

**STUDI LITERATUR: PENGARUH KOMIK DIGITAL BERBASIS PJBL
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SD**

Nabila Putri Astuti¹, Yustia Suntari², Engga Dallion EW³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, ²PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[1Nabilaptras@gmail.com](mailto:Nabilaptras@gmail.com), [2yustiasuntari@unj.ac.id](mailto:yustiasuntari@unj.ac.id),

[3engga_dallion@unj.ac.id](mailto:engga_dallion@unj.ac.id)

ABSTRACT

Mathematics is an abstract science and is quite closely related to everyday life and its existence can fulfill students' skills outside of school. However, the reality in the field shows that students' lack of interest in learning mathematics is due to inadequate learning media in delivering mathematics. This research is aimed at finding the influence of the existence of digital comics on students' interest in learning in mathematics lessons. The method used in this research is the literature study method to examine various library sources that are relevant to the research topic. Based on the results of the literature study, it shows that there is an influence between before and after the implementation of digital comics in the classroom.

Keywords: *digital comics; interest; mathematics*

ABSTRAK

Matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak dan memiliki kaitan yang cukup erat dengan kehidupan sehari-hari serta keberadaannya dapat memenuhi keterampilan peserta didik di luar sekolah. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik terhadap matematika dikarenakan media pembelajaran dalam penyampaian matematika kurang memadai. Penelitian ini ditujukan untuk menemukan pengaruh antara keberadaan komik digital terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur untuk mengkaji berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Berdasarkan hasil studi literatur menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diterapkannya komik digital di dalam kelas.

Kata Kunci: komik digital, minat, matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembangunan suatu negara, berhasil atau tidaknya suatu negara ditentukan oleh kualitas pendidikannya, karena generasi anak bangsa dibentuk melalui pendidikan. Dunia pendidikan dapat ditempuh melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Lenda, 2022). Dalam proses pembelajaran terdapat salah satu faktor penting yaitu minat belajar. Minat belajar merupakan keinginan atau dorongan yang ada pada diri seseorang yang murni adanya, tanpa ada rasa paksaan untuk memilih ataupun ikut berinteraksi pada suatu objek (Ula et al., 2020). Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat dalam mata pelajaran itu sendiri.

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar terdapat banyak pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Matematika. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik dalam aspek penalaran

yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ula, 2020). Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik. Dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar para pakar pendidikan matematika maupun matematikawan mengemukakan bahwa objek kajian matematika bersifat abstrak (Amaliyah et al., 2022) . Hal demikian berpotensi menimbulkan berbagai kesulitan saat mempelajarinya. Adanya fakta ini mendorong perlunya media pembelajaran yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam berinteraksi dengan objek-objek matematika yang bersifat abstrak tersebut agar menjadi sesuatu yang nyata sehingga mudah dipahami peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2022) di MI Tarbiyatul Islamiyah yang menyatakan bahwa peserta didik

tidak memperhatikan saat pembelajaran dimulai, rasa keingintahuan untuk belajar matematika juga masih rendah dan peserta didik memilih bermain sendiri saat pembelajaran dimulai. Amaliyah et al., (2022) mengatakan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik terhadap matematika dikarenakan media pembelajaran dalam penyampaian matematika kurang memadai. Hal ini sejalan dengan hasil studi literatur yang menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik terhadap matematika dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang memadai. Ketika menjelaskan materi, guru hanya menggunakan gambar pada media *power point* mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik tentang konsep abstrak yang sedang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Munjiat et al., (2020) yang menyatakan bahwa guru menjelaskan materi secara monoton dan penjelasan materi pelajaran tidak menarik perhatian peserta didik.

