



Meta Analisis: Media Pembelajaran Komik Matematika dengan Pendekatan Realistik

Khaafidh Fidriansyah

Universitas Singaperbangsa Karawang,
khaafidhfidriansyah@gmail.com

Dani Firmansyah

Universitas Singaperbangsa Karawang,
syah_dani@ymail.com

Redo Martila Ruli

Universitas Singaperbangsa Karawang,
redo.martila@fkip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Kurangnya inovasi penggunaan media dalam pembelajaran matematika membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami pembelajaran matematika, padahal matematika berguna dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang menggunakan pendekatan realistik, salah satunya dengan penggunaan komik yang berisikan cerita sehari-hari dalam permasalahan matematika. Penelitian ini bertujuan untuk membahas dampak dari media pembelajaran komik matematika dengan pendekatan realistik. Penulis mengambil sebanyak 10 Jurnal yang membahas media pembelajaran komik matematika untuk dianalisis. Meta analisis ini merupakan analisis dari beberapa jurnal, kajian ini hasil dari penelitian terdahulu dengan masalah yang serupa sehingga dapat mengetahui hasil dan kesimpulannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika realistik memiliki pengaruh positif terhadap siswa terutama dalam Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kata kunci:

Meta Analisis, Media pembelajaran, Komik Matematika, Realistik.

Copyright © 2019 by the authors; licensee Department of Mathematics Education, University of Singaperbangsa Karawang. All rights reserved.

This is an

open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi manusia, sedangkan dalam pendidikan dan pembelajaran matematika berperan sebagai pembangun konsep dasar siswa. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bermuatan wajib. Namun, masih banyak ditemukannya siswa yang belum memahami pada setiap materi dalam matematika yang diajarkan oleh guru. Siswa beranggapan bahwa matematika sulit dan membosankan, selain itu siswa kurang minat dalam membaca yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Witanta, Biduri, dan Inganah (2019) yang menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi siswa saat pembelajaran adalah kurangnya minat baca siswa dan rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa dari bangku sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika. Ketika siswa dihadapkan dengan persoalan matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti soal cerita siswa merasa kesulitan dalam

menyelesaikan sesuatu yang tertulis pada soal. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Rahmania dan Rahmawati (2016) yang menjelaskan bahwa kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal adalah siswa tidak dapat menangkap maksud yang ditulis pada soal, kesalahan operasi dan kesalahan konsep. Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa belum mampu membaca informasi yang tertulis pada soal. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa malas dalam proses pembelajaran matematika.

Matematika tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia karena matematika besar kaitannya dengan lingkungan masyarakat. Hal yang dapat menghubungkan antara kenyataan dalam lingkungan masyarakat dan pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika adalah matematika realistik. Menurut Gravemeijer, K., dan Terwel, J. (2000) yang mengemukakan bahwa Pendekatan matematika realistik merupakan adaptasi dari *realistic mathematics education* yang merupakan sebuah teori dari Hans Freudenthal terdapat dua pandangan yang penting yaitu matematika harus berkaitan dengan kehidupan nyata, dan matematika merupakan aktifitas manusia. Kemudian sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Wahyuni, D., Masykur, R., dan Pratiwi, D. D (2019) bahwa pendekatan matematika realistik merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang berawal dari suatu masalah yang nyata kemudian dengan proses matematisasi berjenjang, dibawa menuju ke bentuk formal dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, matematika realistik merupakan suatu pembelajaran matematika yang berasal dari suatu masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan budaya membaca siswa yang dituangkan melalui visualisasi serta membantu siswa dalam memahami konsep dalam matematika. Sehingga siswa dapat tertarik dengan pembelajaran matematika, seperti komik matematika. Sebuah cerita bergambar dan hasil karya seni dengan imajinasi tinggi berupa gambar dengan karakter yang khas dan menarik serta memiliki makna di dalamnya untuk tujuan tertentu disebut dengan komik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan komik berbasis matematika realistik dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Jika sebuah komik matematika yang berisikan cerita lokal lebih diminati oleh siswa dalam pembelajaran matematika yang berceritakan kehidupan sehari-hari siswa, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis matematika realistik agar mempermudah siswa dalam menghubungkan suatu pembelajaran dengan kebiasaan sehari-hari yang dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Meta Analisis. Penelitian Meta analisis ini merupakan analisis dari beberapa jurnal, kajian ini hasil dari penelitian terdahulu dengan masalah yang serupa sehingga dapat mengetahui hasil dan kesimpulannya. Sebelum mengambil beberapa jurnal untuk dianalisis terlebih dahulu menentukan judul yang akan dibahas, lalu mencari jurnal yang berkaitan dengan judul di internet dan menyeleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa teknik dokumentasi, penelitian ini adalah semua dokumentasi tertulis mengenai media pembelajaran komik matematika. Dokumen tertulis tersebut berupa artikel jurnal sebanyak 10 jurnal. Semua penelitian yang diterbitkan antara tahun 2017 sampai dengan 2019 merupakan penelitian yang masih terbaru hasil penelitiannya untuk memperkuat penulis

