



**WORKSHOP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SD MELALUI MEDIA KOMIK PADA SDN 028
PEKKABATA**

Asdar¹, Muhammad Assaibin², Ayu Rahayu³

¹ Universitas Terbuka-Majene, Jalan Sultan Hasanuddin No.2 91412, Indonesia

^{2,3} Universitas Al Asyariah Mandar, Jalan Budi Utomo No.2, 91311, Indonesia

Email: ayurahayu_makmur@mail.unasman.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk (1) meningkatkan pengetahuan tenaga pengajar SDN 028 Pekkabata pada penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dan (2) meningkatkan kreativitas tenaga pengajar SDN 028 Pekkabata dalam mengelola pembelajaran. Hal ini dicapai dengan melakukan pelatihan penggunaan media komik sebagai media pembelajaran. Adapun sekolah yang menjadi mitra dalam pelaksanaan PkM ini adalah SD Negeri 028 Pekkabata. Sekolah Dasar tersebut merupakan salah satu Sekolah Dasar (SD) Negeri yang berlokasi di Kecamatan Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Metode yang akan digunakan dalam PkM ini adalah Forum Group Discussion (FGD) ceramah, pelatihan dan pendampingan. Tahap pelaksanaan PkM meliputi (1) koordinasi dan analisis kebutuhan usulan, (2) menyusun dan validasi modul Media Komik, (3) pelatihan pembuatan dan penggunaan media komik, (4) pendampingan di kelas penggunaan media komik, (5) evaluasi dan (6) pelaporan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil analisis data kuisioner sebelum pelaksanaan kegiatan, diperoleh bahwa 100% guru SDN 028 Pekkabata belum pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. dan 99% respon positif dari para peserta.

ABSTRACT

This community service activity (PkM) aims to (1) increase the knowledge of SDN 028 Pekkabata teaching staff on the use of comic media as a learning medium and (2) increase the creativity of SDN 028 Pekkabata teachers in managing learning. This is achieved by conducting training on the use of comic media as a learning medium. The school that is a partner in implementing this PkM is SD Negeri 028 Pekkabata. This elementary school is one of the State Elementary Schools (SD) located in Polewali District, Polewali Mandar Regency, West Sulawesi Province. The methods used in this PkM are Forum Group Discussion (FGD) lectures, training and mentoring. The implementation stage of PkM includes (1) coordination and analysis of the needs of proposals, (2) compiling and validating the Comic Media module, (3) training on the creation and use of comic media, (4) mentoring in the classroom using commercial media, (5) evaluation and (6) reporting on the implementation of activities. Based on the results of the questionnaire data analysis prior to the implementation of the activity, it was found that 100% of SDN 028 Pekkabata teachers had never used comic media as a learning medium, and 99% had positive responses from the participants



KEYWORDS

Media Komik, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Comic Media, Learning media, Elementary School

ARTICLE HISTORY

Received 09 October 2020

Revised 02 November 2020

Accepted 12 Desember 2020

CORRESPONDENCE Ayu Rahayu @ ayurahayu_makmur@mail.unasman.ac.id

PENDAHULUAN

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan pedagogik yang baik. Keterampilan pedagogik sendiri erat kaitannya dengan keterampilan mengajarkan suatu konsep. Dengan kata lain, keterampilan pedagogik adalah keterampilan guru dalam memahami peserta didiknya terhadap konsep yang diajarkan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar yang diperuntukkan untuk anak usia 7-12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret seharusnya tidak langsung diberi konsep formal yang abstrak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan intelektual Piaget (dalam Ormrod, 2002) yang mengkategorikan usia 7-11 tahun masih pada tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret ini, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membayangkan hal-hal yang tidak nyata. Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting guna membantu peserta didik yang sedang dalam tahap operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal. Kerumitan bahan yang akan disampaikan pada anak didik juga dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami materi pelajaran (Batubara, 2015).

Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang selain tergolong pada tahap operasi konkret juga termasuk anak pada usia bermain (Maulana, 2010; Kurniawan, 2015). Selain itu, menurut Gunarsa (2008), anak usia 8-12 tahun selain harus menjalankan tugas perkembangannya yaitu belajar membaca, menulis dan berhitung (calistung) mereka juga harus belajar bersosialisasi dengan temannya. Dengan kata lain, belajar sambil bermain misalnya memainkan media



pembelajaran seperti komik pembelajaran atau media interaktif lainnya yang dapat menjadi alternatif cara membelajarkan matematika ke anak yang menarik. Hal ini sangat kontras dengan praktik mengajar yang pada umumnya terjadi di kelas dimana peserta didik hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan rumus-rumus matematika.