Adanya persepsi tersebut disebabkan karena beberapa hal diantaranya (1) ketidaktertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika; (2) materi pembelajaran

matematika bersifat abstrak sehingga peserta didik sulit memahami konsepnya jika tidak dipaparkan dengan baik; (3) minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton. Hal ini membuat peserta didik cenderung memilih berbicara dan asik bermain sendiri; serta (4) masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Berdasarkan uraian tersebut, apabila permasalahan dibiarkan maka akan menimbulkan dampak buruk bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut agar peserta didik dapat lebih antusias saat pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memfokuskan pada

aktivitas peserta didik yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik itu sendiri maupun bagi orang lain, namun tetap terkait dengan SK, KD kurikulum (Nurhadiyati et al., 2021) . Adapun tujuan utama penerapan PjBL adalah membiasakan peserta didik menggunakan pengetahuan sudah ada dan mengimplementasikannya dalam aktivitas kegiatan pembelajaran, mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya dalam membuat proyek. Model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* memiliki sintaks diantaranya: mengajukan pertanyaan, merancang produk, mengatur jadwal kegiatan, memantau peserta didik atau kemajuan produk, menilai produk dan melakukan penilaian terhadap pengalaman peserta didik (Sari et al., 2023) .

Dalam menerapkan model pembelajaran tersebut, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan saat ini karena penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang

diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan saat ini adalah komik digital. Komik digital merupakan media berbentuk gambar dengan karakter kartun yang dibuat memiliki alur cerita, kisah dan aksi dengan tujuan tertentu agar pesan dari isi cerita dapat tersampaikan (Wicaksono et al., 2022) . Dengan media komik, dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep matematika yang abstrak. Komik merupakan media pembelajaran yang cukup menarik dan mudah dicerna oleh peserta didik (Wahid et al., 2021). Media komik digital dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep dan mempermudah peserta didik dalam mengingat materi yang dipelajarinya (Setiaji et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiaji et al., (2022) mengenai "Pengembangan Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa" menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh

diantaranya mendapatkan skor sebesar 86,67% oleh ahli isi materi, hasil penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 81% serta hasil dari kelayakan soal memperoleh skor 84% dengan kategori valid sekali.

Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan hal yang sama, seperti yang dilakukan oleh Ika Khoerun Nisa (2022) mengenai “Pengembangan Media E-Comic Based Problem Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Turirejo 1” menunjukkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan untuk peserta didik mendapatkan respon positif dan memenuhi kriteria sangat baik dengan presentase 100% dan hasil respon guru mendapatkan respon baik serta memenuhi kriteria sangat baik sebesar 89% sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan media komik digital sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran matematika. Dalam komik digital, penyampaian materi bangun datar yang bersifat abstrak akan dikemas dalam bentuk gambar dan cerita yang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, komik digital memuat

games terkait materi yang paparkan untuk mempertajam pemahaman peserta didik. Dengan adanya variasi pengalaman bagi pembaca, komik digital ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Pada bagian akhir komik digital akan disediakan *barcode QR* untuk mengakses *games* dan petualangan akhir cerita dari si komik. Petualangan akhir ini akan dikemas dalam bentuk *project* membuat bangun datar. Dengan demikian komik digital yang akan dikembangkan, tidak menjadi sarana pembelajaran yang monoton karena dikemas secara menarik, variatif dan tetap efektif dalam mempromosikan pemahaman yang lebih baik tentang materi bangun datar di kalangan peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Studi Literatur: Pengaruh Komik Digital Berbasis PjBL Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika SD”. Komik digital diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah upaya mencari kebenaran dengan cara yang terstruktur dan logis. Peneliti dapat menggunakan fakta-fakta yang dikumpulkan untuk membangun hubungan dan mendapatkan penjelasan, penemuan, atau pembenaran atas suatu masalah. Metode penelitian dapat membantu peneliti dalam menjawab pertanyaan dan memperoleh pengetahuan yang benar (Dr. Drs. Thoby, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengkaji berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya tanpa harus melakukan penelitian lapangan secara langsung. Dengan menggunakan metode studi literatur, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

Sumber pustaka yang digunakan dalam penelitian ini meliputi jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan teori-teori yang terkait dengan masalah penelitian. Informasi dikumpulkan melalui internet, *digital library*, *publish or perish* dan *Google*