dalam menganalisisnya, dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik matematika.

Situs yang peneliti akses dalam mencari jurnal untuk dianalisis: <https://search.crossref.org/> (*crossref metadata*) dan <https://scholar.google.co.id/> (google scholar/ google cendikia).

Beberapa jurnal yang diambil peneliti untuk dianalisis:

1. Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
2. Farapatana, E., Anwar, Y.S., dan Abdillah. (2019). Pengembangan Komik Matematika dengan Metode *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review* (PQ4R) Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP.
3. Farida, D.I. (2017). Pengembangan Komik Berbasis Etnomatika Sebagai Media Pembelajaran di SMP.
4. Manalu, M.A., Hartono, Y., dan Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.
5. Masruroh, S. (2019). Pengembangan Media *Comic Math Card* Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII.
6. Nida, I.K., Buchori, A., dan Murtianto, Y.H. (2017). Pengembangan *Comoc Math* Dngan pendekatan Etnomatika Pada Materi Kubus dan Balok di SMP.
7. Rakarsiwi, N. Wahyudi. Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode *Picture and Picture* Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika kelas IV.
8. Ramadhani, E.D. (2017). Pengembangan Komik Matematika Berbasis RME (*Realistic mathematic Education*) Untuk Meningkatkan kemampuan Pemecahan Masalah Keliling dan Luas Segitiga Siswa SMP Kelas VII.
9. Susanti, S.E., Hamid, Y., dan Nurmala, R. (2019). Pengembangan KOSAMI (Komik Saku Matematika) Bagi Siswa Kelas VII SMP Negri Tarakan.
10. Witanta, V.A., dan Baiduri. Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Penulis memilih 10 jurnal yang berasal dari Indonesia, karena penulis bermaksud untuk menganalisis media pembelajaran komik matematika dengan karya dan cerita lokal, tahun-tahun publikasi dan penerbitan rata-rata tahun 2017 sampai 2019, dimana semua jurnal yang diambil merupakan jurnal yang terbaru sehingga sangat relevan dengan keadaan saat ini yang menguatkan penulis untuk membahas tentang media pembelajaran komik matematika, semua jurnal merupakan jurnal nasional.

Dari 10 jurnal yang diseleksi penulis, jumlah siswa dalam penelitian sebanyak 263 siswa yang diberikan media pembelajaran berbasis komik matematika, dan hanya dalam 1 jurnal oleh Riskasiwi, N. Wahyudi. Indriani, E. (2019). Memberikan informasi gender diantaranya 14 laki-laki dan 17 perempuan dengan total 21 siswa. Selain itu dari 10 jurnal, 1 jurnal termasuk siswa Sekolah Dasar (SD), 7 jurnal termasuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan 2 jurnal termasuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat. Hal tersebut memberikan ciri bahwa siswa yang duduk di Sekolah Menengah Pertama

(SMP) lebih efektif untuk diberikan media pembelajaran berbasis komik matematika karena siswa yang memiliki umur 12 tahun sampai 15 tahun memiliki imajinasi yang cukup dan masih memiliki kegemaran dalam membaca cerita bergambar atau komik, sehingga siswa SMP lebih tepat untuk diberikan sebuah pembelajaran dengan media komik matematika.