Konsep matematika yang abstrak dan model pembelajaran dimana guru hanya mentransfer materi dan memberikan latihan menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika (Sabrina, 2017). Studi oleh Indaryati & Jaelani (2015) dan Yeni (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. SD Negeri 028 Pekkabata yang dikepalai oleh Hj. Nurbaeti, S.Pd., M.Pd. memiliki guru dengan status PNS sebanyak 20 orang, guru dengan status Non PNS sebanyak 6 orang, staf Perpustakaan sebanyak 1 orang, staf perpustakaan sebanyak 1 orang dan *security* sebanyak 2 orang. Matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Amir (2014) mengungkapkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Pelajaran matematika yang diberikan di sekolah mulai sejak SD/MI untuk melatih kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Hal ini dilakukan melalui pembelajaran konsep penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian bilangan.

Selama ini matematika dianggap oleh kebanyakan siswa sebagai salah satu mata pelajaran atau bidang studi yang sulit. Tidak sedikit siswa sekolah yang masih menganggap matematika adalah pelajaran yang membuat stress, membuat pikiran menjadi bingung, menghabiskan waktu dan cenderung hanya berkuat rumus yang tidak berguna bagi kehidupan. Akibatnya matematika dipandang sebagai ilmu yang tidak perlu untuk dipelajari dan dapat diabaikan. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan proses pembelajaran di sekolah yang masih hanya berorientasi pada pengerjaan soal-soal latihan saja, penekanan berlebihan pada



penghafal semata, penekanan pada kecepatan atau berhitung, pengajaran otoriter, kurang adanya variasi dalam proses belajar mengajar matematika dan penekanan berlebihan pada prestasi individu, Saputro (2015).

Berdasarkan fakta-fakta di Sekolah Dasar khususnya SD Negeri 028 Pekkabata yang menyebabkan konsep matematika siswa rendah salah satunya karena penggunaan media dalam pembelajaran masih sangat minim dan kesulitan guru dalam menemukan media yang inovatif. Daryanto (2013) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran mengandung lima komponen pembelajaran yaitu guru, bahan ajar, siswa, tujuan pembelajaran, dan media pembelajran. Media dalam proses pembelajaran ini lebih menekankan pada pembelajaran menggunakan media berbasis visual yaitu media grafis lebih tepatnya komik sebagai media pembelajaran. Ferdiani (2019) mengungkapkan bahwa “komik merupakan bentuk kartun perwatakan yang sama membentuk cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur pembacanya”. Komik dalam hal ini merupakan salah satu media yang mulai dikembangkan untuk bisa membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

Selain itu, fakta yang terjadi di sekolah mitra, yakni SD Negeri 028 Pekkabata yang menyebabkan pemahaman konsep matematika siswa rendah diantaranya: metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode konvensional; penggunaan media dalam pembelajaran masih sangat jarang; dan guru kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif. Olehnya itu dibutuhkan usaha kreativitas guru dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa khususnya pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Salah satu media pembelajaran yang tawarkan adalah media komik. Menurut Anita (2014), komik merupakan sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, simbol-simbol, dan balon kata yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi. Sebaai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Menurut Wicaksono,dkk (2017) efektifitas cerita bergambar di dalam dunia pendidikan antara lain:

1. Komik mampu menambah perbendaharaan kata-kata pembaca
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal ataupun rumus-rumus yang abstrak
3. Bila mendapat bimbingan yang baik, komik justru mengembangkan minat baca anak dari satu bidang ilmu pengetahuan ke bidang lain.
4. Komik mampu menambah daya imajinasi anak sehingga sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan, yakni membangkitkan potensi imajinasi pada anak didik agar kelak menjadi manusia yang kreatif
5. Komik merupakan alat yang ampuh digunakan di sekolah dasar sebagai bahan mengintroduksi suatu topik atau subyek sebelum pelajaran/diskusi dimulai.

