pendidik secara daring hanya memberikan tugas. Penugasan dilakukan melalui WhatsApp Groups, Zoom, dan Google Classroom. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tidak mendalam. Siswa merasa bosan karena pendidik terkesan hanya memberikan tugas (Wiryanto, 2020). Pendidik memberikan materi/pembelajaran yang masih

kurang menarik untuk dibaca siswa. Pemberian materi yang digunakan terbatas pada foto atau video pembelajaran dari youtube.

Pembelajaran matematika online membutuhkan peran pendidik yang maksimal. Peran pendidik sangat dibutuhkan agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Permasalahan yang sering terjadi adalah pendidik kesulitan menjelaskan konsep matematika abstrak secara virtual kepada peserta didik (Lestari, 2021). Pemahaman konsep matematika bagi siswa di sekolah dasar sangatlah penting. Salah satu penyebab terjadinya konsep matematika di sekolah dasar adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan para pendidik kesulitan menemukan media yang inovatif. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu para pendidik untuk dapat memahami konsep materi matematika yang akan dipelajari (Fauzi et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan salah satu cara untuk mengembangkan proses pembelajaran matematika online. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa, serta motivasi belajar secara umum (Nurhayati et al., 2018). Komik merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk membantu kegiatan pembelajaran dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar (Asdar et al., 2020). Komik merupakan rangkaian cerita yang berisi gambar-gambar menarik dan dilengkapi dengan speech bubble sebagai penjelasannya. Adanya media komik membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media komik yang menarik dapat mendorong siswa untuk memahami materi (Yuniarti & Radia, 2021). Komik menjadi pilihan yang menarik sebagai media pembelajaran. Penggunaan media komik dapat mempengaruhi daya ingat terhadap materi yang akan dipelajari (Kusumadewi et al., 2020).

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan mendeskripsikan perkembangan media komik berbasis digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman. Pengumpulan dan penilaian dilakukan untuk

mendapatkan data, yang kemudian dianalisis dan disimpulkan untuk menjawab pertanyaan tentang pengembangan media komik berbasis digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Informan dalam penelitian ini adalah siswa dan tenaga pendidik di SD Negeri 2 Palapa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner penelitian pendahuluan yang digunakan dan dimiliki oleh Habsi Frasidik (Frasidik, 2017). Kuesioner diberikan kepada siswa melalui WhatsApp. Kuesioner disebar secara online melalui Google Forms. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan dideskripsikan. Responden penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan selanjutnya adalah studi pustaka terhadap data dari penelitian sebelumnya. Cari artikel penelitian sebelumnya menggunakan bantuan mesin pencari Google Scholar. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 6 artikel. Artikel yang terkumpul kemudian dianalisis dan disimpulkan. Hasil penelitian mengkaji komik dan pengembangan media komik berbasis digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran jarak jauh digunakan untuk meminimalisir penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran jarak jauh menuntut pendidik untuk menggunakan teknologi agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Teknologi berperan dalam membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan baik di masa pandemi (Habibah et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh atau online menyebabkan semua siswa menggunakan ponsel/laptop setiap hari. Penggunaan sistem pembelajaran yang dilakukan melalui smartphone atau laptop sebagai solusi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran online (Herliandry et al., 2020). Ponsel/laptop siswa sering disalahgunakan. Hasil pengisian angket, hampir semua siswa menggunakan handphone/laptop untuk hiburan. Siswa sering menggunakan ponsel untuk bersosialisasi dan bermain game. Hal ini dengan wawancara guru, seringkali siswa tidak hadir pada saat proses pembelajaran. Pendidik cukup sulit mengontrol peserta didik tanpa bantuan orang tua/wali

peserta didik. Siswa sudah memiliki aplikasi yang berhubungan dengan pelajaran.

Pembelajaran yang diterapkan pendidik masih membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pendidik harus bekerja ekstra untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan juga menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh para pendidik. Media pembelajaran memberikan manfaat untuk menyampaikan pesan yang dapat mendorong siswa aktif dan lebih mudah memahami apa yang sedang disampaikan. Media pembelajaran diposisikan sebagai sarana penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Rohani, 2019).