Validatas dan Respon

Dari 10 jurnal yang diseleksi penulis, semua memiliki validitas dan respon yang bervariasi dan beberapa jurnal menilai hasil belajar siswa yang telah diberikan pembelajaran dengan media komik matematika. Menurut Rikasiwi, N. Wahyudi. Indriani. E (2019) dalam jurnalnya mengatakan bahwa media komik matematika yang memperoleh nilai validasi dari ahli materi dengan skor 39 dengan persentase yaitu 87%, lalu nilai validasi dari ahli media dengan skor 65 dengan persentase 87%, dan validasi dari ahli pembelajaran dengan skor 27 dengan persentase 77%, yang memiliki kategori sangat baik sehingga komiknya dinyatakan efisien dan praktis. Dalam jurnalnya juga memberikan perbandingan penilaian pretest ketika belum diberikan media komik matematika dalam pembelajarannya dan posttest dengan media komik matematika, dengan nilai pretest 79% dan nilai posttest 90% dan pada hasil pretest dari 17 siswa mendapatkan nilai >65 sebanyak 16 siswa dengan persentase 94% dan siswa yang mendapat nilai <65 sebanyak 1 siswa dengan persentase 6%, dan hasil posttest seluruh siswa mendapatkan nilai >65 dengan persentase 100%. Lalu mendapatkan hasil respon siswa sebesar 98% dengan respon sangat baik.

Farapatana, E., Anwar, Y.S., dan Abdullah (2019) dalam jurnalnya mengatakan bahwa media komik matematika yang memperoleh nilai validasi dari ahli materi dengan nilai 3,75 dengan kategori valid, lalu nilai validasi dari ahli media dengan nilai 4,35 dengan kategori sangat valid, dan nilai validasi dari ahli bahasa dengan nilai 4,00 dengan kategori valid. Setelah siswa diberikan media pembelajaran komik matematika siswa mendapatkan hasil prestasi dengan nilai 75,23 dengan kategori tinggi, juga mendapatkan respon siswa dengan nilai 4,27 dimana siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran komik matematika dalam pembelajaran.

Ramadhani, E.D. (2017) mengatakan bahwa hasil validasi dari media komik matematika dalam jurnalnya mendapatkan nilai dari ahli media dengan nilai 3,25 dengan kategori valid, lalu nilai validasi dari ahli materi dengan nilai 3,05 dengan kategori valid, nilai secara kepraktisan dengan nilai 3,5 dengan kategori valid, dan secara penggunaannya dengan nilai 3,44 dengan kategori valid. Dapat dinyatakan bahwa komik media pembelajaran matematika layak digunakan dan praktis.

Menurut Fadillah, A. (2018) bahwa media komik matematika yang digunakan dalam penelitiannya mendapatkan hasil validasi dari ahli media dengan persentase 83% dalam kategori sangat baik, lalu hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 81,67% dalam kategori baik, dan hasil validasi dari ahli media pembelajaran dengan persentase 79% dalam kategori baik. Setelah dilakukan validasi terhadap beberapa ahli lalu diberikan uji coba terhadap 10 siswa kelas kecil mendapatkan skor 78,14% dengan kategori tinggi, lalu respon dari siswa tersebut memperoleh skor rata-rata 77,57 dengan kategori layak tanpa adanya revisi. Setelah itu peneliti melakukan uji dalam skala besar dengan jumlah 30 siswa dan mendapatkan respon persentase rata-rata 83% dengan kategori sangat baik.

Menurut Nida, K.I., Buchori, A., dan Murtianto, Y.H. (2017) bahwa media pembelajaran komik matematika yang ia gunakan dalam penelitiannya mendapatkan hasil

validasi dari ahli media 1 dan 2 dengan persentase 85% dan 85%, dengan kategori sangat baik, dan mendapatkan hasil validasi dari ahli materi 1 dan 2 dengan persentase 78,75% dan 87,5% dengan kategori baik dan sangat baik. Setelah itu peneliti mengujikan media komik matematikanya kepada siswa dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

Farida, D.I. (2017) dalam jurnalnya mengatakan bahwa media pembelajaran komik matematika yang digunakan mendapatkan hasil validasi dari ahli media dengan skor 3,91 dengan kategori valid, lalu dari hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 2,92 dengan kategori cukup valid, dan dari ahli budaya mendapatkan skor 3,50 dengan kategori valid. Lalu setelah melalui tahapan validasi dari beberapa ahli peneliti mengujikan kepada siswa dan mendapatkan skor 3,23 dalam persentase 92,59% dengan kategori sangat positif.