Scholar agar temuan penelitian lebih tervalidasi. Setelah mendapatkan sumber pustaka, data dianalisis menggunakan metode analisis isi yang kemudian ditelaah secara objektif dan apa adanya untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan serta memberikan bahan pertimbangan dalam lingkup pendidikan di Sekolah Dasar. Peneliti tertarik untuk melakukan penyelidikan menyeluruh terhadap pengaruh penggunaan komik digital terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika sekolah dasar, berdasarkan uraian yang telah diberikan di atas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Matematika merupakan ilmu universal yang di dalamnya meliputi ide, gagasan dan konsep abstrak yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari manusia (Sapoetra et al., 2020). Ruang lingkup yang dipelajari dalam matematika meliputi: besaran, struktur, ruang dan perubahan (Margareth et al., 2021). Matematika memperkenalkan konsep,

keterampilan dan strategi berpikir yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar matematika dapat merangsang rasa ingin tahu, mendorong kreativitas dan melengkapi peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan di luar sekolah (Pasambo et al., 2022). Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak dan memiliki kaitan yang cukup erat dengan kehidupan sehari-hari serta keberadaannya dapat memenuhi keterampilan peserta didik di luar sekolah.

Adanya pembelajaran matematika di SD (Sekolah Dasar) dimaksudkan agar peserta didik mampu menggunakan matematika dan dapat memberikan tekanan proses penalaran dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari karena dimaknai sebagai: (1) fasilitas berpikir yang jelas dan logis, (2) fasilitas untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) fasilitas mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman (4) fasilitas untuk mengembangkan kreativitas dan (5) fasilitas untuk meningkatkan

kesadaran terhadap perkembangan budaya (Savitri et al., 2020).

Salah satu materi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bangun datar. Bangun datar merupakan sebuah objek benda dua dimensi (2D), yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis-garis lengkung, bangun datar hanya memiliki ukuran panjang dan lebar (Dela, 2021). Bangun datar merupakan salah satu materi yang memerlukan pemahaman. Selain itu, bangun datar juga merupakan materi yang penting untuk dipelajari karena dianggap memungkinkan peserta didik untuk dapat menganalisis dan menafsirkan benda di sekitarnya ke dalam bentuk bangun datar sehingga peserta didik mampu melihat bentuk nyata dari materi yang mereka pelajari (Paramita et al., 2021). Oleh karena itu, pembelajaran terkait materi bangun datar sangat perlu dilaksanakan agar dapat mengasah pemahaman peserta didik serta dapat merealisasikan materi bangun datar yang abstrak.

Fokus materi pada pembelajaran bangun datar di kelas V SD khususnya volume 1 adalah ciri-ciri dari beberapa bangun datar yang meliputi: belah ketupat,

jajargenjang, layang-layang, persegi, persegi panjang dan trapesium. Dalam kehidupan sehari-hari, ada banyak benda yang bentuknya menyerupai bangun datar seperti lemari, meja, jam dinding, ubin, atap rumah, dan lainnya (Dela, 2021).

Peserta didik yang telah berada pada fase kelas IV, V dan VI akan memiliki daya konsentrasi yang tinggi. Peserta didik akan mampu menyisihkan waktu lebih untuk tugas yang mereka senangi dan akan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh. Pada fase ini peserta didik akan lebih mandiri, mampu berkerjasama dalam kelompok dan berusaha berperilaku supaya dapat diterima dalam lingkungannya. Pada fase ini peserta didik juga sudah mampu melakukan permainan secara jujur serta mampu melakukan penilaian terhadap diri sendiri dan membandingkannya dengan orang lain. Pada awal kelas tinggi hubungan antara guru dan peserta didik menjadi lebih kompleks (Hayati et al., 2021).

Pada peserta didik kelas V dengan rentang usia 10-11 tahun rata-rata memiliki kebiasaan yang sangat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dalam hal belajar, anak-anak usia 10-11 tahun

cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton maka dibutuhkanlah variasi dalam cara belajar (Sutikno et al., 2023).