Media pembelajaran dapat membantu seorang pendidik menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Rohani, 2019). Berbagai media pembelajaran seperti pemberian power point dan video pembelajaran telah digunakan. Hasil yang diperoleh pendidik masih nihil. Siswa cenderung bosan dan malas selama proses pembelajaran. Bahkan beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Siswa sering membuat tugas "nekat" bahkan dikerjakan oleh orang tua/wali siswa. Di masa pandemi saat ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang menampilkan gambar dan ilustrasi yang menarik menjadi pilihan. Siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik. Hasil wawancara yang dilakukan dengan para pendidik di SD Negeri 2 Palapa belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran matematika. Siswa cukup banyak mengalami kesulitan belajar matematika. Pembelajaran online yang diterapkan semakin mempersulit siswa dalam memahami matematika. Asumsi siswa tentang matematika masih dianggap cukup sulit (Siregar, 2017).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling sulit diajarkan oleh para pendidik (Fauzi et al., 2020). Peran matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Matematika bukan hanya tentang kemampuan berhitung tetapi kemampuan bernalar secara logis dan kritis untuk memecahkan masalah (Hera & Sari, 2015). Peningkatan penguasaan materi matematika dibangun oleh seorang pendidik dengan melakukan proses pembelajaran yang baik. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengem-

bangkan pemikiran kreatif siswa. Peran pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat menentukan proses pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembelajaran (Nurdyansyah, n.d.). Pendidik telah mengimplementasikan beberapa media pembelajaran seperti PowerPoint dan video pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital tentu menjadi pilihan ketika belajar secara daring. Teknologi digital memudahkan siswa untuk mengakses kapan saja dan di mana saja. Komik menjadi pilihan yang menarik sebagai media pembelajaran. Media komik yang dikembangkan dalam bentuk digital tentunya menarik perhatian siswa.

Hasil data penelitian yang diteliti disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Data Penelitian yang Diteliti

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian
1	(Febriyandani & Kowiyah, 2021)	The Development of Comic Media in Learning Mathematics for Grade IV Elementary School Fractions	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dihasilkan layak dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar
2	(Saputra et al., 2021)	Developing Digital – Based Comic Media in Teaching Mathematics For Elementary School Students	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis digital termasuk dalam kategori sangat praktis. Penelitian ini berimplikasi pada penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar
3	(Subroto et al., 2020)	The Effectiveness of Using Comics as a Mathematics Learning Media	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Komik berisi percakapan dengan banyak gambar dan warna sehingga materi pembelajaran

			lebih mudah disampaikan.
4	(Sulistyorini, 2021)	Development of Cultural-Based Learning Media for Mathematics Comics for Class V Elementary School Students	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Komik berbasis budaya dihasilkan dalam pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar; (2) Media komik matematika yang dikembangkan dikategorikan sangat baik untuk digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar, dan (3) pembelajaran dengan media pembelajaran komik matematika dapat memudahkan siswa dalam memahami soal cerita dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
5	(Nugraheni, 2017)	The Application of Comic Media in Mathematics Learning in Elementary Schools	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
6	(Dewi & Surur, 2021)	Development of Comic Media as Learning Media for Fractional Mathematics for Elementary School Students During Online Learning in Rejowinangun Village	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik matematika ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pecahan di kelas V sekolah dasar

Berdasarkan artikel penelitian di atas menunjukkan respon siswa yang sangat positif terhadap komik sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran komik dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Media komik sangat efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Media komik dengan bantuan teknologi berperan dan bermanfaat selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan teknologi membuat siswa lebih senang dan bersemangat. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan komik berbasis digital.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi pendidik dalam pembelajaran matematika. Siswa sering merasa bosan dan malas ketika belajar matematika. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran matematika. Komik dapat menjadi media pembelajaran alternatif, khususnya untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media komik yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari. Peranan teknologi saat ini, komik tidak hanya dalam bentuk tercetak tetapi juga dalam bentuk digital sehingga lebih praktis dan efisien. Media komik tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga efektif dan efisien.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andayani, dyah darma, Fathahillah, & Abdal, nurul mukhlisah. (2020). Penerapan E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Peluang Dan Tantangan Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Inovatif Di Era Kebiasaan Baru*, 228–236. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/15869/9204>
- Asdar, A., Assaibin, M., & Rahayu, A. (2020). Workshop Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Sd Melalui Media Komik Pada Sdn 028 Pekkabata. *Jurnal CEMERLANG: Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 47–59. <https://doi.org/10.31540/jpm.v3i1.989>
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun*. 1(3), 174–179.
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir, S. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 142–148. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1119>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Frasidik, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Hypermedia untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Pada Materi Alat Optik SMA. *Skripsi*, 290.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Hera, R., & Sari, N. (2015). *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNY 2015 713 Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana?* 713–720.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>

- Indonesia, M. P. dan K. R. (2020). *SURAT EDARAN NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN COVID-19*.  
*RO NAVIRU S D/SEASE (COVID-19)*.
- Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). *Jurnal phenomenon*. 10(1), 85–101.
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 141. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.226>
- Nugraheni, N. (2017). *PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 7(2), 111–117.
- Nurdyansyah. (n.d.). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 25. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Indonesia, U. T. (2021). *Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID - 19*. 4(1), 1–12.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sulistyorini, E. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA SISWA KELAS V SD BERBASIS BUDAYA. 179 *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4).
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132.
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4), 415. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.30034>