

Attadib: Journal of Elementary Education
Vol. 6, No. 1, Juni 2022, hlm. 96 - 107

**PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KOMIK
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SDN 010 TALONTAM BENAI**

Astri Yulanda, Gustimal Witri, Zetra Hainul Putra*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id*

Received: 06, 2022. Accepted: 07, 2022. Published: 07, 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan model *one-group pre and post-test design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi dan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran menggunakan komik matematika yaitu dari skor pre-test 53,08 menjadi skor posttest 82,69. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata diperoleh bahwa $t_{hitung}(4,679) > t_{tabel}(2,160)$, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran menggunakan komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai.

Kata Kunci : Komik matematika, hasil belajar, FPB dan KPK

Abstract

The aim of this study was to investigate the effect of learning using math comics on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 010 Talontam Benai. The method used is the experimental method with one-group pre-test and post-test design. Data collection techniques were documentation, observation and tests. Participants of this study were 13 fourth grade students at SDN 010 Talontam Benai. The results of this study indicate that there is an increase in student learning outcomes after the application of learning using math comics, namely from the pre-test score of 53.08 to the posttest score of 82.69. Based on the results of the average difference test, it was obtained that $t_{count}(4.679) > t_{table}(2.160)$. It was concluded that there was a significant influence from the application of learning using math comics on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 010 Talontam Benai.

Keywords : *math comics, learning outcomes, GCD and LCM*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu penting dan perlu diajarkan kepada siswa (Cockroft dalam Shadiq, 2007:3) karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Selain itu menggunakan media pembelajaran, alat peraga dan sebagainya, juga sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Matematika merupakan ilmu yang akan terus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai alat untuk mengembangkan sains dan teknologi. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang berbeda dengan siswa sekolah pada tahap berikutnya. Dalam teori perkembangan intelektual yang dikembangkan Piaget (1964), siswa sekolah dasar berada pada tahap konkrit dan semi konkrit, apabila diberikan konsep matematika tanpa contoh konkrit siswa akan merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Jika ini terjadi kemungkinan besar akan berakibat pada hasil belajar siswa.

Hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Sardiman, 1996). Faktor yang berperan dalam proses pembelajaran di kelas salah satunya adalah guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas juga merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa salingbertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Oleh sebab itu, komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, maka dalam kegiatan belajar mengajar perlu menggunakan media pembelajaran (Asnawir & Usman, 2002), dan guru juga harus menguasai materinya.

Berbagai macam media dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu media komik, karena komik memuat gambar dan alur cerita yang menarik yang digemari oleh anak-anak dan remaja, terutama anak sekolah dasar. Kata komik berasal dari bahasa Perancis yaitu “*comique*”, yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani

yaitu *komikos*. Dalam bahasa Inggris, komik sekali muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*. Komik adalah gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. Rohani (1997:8) mengatakan bahwa, “komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memamerkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembaca. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan demikian, komik dapat berupa cerita bergambar yang menarik dan memotivasi sampai menumbuhkan minat belajar melalui membaca komik. Apabila dalam komik berisi konten-konten pendidikan matematika tanpa menghilangkan unsur-unsur komik yang disukai anak, maka komik akan menjadi media pendidikan yang tepat untuk digunakan siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra, Witri dan Syahrilfuddin (2019) menemukan bahwa komik matematika yang dirancang oleh mahasiswa memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas tinggi sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti merancang pembelajaran menggunakan komik matematika dan menguji cobakan guna memfasilitasi siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran menggunakan Komik Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 010 Talontam Benai”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan pada pendahuluan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan komik matematikaterhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai?. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode pemecahan masalah yang terencana dan cermat. Dengan desain yang terstruktur ketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol, dan tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam

kerangka pembuktian hipotesis secara empiris. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Menurut Sugiyono, metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (2013:72). Penelitian eksperimen merupakan penelitian sistematis, logis dan teliti untuk melakukan kontrol dan terhadap kondisi, yang bertujuan mengungkapkan pengaruh pembelajaran menggunakan komik matematika terhadap hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 010 Talontam Benai. Dalam penelitian ini digunakan desain *pre eksperimen* karena hanya melibatkan satu kelas saja sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre-test* dan *post-test* desain (Satu kelompok pretest-posttest). *Pre-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar KPK dan FPB matematika sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil belajar KPK dan FPB siswa dapat diketahui, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan. Diagram desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

O1 _____ X _____ O2

Keterangan :

O1 : *pretest* (tes awal)

X : perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media komik

O2 : *posttest* (tes akhir)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian menjadi penting dalam sebuah penelitian, hal ini berhubungan dengan judul penelitian dan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah kelas IV SDN 010 Talontam Benai yang terdiri dari 13 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai. Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap awal persiapan dan perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir penelitian.