Berdasarkan hasil studi literatur, materi bangun datar pada jenjang Sekolah Dasar dapat diaplikasikan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah *Student Center* dan pendidik ditempatkan sebagai fasilitator dan motivator. Strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan menyelesaikan suatu pekerjaan serta memecahkan suatu masalah sendiri. Strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) tidak hanya menekankan pada pemahaman peserta didik, tetapi juga pada praktik seperti: melakukan sebuah perencanaan, perancangan, pelaksanaan serta membuat pelaporan. (Rosmana et al., 2022). Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja dan mengkonstruksi belajar

mereka sendiri dengan tujuan menghasilkan produk yang bernilai dan realistik (Muzria et al., 2020).

Model *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Nababan (2023) yaitu (1) pembelajaran PjBL dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks; (2) meningkatkan keterampilan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; serta (3) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Namun dalam penerapannya, PjBL ini juga memiliki beberapa kekurangan antara lain (1) memerlukan banyak media dan sumber belajar agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran; (2) memerlukan guru dan peserta didik yang sama-sama siap belajar dan berkembang agar tingkat keaktifan pembelajaran dapat terus meningkat; serta (3) adanya kekhawatiran peserta didik hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

Ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran sangat

mempengaruhi proses pembelajaran yang akan berlangsung. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Dengan adanya minat akan memunculkan motivasi dari peserta didik untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar dapat ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus; 2) ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya; 3) memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati; 4) lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya; dan 5) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan (Ahmad et al., 2020).

Dalam mengukur minat belajar seseorang terhadap suatu pembelajaran diperlukan indikator yang jelas yang menggambarkan setiap aspek terkait. Rahmi dkk (2021) berpendapat bahwa terdapat empat indikator minat belajar yang meliputi: 1) perasaan senang. Pada umumnya, penyebab individu menyukai sesuatu adalah karena adanya minat dan biasanya hal yang paling disukai

akan lebih mudah untuk diingat.; 2) ketertarikan peserta didik. Ketertarikan seringkali ditemukan dari cara peserta didik merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada proses pembelajaran di kelas. Tanggapan yang diberikan dapat menunjukkan bahwa apa yang disampaikan guru menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang besar.; 3) perhatian peserta didik, Semua peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberi perhatian yang besar terhadap pembelajaran tersebut. 4) keterlibatan peserta didik. Keterlibatan yang tampak dari diri peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik tersebut selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Dengan demikian peserta didik akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri dan memiliki rasa ingin tahu.

Minat belajar memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai kekuatan

yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong untuk tekun belajar. Sedangkan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit (Leni, 2022) .

Dalam hal ini, peneliti telah melakukan *review* pada beberapa jurnal serupa mengenai pengaruh komik digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Literatur *review* ini ditujukan untuk membandingkan penelitian terdahulu sekaligus untuk memperkuat hasil akhir dari penelitian. Hasil *review* ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Hasil Penelitian
1	Ni Kadek Yuwika Ulandari (2023) PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kualitas isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil serta efektivitas media komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis proyek efektif digunakan dalam

		proses pembelajaran materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.		pembelajaran bersifat valid. Serta bersifat praktis dan siap diuji cobakan oleh siswa sekolah dasar.
2	Dibrina Raseuki Ginting (2022) Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar.	Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengembangkan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar. (2) Menganalisis kelayakan dan karakteristik media komik digital. (3) Mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media komik digital.	<p>Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, peneliti menemukan adanya kesamaan salah satunya terletak pada variabel kedua yaitu “minat belajar”. Adapun yang menjadi pembeda dalam literatur tersebut terletak pada variabel objek seperti lokasi, kelas belajar dan muatan pembelajaran.</p> <p>D. Kesimpulan</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh antara keberadaan komik digital terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika dengan menggunakan metode studi literatur. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan penelitian terdahulu dari beberapa acuan seperti internet, digital library, publish or perish dan Google Scholar. Hasil penelitian dari studi literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari diterapkannya komik digital dan model pembelajaran Project Based Learning terhadap</p>	
3	Mochamad Guntur, Siti Sahronih dan Zakiyah Ismuwardani (2023) PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR	Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran berupa komik yang lebih dikembangkan lagi karena berbasis kearifan lokal yang diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi media belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media		