METODE

Tahapan pelaksanaan program Program Kemitraan Masyarakat kepada mitra dalam hal ini SD Negeri 028 Pekkabata ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut :



- a) Tahap I, berupa Koordinasi dan Analisis kebutuhan Usulan yang terdiri dari :
 - 1) Persiapan dan koordinasi, pada tahapan ini koordinasi lanjutan dilakukan untuk memperkuat implementasi usulan di SD Negeri 028 Pekkabata.
 - 2) Melakukan observasi dan wawancara terhadap tenaga pengajar di SD Negeri 028 Pekkabata
- b) Tahap II, berupa penyusunan dan validasi modul Media Komik sebagai Medai Pembelajaran terdiri dari Guna mengefektifkan kegiatan pelatihan dan pendampingan, maka disusun modul Medai Komik sebagai Medai Pembelajaran pada materi matematika tingkat sekolah dasar dengan materi Operasi Bilangan. Penerapan modul ini diharapkan dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil (*output*) yang jelas.
- c) Dilakukan validasi modul Media Komik sebagai media pembelajaran. Validasi ini merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar serta tingkat keterbacaan modul dalam artian sejauh mana modul yang telah disusun dapat dipahami oleh para pengguna. Validasi isi dilakukan melalui *expert judgement* atau dengan kata lain meminta bantuan ahli yang menguasai kompetensi yang dipelajari. Validator membaca secara berulang dngan cermat isi modul, memeriksa, apakah tujuan belajar, uraian materi, bentuk kegiatan, tugas, latihan, atau kegiatan lainnya yang ada diyakini dapat efektif untuk digunakan sebagai media untuk menguasai kompetensi yang menjadi target belajar.
- d) Tahap III, terdiri dari :
 - 1) Workshop 1 Penggunaan media Komik pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan.
 - 2) Workshop 2 Penggunaan media Komik pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan.
- e) Tahap IV, Pendampingan Penggunaan Media Komik di Kelas



Salah satu tindak lanjut dari kegiatan workshop penggunaan media komik adalah pelaksanaan program pendampingan mitra yang dilakukan sebagai strategi untuk memantapkan implementasi media komik dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. Pendampingan ini dilaksanakan setelah kegiatan workshop dengan hanya mengambil sampel random pada beberapa kelas di SD Negeri 028 Pekkabata.

f) Tahap V, Evaluasi

Evaluasi PKM terhadap mitra SD Negeri 028 Pekkabata dilakukan melalui instrument yang akan disusun. Instrumen yang digunakan terdiri dari dua yaitu (1) pretest dan posttest dalam bentuk tes kinerja penerapan Media Komik dan (2) kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan dan pendampingan PKM.

g) Tahap VI pada tahapan ini dibuat dokumen laporan kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada tahap ini, tim pengabdian yang terdiri dari ketua dan dua orang anggota mengumpulkan dan menyusun laporan yang terdiri dari laporan kegiatan dan laporan penggunaan dana selama kegiatan ini berlangsung. Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati) sebagai perantara di mana digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan pada prinsip dasar penggunaan media pembelajaran yakni memperjelas instrumen yang disampaikan, dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan siswa, harus dapat meningkatkan efektifitas dan kelancaran proses belajar, terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari, sehingga pada akhirnya mempercepat proses perubahan tingkah laku pada siswa. Dengan demikian media pembelajaran mempunyai fungsi penting dalam memberikan pengalaman yang kongkrit dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperkenalkan, memperjelas, memperdalam, dan memperkaya



pengertian tentang konsep yang bersifat abstrak, merangsang kegiatan lanjutan yang perlu dilaksanakan pembuatan media pembelajaran.

Agar fungsi dan manfaat media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, perlu diperhatikan beberapa syarat yaitu : a) sederhana bentuknya dan tahan lama (terbuat dari bahan yang tidak cepat rusak, b) kalau bisa dibuat dari bahanyang mudah diperoleh dan murah, c) mudah dalam penyimpanan dan penggunaannya, d) memperlancar pengajaran dan memperjelas konsep matematika bukan sebaliknya, e) harus sesuai dengan usia anak, f) jika memungkinkan, dapat digunakan untuk beberapa topik misalnya dadu untuk menghitung luas volume, peluang dan unsur-unsur bangun ruang.