Dalam metode ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini data kuantitatif yaitu pengumpulan data dengan cara menggunakan lembar yaitu *pretest* dan *posttest* siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes ini dilaksanakan dengan dua tahap dengan soal yang sama.

Teknik analisis data adalah suatu cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut mudah untuk dipahami dan bermanfaat untuk pemecahan permasalahan penelitian. Sugiyono (2012:147) mengemukakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

Selanjutnya dilakukan penskoran terhadap jawaban masing-masing siswa. Memberikan skor jawaban siswa sesuai dengan kunci jawaban dengan rumus:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Adapun rumus statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

Menghitung rata-rata skor hasil pretest dan posttes dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : rata-rata

$\sum xi$: jumlah tiap data

n : banyak data

Menjumlahkan standar deviasi (s) skor hasil pretest dan posttest dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum xi^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

Menghitung varians (s^2) skor hasil pretest dan posttest dengan rumus:

$$s^2 = \sqrt{S}$$

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan uji statistik parametrik sedangkan apabila data berdistribusi tidak normal maka digunakan uji statistik nonparametrik. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas berupa uji liliefors karena data merupakan data tunggal. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku data
- b) Susunlah data dari yang terkecil sampai data yang terbesar pada tabel
- c) Mengubah nilai x pada nilai z
- d) Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z
- e) Menentukan luas maksimum
- f) Menentukan luas tabel liliefors $L_{tabel} = L_{\alpha(n-1)}$
- g) Kriteria kenormalan: jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal (Sundayana, 2014: 83)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Di tahap persiapan materi yang digunakan yaitu KPK dan FPB. Materi KPK dan FPB ada pada kelas 4 sd semester 1 (ganjil). Berikut contoh soal KPK dan FPB:

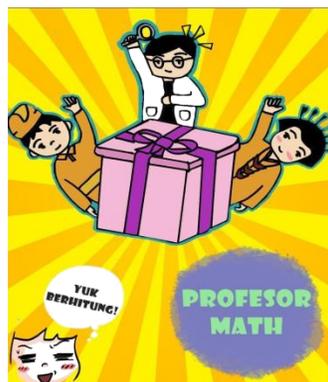
Soal :

Ibu Sinar membuat 52 kue donat dan 72 kue bolu. Kue-kue itu akan dikemas kedalam toples. Setiap kue mengisi toples sama banyak. Berapa paling banyak toples yang dibutuhkan? Berapa kue donat dan kue bolu yang mengisi setiap toples?

Tahan Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian ini adalah memberikan soal *pretest* kepada siswa. sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu, peneliti melakukan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi sebelum pembelajaran

menggunakan komik matematika. Langkah selanjutnya yaitu peneliti menyiapkan perangkat



pembelajaran berupa RPP, LKPD, komik matematika, dan soal tes.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tiga tahap. Adapun tahapannya sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa berupa tes pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi sebelum diberikan perlakuan. Pelaksanaan pretest pada kelas IV dilakukan pada hari Senin, 7 Desember 2020. Siswa diberikan tes pilihan ganda yang berjumlah 20 buah soal dengan soal yang sama.

b. Penerapan pembelajaran menggunakan komik

Penerapan pembelajaran menggunakan komik matematika dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dan setiap pertemuan menggunakan komik matematika yang berbeda. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan komik matematika dilaksanakan seperti, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, diskusi, dan evaluasi.

(Komik Pertemuan ke-1)

(Komik Pertemuan ke-2)

(Komik Pertemuan ke-3)

c. *Posttest*

Posttest merupakan tes akhir berupa soal tes pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang dilakukan peneliti. Tes akhir yang diberikan ke siswa ini menggunakan tes tulis berupa pilihan ganda yang sama dengan tes awal (*pretest*).

Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan komik matematika berbasis budaya melayu Riau terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 010 Talontam Benai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-posttest*.

Hasil penelitian yang diperoleh berupa nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dalam menyelesaikan soal matematika *pretest* dan *posttest* dan skor akhir dalam menyelesaikan soal matematika *pretest* dan *posttest*.

1. Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika. *Posttest* diberikan setelah diberi perlakuan atau tindakan. Siswa diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan komik matematika berbasis budaya melayu Riau. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 1 Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Jumlah siswa (n)	Rata-rata (X)	Standar Deviasi (s)	Varians (S^2)	Skor Min	Skor Max
<i>Pretest</i>	13	53,08	6,63	43,91	45	70
<i>Posttest</i>	13	82,69	6,65	44,23	75	95

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dalam menyelesaikan soal matematika terdapat perbedaan. Skor diuji dengan menggunakan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data ditampilkan dalam uraian berikut ini:

a) Uji Normalitas Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normalitas menggunakan uji liliefors yang biasa digunakan pada data diskrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval (Sundayana, 2014) dengan perumusan hipotesis :

Ha : nilai tes berdistribusi normal.

Ho : nilai tes berdistribusi tidak normal.