Menurut Masruroh, S. (2019) dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran komik matematika yang ia gunakan mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 89,3% dengan kategori sangat baik, lalu hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase 85,5% dengan kategori sangat baik, dan validasi dari ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 80,2% dengan kategori sangat baik. Setelah mendapatkan hasil validasi dari beberapa ahli peneliti mengujikan media pembelajaran komik matematika kepada siswa dan mendapatkan respon siswa dengan skor 1.2093 dalam persentase sebesar 85,7% dengan kategori respon sangat baik.

Menurut Manalu, M.A., Haryanto, Y., dan Aisyah, N. (2017) dalam jurnalnya mengatakan bahwa media pembelajaran komik matematika yang diujikan kepada siswa mendapatkan hasil tes > 75% dengan kategori baik, dan mendapatkan skor hasil belajar 3,14 dengan persentase 75% termasuk dalam kategori baik. Berikut perolehan skor hasil tes siswa mendapat skor 2,51 dengan persentase 25 siswa, dengan nilai karakteristik yang didapat 19 siswa dengan kategori sangat baik, 6 siswa dengan kategori baik, dan 5 siswa dengan kategori cukup, dimana 5 siswa tersebut mendapat nilai rendah.

Witanta, V. A., Baiduri dan Inganah, S. (2019) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran komik matematika yang digunakan dalam penelitiannya mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dengan skor 3,63 dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 3,47 dengan kategori valid. Setelah melakukan validasi kepada beberapa ahli peneliti mengujikan media pembelajaran komik matematika kepada siswa dan mendapatkan respon dengan persentase 92% dengan kategori respon sangat positif dari siswa, dan siswa mendapatkan hasil belajar dengan nilai > 75 sebanyak 100% (seluruh siswa) yang diberikan media pembelajaran komik matematika.

Dalam jurnal ke 10 menurut Susanti, S.E., Hamid dan Nurmala, R. (2019) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran komik matematika yang ia gunakan mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 79,69%, lalu hasil validasi dari ahli media dengan persentase 93,75%, dan hasil validasi dari ahli Bahasa dengan persentase 83,33%. Lalu media pembelajaran komik matematika tersebut diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon yang didapat, dengan respon guru sebesar 75% dengan kategori baik, dan 90,67% dengan kategori respon siswa sangat baik. Selain itu tanggapan yang diperoleh guru mengenai media komik matematika ini dengan persentase 72,5% dengan kategori baik, dan tanggapan siswa tentang media komik matematika layak dan praktis dengan persentase 87,33% dan 90,67% yang artinya media pembelajaran komik matematika sangat layak dan praktis.

Dari pembahasan tentang studi, Validitas dan respon 10 jurnal diatas penulis dapat mengetahui informasi tentang penggunaan media pembelajaran komik matematika dengan hasil validasi beberapa ahli yang baik menghasilkan respon yang baik pula dari siswa

sehingga media pembelajaran komik matematika memiliki dampak positif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendekatan

Dari 10 jurnal yang dipilih penulis terdapat 4 jurnal yang menggunakan pendekatan didalam cerita komik matematika, seperti komik matematika dengan pendekatan Realistic Mathematic Education, komik matematika dengan pendekatan etnomatika, dan komik matematika dengan pendekatan matematika realistic Indonesia. Dimana para penulis memasukkan isi cerita di dalam komik matematika dengan cerita budaya atau keseharian yang semua berkaitan dengan matematika. Hal ini untuk mempermudah siswa dalam memahami isi cerita dalam komik tersebut dan mengetahui konsep matematika disekitar yang sesuai dengan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013. Sedangkan 6 jurnal lainnya hanya memberikan komik dengan cerita biasa menggunakan konsep matematika.

Ramadhani, E.d (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran komik matematika yang digunakan berbasis *realistic mathematics education* (RME) yang berisi matematika dalam kehidupan sehari-hari kemudian disajikan dalam bentuk kalimat yang sering kali dianggap sulit bagi siswa, ketika disajikan dengan media komik yang dipadukan dengan gambar dan tulisan dapat menyajikan permasalahan secara efektif dan efisien sehingga dengan penggunaan komik matematika berbasis RME akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Nida, I.K., Buchori, A., dan Murtianto, Y.H. (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran komik matematika yang digunakan berbasis etnomatika sebagai alternatif pembelajaran matematika yang inovatif dan edukatif yang mengintegrasikan matematika secara historis serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran matematika yang berhubungan dengan kebudayaan di Kudus. Dalam hal ini, materi yang digunakan adalah kubus dan balok.