Melihat pentingnya media pembelajaran supaya pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna, juga berdasarkan analisis situasi bahwa di SDN 028 Pekkabata ini kurang memfasilitasi anak dengan media pembeljjaran dalam aktivitas membangun konsepnya, padahal telah disadari bahwa peranan media pembelajaran sangat penting mengingat usia anak SD masih berada pada tahap operasional konkret. Upaya pengadaan yang dilakukan terkendala dengan langkanya keberadaan penyedia media pembelajaran matematika. Alternatif yang dapat ditempuh adalah membuat media pembelajaran sendiri, namun kemampuan guru untuk itu belum memadai. Berdasarkan kondisi tersebut maka kami merasa tergugah untuk mengadakan kegiatan Workshop Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika SD melalui Media Komik pada SDN 028 Pekkabata.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SDN 028 Pekkabata berjalan dengan lancar pada tanggal 5 September 2020 dan tujuan dari pelaksanaan tercapai. Dari pelaksanaan tersebut dihasilkan modul praktikum Media Komik sebagai Media Pembelajaran. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan inovasi dalam efektivitas proses belajar dan mengajar. Solusi yang diberikan adalah menggunakan media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

khususnya pembelajaran matematika SD. Gambar 2 merupakan aktifitas workshop yang dilakukan. Pelatihan dihadiri oleh 25 guru SDN 028 Pekkabata.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan materi media pembelajaran secara umum kemudian dilanjutkan dengan pengenalan media komik sebagai media pembelajaran. Setelah itu, peserta workshop diberikan tutorial pembuatan komik menggunakan aplikasi *Pixton*. Gambar 3 merupakan gambar pendampingan pembuatan media komik sebagai media pembelajaran.



Gambar 3 Pendampingan Pembuatan Media Komik

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan sebelum pelaksanaan kegiatan workshop diperoleh hasil bahwa 100% guru SDN 028 Pekkabata belum pernah menggunakan bahkan mendengar media komik sebagai media pembelajaran, selain itu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat telah membuka wawasan peserta workshop dan menambah motivasi mereka untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran matematika di kelas, namun juga tidak melupakan



karakteristik siswa yang diajar. Dari hasil angket juga diketahui bahwa peserta workshop menganggap bahwa kegiatan workshop sangat bermanfaat bagi mereka untuk dapat menambah wawasan dan kompetensi peserta tentang pembuatan media komik dalam pembelajaran matematika, dapat membuat sendiri komik matematika sesuai dengan materi yang akan mereka ajarkan, serta menambah motivasi peserta untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop sangat bermanfaat untuk peserta pengabdian, selain itu materi yang disajikan juga termasuk dalam kategori yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan rangkuman respon peserta workshop, dimana lebih dari 75% peserta memberikan respon terhadap materi dengan mengkategorikan materi yang disajikan adalah sangat baik. Dari angket respon, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta pengabdian menyatakan bahwa setelah selesai mengikuti kegiatan workshop ini mereka memperoleh tambahan berbagai informasi, tambahan pemahaman, serta tambahan kemampuan dan keterampilan yang baru tentang cara membuat media komik dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya berdasarkan kuesioner yang dibagikan setelah workshop diperoleh informasi bahwa 70.3% peserta menganggap bahwa aplikasi pembuat media komik mudah dipahami dan digunakan dan 29.7% menganggap sedikit sulit untuk dimengerti. Selain itu, 90% peserta menganggap bahwa media komik mudah diterapkan sebagai media pembelajaran dan sesuai kebutuhan pembelajaran di SD dan 10% masih menganggap media komik sulit diterapkan. Disamping itu, berdasarkan hasil analisis tes kinerja peserta workshop diperoleh informasi bahwa 85% peserta mampu menggunakan aplikasi komik sebagai media pembelajaran. Adapun saran yang diberikan peserta kepada pelaksana kegiatan adalah interval pelaksanaan workshop terhitung relative singkat, sehingga harapan peserta adanya kegiatan berikutnya terkit dengan pembuatan media komik menggunakan aplikasi pembuat komik yang lain.