Dengan menggunakan taraf $\alpha = 0,05$ maka dapat L_{tabel} kelas yaitu 0,234 adalah dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka terima Ha berarti data berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka tolak Ha berarti data berdistribusi tidak normal.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas terhadap awal dan akhir kelas dapat dilihat tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Normalitas			Keputusan
	Dk	Lhitung	Ltabel	
<i>Pretest</i>	13	0,232	0,234	Normal
<i>Posttest</i>	13	0,210	0,234	Normal

Diketahui dari tabel 2 bahwa hasil belajar *pretest* dalam menyelesaikan soal matematika taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memenuhi kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,232 < 0,234$, maka dapat disimpulkan *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan hasil belajar *posttest* dalam menyelesaikan soal matematika d taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memenuhi kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,210 < 0,234$ maka dapat disimpulkan *posttest* berdistribusi normal.

b) Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Maka pengujian skor dilanjutkan dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t). Uji t dilakukan setelah skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian skor menggunakan uji t dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dimana $dk = (n1 + n2) - 2 = (13 + 13) - 2 = 24$ sehingga didapat $t_{tabel} = 2,160$ dengan kriteria sebagai berikut:

$t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika antara *pretest* dan *posttest*.

$t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika FPB dan KPK antara *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji t pada data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Tes	X	S	Uji t			Keputusan
			Sgabungan	Thitung	Ttabel	
<i>Pretest</i>	53,08	43,21	16,265	4,670	2,160	Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika.
<i>Posttest</i>	82,69	44,23				

Keterangan :

X = Rata-rata hasil

S = Standar Deviasi

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,670 > 2,160$, maka dinyatakan H_a diterima, dengan kata lain skor hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika siswa terdapat perbedaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa menggunakan komik matematika berbasis budaya melayu Riau pada pembelajaran setelah diberikan *pretest* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal KPK dan FPB.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data kelas IV SDN 010 Talontam Benai, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik matemamatika terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil analisis yang dibuktikan oleh pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,670 > 2,160$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan komik matematika dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

dengan menggunakan komik matematika berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Apriyanti (2012).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah membuat perencanaan yang matang, diantaranya yaitu membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan komik matematika. Menyiapkan komik matematika yang berisi materi faktor dan kelipatan, menyiapkan lembar kerja peserta didik yang akan digunakan, juga menyiapkan soal-soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Telah dijelaskan dalam temuan penelitian bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena adanya proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan komik matematika. Siswa diberi kesempatan untuk membaca dan memahami komik yang telah dibagikan oleh guru kepada masing-masing kelompok. Komik matematika tersebut berisi gambar, ilustrasi dan teks yang menceritakan suatu kisah yang menjelaskan materi tentang konsep faktor dan kelipatan (Anggono & Setyadi, 2014).

Ini sejalan dengan hasil yang didapat peneliti setelah melaksanakan penelitian, dimana terjadi peningkatan dari skor *pretest* dan *posttest*. Pada skor akhir *pretest* siswa mendapat rata-rata skor 53,08 dan meningkat menjadi 82,69 pada hasil skor *posttest*. Ini menunjukkan adanya perbedaan setelah diberikan pembelajaran menggunakan komik matematika. Kelebihan dari penerapannya yaitu dapat memberikan pengalaman menarik kepada siswa dalam memahami konsep matematika. Hasil studi ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Anita (2014) dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan” membuktikan bahwa penggunaan komik berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 010 Talontam Benai, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan komik matematika berbasis budaya melayu Riau. Ternyata hasil akhir *posttest* matematika siswa setelah diajarkan dengan menggunakan komik matematika lebih tinggi

dari pada hasil awal *pretest* sebelum menggunakan komik matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t siswa dalam menyelesaikan soal matematika diperoleh $t_{hitung} (6,638) > t_{tabel} (2,160)$ yang bermakna H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggono. W., & Setyadi. I. (2014). Perancangan Buku Komik Matematika Khusus Siswa Kelas IV dengan Konsep. *Magic of Maths. Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 3(2).
- Anita, A. (2014). Pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan (penelitian kuasi eksperimen di SDN Muhara 02 Citeureup). Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Apriyanti, F. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. Skripsi, Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). Media pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive Development in Children--Piaget Development and Learning. *Journal Of Research In Science Teaching*, 2, 176-186.
- Putra. Z. H., Witri. G., & Syahrilfuddin. (2019). Isu Gender dalam Buku Bergambar Matematika Rancangan Calon Guru Sekolah Dasar . *Jurnal Elemen*, Vol, 5, No. 2, hal. 231-241
- Rohani, A. (1997). Media Instruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A. M. (1996). *Interaksi dan Mofivasi Kerja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shadiq, F. 2007. Apa dan Mengapa Matematika Begitu Penting?. Yogyakarta: Widyaiswara PPPPTK Matematika.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.