Farida, D.I (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran komik matematika yang digunakan berbasis etnomatika yang berisi sebagai alternatif solusi dalam penanaman unsur kebudayaan yang terintegrasi pada pembelajaran matematika. Dalam hal ini unsur kebudayaan tersebut adalah benda-benda kebudayaan di Kebumen yang kemudian dikaitkan dengan materi bangun ruang sisi datar. Hal ini bertujuan agar siswa mengenal benda-benda kebudayaan di Kebumen dalam konsep matematika.

Masruroh, S (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran matematika yang digunakan berbasis realistic dengan materi bangun ruangsisi datar. Pada materi bangun ruang sisi datar tersebut agar mudah membayangkan suatu bentuk maka dikaitkanlah dengan kehidupan yang ada disekitar. Diperoleh hasil penelitiannya bahwa siswa dengan komik matematika berbasis realistic lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari pembahasan keempat jurnal diatas tentang komik matematika yang memiliki pendekatan didalam ceritanya berkaitan dengan budaya dan kehidupan sehari-hari, lebih mudahdipahami serta sesuai dengan kurikulum yang ada serta tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian meta analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada media pembelajaran komik matematika dengan pendekatan realistik ini memiliki dampak positif dalam pembelajar terhadap siswa. Siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang terdapat pada isi komik dan lebih digemari dibanding dengan pembelajara biasa pada umumnya, bahkan bukan hanya itu dalam pendekatan realistik yang terkandung dalam isi komik membuat siswa lebih mudah mengenal budaya lokal dan mampu memahami konteks model matematis dalam kehidupan sehari-hari yang ada di dalam komik tersebut.

Pada media pembelajaran komik matematika diharapkan bermanfaat dan lebih dipergunakan lagi dikemudian hari untuk pembelajaran matematika dengan pendekatan atau konteks apapun yang mudah diminati dan dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, A. (2018). Penembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2 (1), 36-42.
- Farapatana, E. Anwar, Y.S. Abdillah. (2019). Pengembangan Komik Matematika dengan Metode *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review* (PQ4R) Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 01-06.
- Farida, D.I. (2017). Pengembangan Komik Berbasis Etnomatika Sebagai Media Pembelajaran di SMP. Universitas Muhammadiyah Purworejo. 246-249.
- Gravemeijer, K., dan Terwel, J. (2000). Hans Fruedenthal : *a mathematician on didactics and curriculum theory*. *Journal curriculum studies*. 32(6).777-796.
- Manalu, M.A. Hartono, Y. Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35-48.
- Masrurroh, S. (2019). Pengembangan Media *Comic Math Card* Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII. *Seminal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Universitas PGRI Semarang. 225-233.
- Nida, I.K. Buchori, A. Murtianto, Y.H. (2017). Pengembangan *Comoc Math* Dngan pendekatan Etnomatika Pada Materi Kubus dan Balok di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 31-40.
- Rahmania, L., & Rahmawati, A. (2016). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linier satu variabel. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v1i2.639>
- Rakarsiwi, N. Wahyudi. Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode *Picture and Picture* Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1). 60-70.
- Ramadhani, E.D. (2017). Pengembangan Komik Matematika Berbasis RME (*Realistic mathematic Education*) Untuk Meningkatkan kemampuan Pemecahan Masalah Keliling dan Luas Segitiga Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). 22-30.
- Reilly, Edel M. (2014). Superheroes in Math Class: Using Comics to Teach Diversity Awareness. *International Journal Work and Days*. 32(1&2). 61-74.

- Susanti, S.E. Hamid, Y. Nurmala, R. (2019). Pengembangan KOSAMI (Komik Saku Matematika) Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri Tarakan. *Mathematic Education and Application Journal*. 1(1). 37-45.
- Wahyuni, D., Masykur, R. dan Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(1). 32-40.
- Witanta, V.A. Baiduri. Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-12.