Guru merasa terbantu dan meningkat pemahannya mengenai pembuatan media pembelajaran, karena sebelumnya mereka hanya menggunakan media pembelajaran seadanya bahkan ada yang tidak menggunakan media pada pembelajaran matematika sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Pada awalnya guru-guru beranggapan bahwa membuat media pembelajaran komik matematika itu sulit dan membutuhkan biaya yang besar, pada saat workshop perancangan dan aplikasi media pembelajaran guru-guru dikenalkan dan dilatih membuat media dari mulai yang sederhana sampai menggunakan alat peraga berbasis IT, sehingga guru-guru dapat membuat media pembelajaran sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada sehingga mereka tidak kesulitan menerangkan konsep-konsep pada pembelajaran matematika dan hal ini akan berdampak pada meningkatnya pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika karena selama ini siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Dengan digunakannya media komik pada pembelajaran matematika akan mengubah anggapan siswa tersebut dan pembelajaran matematika pun menjadi menyenangkan.

Menjadi guru yang kompeten dan berkinerja baik adalah salah satu sumber daya terpenting di lembaga pendidikan mana pun. Guru dianggap sebagai agen profesional dan orang yang paling bertanggung jawab langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik profesional, guru tidak hanya dituntut melaksanakan tugas mengajarnya secara profesional, tetapi juga profesional dalam hal pengetahuan dan kemampuan. Salah satu cara guru untuk memiliki dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesional adalah dengan senantiasa meng-upgrade pengetahuan mereka tentang strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang terbaru atau sedang berkembang. Adanya suatu pembaharuan strategi, metode dan teknik yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas peserta didik dan hasil belajar yang optimal.



Secara keseluruhan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mampu memberikan dampak yang signifikan, terutama bagi guru-guru SD dalam merancang dan mengaplikasikan media komik sebagai media pembelajaran matematika di sekolah. Disamping itu, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini juga menghasilkan media komik sebagai alat dalam pembelajaran matematika SD yang sederhana.

SIMPULAN

Kegiatan workshop “PKM Guru SDN 028 Pekkabata dalam meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika SD melalui Media Komik pada Operasi Bilangan” merupakan salah satu cara guna meningkatkan kreativitas dan efektivitas guru SD dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembuat komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket sebelum kegiatan, 100% guru belum pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Sedangkan, hasil angket setelah kegiatan diperoleh tanggapan yang positif dari para peserta. Oleh karena itu, kegiatan seperti ini sebaiknya terus menerus dilaksanakan sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak Universitas Terbuka Majene yang telah mendanai kegiatan, dan SDN 028 Pekkabata sebagai mitra dalam pelaksanaan Kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Almira. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*. Vol. VI, No. 01. Hal.72-89.
- Anita, Asri,(2014). Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor dan Kelipatan. Skripsi. Universitas Islam Negeri SYarif Hidayatullah Jakarta.



- Batubara, H. H. (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat*”. MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol.1 No. 1 Januari 2015. hal. 1–12.
- Depdiknas. 2010. Pedoman Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Ferdiani, Rosita Dwi & Timbul Yuwono. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel. Disajikan pada Seminar Nasional “Pembelajaran Matematika Menghadapi Era revolusi Industri 4.0”
- Gunarsa, Singgih D. 2008. Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Indaryati, Jailani. 2015. Pengembangan Medi Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. Jurnal Prima Edukasia. Vol.3, (No.1) & 1-13.
- Kurniawan, H. 2015. *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maulana. 2010. *Pembelajaran Matematika Sebagai Aktivitas yang Banyak Permainan dan Penuh Kesenangan*. Jurnal Pendidikan Dasar. (14), 3235.
- Muhtadin, M., Satinem, S., Sari, D. D., & Saputra, S. (2020). Pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar bagi guru pondok pesantren mazroillah kota lubuklinggau dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 162-172.
- Ormrod B. Umoh, & Ekemini T. Akpan, 2002: *Challenges of Blended E-Learning Tools in Mathematics: Students’ Perspectives University of Uyo*; Journal of Education and Learning; Vol. 3, No. 4; 2014.
- Sabrina, 2017. *Rapid Appraisal Method for The Assessment, Design, and Evaluation of Food security Programs*. Washington: International Food Policy Research Institute.
- Wicaksono, A.G., Oka Irmade., Jumanto. (2017). Analisis kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam pembelajran Sains SD. Jurnal Komuniak Pendidikan. Vol 1, No. 2.
- Yeni. 2011. Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP. Yogyakarta: P4TK Matematika.