minat pada pelajaran Matematika. Komik digital dinilai layak dan memenuhi kebutuhan sebagai media pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar khususnya mata pelajaran matematika dan model PjBL juga ikut memberikan pengaruh terhadap minat peserta didik karena peserta didik lebih ikut terlihat aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik memiliki daya tarik pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aam Amaliyah, A. N. (2022). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Renjana Pendidikan Dasar Volume 2 Nomor 3*, 191-192.
- Adinda Rahmi Putri, M. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3121.
- Ayu Mustika Sari, D. S. (2023). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak Kanak. *JURNAL BASIC EDU Volume 7 Nomor 1*, 433 - 434.
- Bagoes Pradana Sapoetra, A. T. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4*, 1045.
- Damayanti Nababan, A. K. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Vol. 2, No. 2*, 716-717.
- David Wicaksono, Y. D. (2022). PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA BAGI SISWA SMA DI KOTA SALATIGA. *Open Journal Systems*.
- Dini Savitri, A. K. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika Volume 1 Nomor 2*, 65.
- Elsa Pasambo, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 3*, 3258.
- Farhan Saefudin Wahid, A. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *e-Journal binawaya Vol.16 No.5*, 6873.

- Fitri Hayati, N. I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 5 Nomor 1*, 1812-1813.
- Ginting, D. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SUBTEMA 2 MANUSIA DAN LINGKUNGANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Tesis*.
- Heru Agni Setiaji, L. A. (2021). Pengembangan Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 1*, 49-50.
- Ighaniy Nurhadiyati, R. Y. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1*, 328.
- KUSUMADEWI, R. F. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Disertasi*, 1.
- Lenda, M. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR (SURVEY PADA SISWA SMP MULIA WACANA BANDUNG). *Skripsi*
- Melinda Rachel Sutikno, J. P. (2022). PERANCANGAN VISUAL ARTWORK DENGAN TEKNIK DESAIN POP-UP PADA BOARD GAME UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PENCEGAHAN MALNUTRISI UNTUK USIA 10–11 TAHUN. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia Volume 05 Nomor 01*, 48.
- Mochamad Guntur, S. S. (2023). PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Volume 8 Nomor 1*.
- Nisa, I. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC BASED PROBLEM PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI TURIREJO. *SKRIPSI*, 105-107.
- Nurul Ula, S. H. (2020). Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol.11, No.1, 83-84.
- Novita Ahmad, R. I. (2020). PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. *JAMBURA ECONOMIC EDUCATION JOURNAL* Volume 2 Nomor 2, 71.
- Primanita Sholihah Rosmana, S. I. (2022). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 1*, 3880.
- Riska Paramita, D. F. (2021). ANALISIS MISKONSEPSI TERHADAP MATERI BANGUN

- DATAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV SD NEGERI 15
LUBUK LINGGAU. *PRIMARY
EDUCATION JOURNAL
SILAMPARI Vol 3 (No 2),65.*
- Silvia Margareth, E. J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 5, 3951*
- Resmayani, D. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE BERBASIS CONSTRUCT 2 PADA PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR SD/MI. *Skripsi, 39-40.*
- Riana, L. (2022). DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI. *Skripsi.*
- Risky Mandala Putri, S. W. (2022). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KURANGNYA MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI TARBIYATUL ISLAMİYAH DIDESA WINONG. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (SNAPMAT) , 32-35.*
- Siti Maryam Munjiat, A. S. (2020). Menumbuhkan Minat Siswa SD Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di SDN 01 Ciduwet Kabupaten Brebes. *JURNAL*
- PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Vol.2 No.1, 148.*
- Ulandari, N. K. (2023). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR. *Skripsi.*
- Wakarmamu, T. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Jawa Tengah: *Eureka Media Aksara.*
- Wilma Muzria, T. I. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 4 Nomor 3, 2237.*
-