

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL LINTASAN BOLA DAN PARABOLA DI MTS NEGERI 2 PRINGSEWU DESA SUKAMULYA KECAMATAN BANYUMAS

Noerhasmalina¹, Lisdwiana Kurniati², Linda Rahmawati³

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Email : (noerhasmalina@umpri.ac.id¹)

Abstrak : Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Lintasan Bola dan Parabola di Mts Negeri 2 Pringsewu Desa Sukamulya Kecamatan Banyumas. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Komik digital Matematika dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa pada materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di MTs Negeri 2 Pringsewu. Kegiatan dilaksanakan menggunakan metode implementasi yang meliputi: tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan Media Komik Digital yang disesuaikan dengan kurikulum. Pada tahap pelaksanaan, Media Komik Digital diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui observasi dan diskusi untuk mengetahui respons serta keterlibatan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Komik Digital mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, membantu siswa dalam memahami konsep Persamaan dan Fungsi Kuadrat secara lebih konkret. Media Komik Digital berbasis web juga memberikan kemudahan akses bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Media Komik Digital dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Matematika yang menarik dan komunikatif.

Kata Kunci : Komik Digital, Media Pembelajaran, Matematika, Persamaan dan Fungsi Kuadrat

Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan salah satu bentuk kontribusi nyata yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, khususnya dari kalangan akademisi, dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Kegiatan ini biasanya diwujudkan melalui edukasi, pelatihan, pendampingan, ataupun penerapan hasil penelitian yang dapat memberikan manfaat langsung bagi masyarakat luas (Rohimah & Putra, 2020). Melalui program seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa tidak hanya belajar berinteraksi dengan masyarakat, tetapi juga dapat berperan aktif dalam memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di lingkungan pendidikan.

Mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dapat berpartisipasi dalam mengambil bagian dalam kegiatan pengabdian ini melalui penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Matematika di MTs Negeri 2 Pringsewu. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Matematika, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan, karena pembelajaran Matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan jika hanya disampaikan melalui Metode Konvensional (Sari & Wahyuni, 2021).

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Perannya sangat penting karena Matematika menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis (Fitriani et al., 2020). Oleh sebab itu, pembelajaran Matematika membutuhkan strategi dan Media yang tepat agar siswa tidak hanya memahami rumus, tetapi juga mampu mengaitkan konsep dengan situasi nyata. Dalam proses pembelajaran, Media memiliki peranan penting sebagai sarana pendukung guru dalam menyampaikan materi, sekaligus membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret (Rahmawati & Nugroho, 2022). Penggunaan Media yang kreatif dapat membuat pembelajaran terasa lebih hidup, tidak monoton, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Hidayah & Ramadhani, 2021).

Seiring berkembangnya teknologi digital, peluang penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi semakin terbuka luas. Media digital memungkinkan materi disajikan secara lebih kreatif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, hingga alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa (Yuliani et al., 2020). Kondisi ini mendorong pentingnya inovasi dalam pembelajaran Matematika agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan. Sebagaimana disampaikan oleh (Anjarsari & Agustin, 2022), bahwa cerita merupakan media yang paling disukai anak-anak dan dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai positif yang akan berguna bagi kehidupan mereka di masa depan. Secara konseptual, cerita dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan unsur pembangunnya, seperti Cerita Fiksi, Cerita Nonfiksi, dan Cerita Bergambar.

Cerita fiksi merupakan kisah rekaan yang lahir dari hasil kreativitas dan imajinasi pengarang yang diolah secara artistik dan mendalam, serta dipengaruhi oleh budaya, pengalaman batin, pandangan hidup, nilai religius, dan berbagai latar belakang pribadi penulisnya (Evya et al., 2024). Cerita nonfiksi merupakan kisah yang bersifat informatif dan disusun berdasarkan fakta nyata, bukan hasil rekaan atau imajinasi semata (Sari & Lutfi, 2024). Selanjutnya Cerita Bergambar adalah suatu bentuk cerita yang disajikan dengan gambar-gambar yang fungsinya mendukung cerita, membantu siswa untuk memahami isi cerita, melatih siswa dalam berkomunikasi yaitu dengan menceritakan kembali isi cerita yang telah dibacanya, serta melatih pikiran kreatif dan imajinatif siswa (A'yunul Husna et al., 2023). Jenis-jenis Cerita Bergambar dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk yang populer dan sering digunakan dalam dunia pendidikan maupun hiburan seperti: Buku Cerita Anak, Novel Grafis, dan Komik. Komik dapat diartikan sebagai salah satu bentuk animasi yang menggambarkan tokoh-tokoh serta menyajikan cerita secara berurutan melalui rangkaian gambar yang saling berkaitan, dengan tujuan utama untuk menghibur para pembacanya (Nurhakim et al., 2024) Jenis-jenis komik terdiri atas beberapa bentuk, yaitu Komik Strip, Komik Buku, Novel Grafis, dan Komik Digital.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Komik Digital. Komik Digital adalah bentuk perkembangan komik yang awalnya dicetak di atas kertas, kemudian beralih ke format elektronik sehingga dapat diakses dan dibaca melalui perangkat digital seperti Ponsel Android maupun Laptop (Solihah et al., 2022). Komik Digital mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan cerita yang menarik, sehingga lebih mudah diterima oleh siswa. Media ini dinilai lebih efektif karena dapat menghubungkan konsep Matematika dengan pengalaman sehari-hari siswa secara lebih komunikatif (Farhan et al., 2024). Selain itu, penggunaan Komik Digital juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis serta pemahaman konsep siswa karena penyajian materinya lebih ringan dan kontekstual (Hidayah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di MTs Negeri 2 Pringsewu, diketahui bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi Matematika secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan penjelasan langsung di kelas. Media yang terbatas ini membuat variasi pembelajaran kurang berkembang, sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada konsep Lintasan Bola dan Parabola (Putri & Hasanah, 2022). Melihat kondisi tersebut, MTs Negeri 2 Pringsewu membutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan zaman. Penerapan Komik Digital dalam pembelajaran Matematika diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna (Wibowo & Pratama, 2023). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah, guru, maupun siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Metode Implementasi. Media pembelajaran yang dilakukan secara langsung kepada siswa melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan, dan (3) Tahap Evaluasi. Tahapan ini sejalan dengan konsep pelaksanaan program

pembelajaran yang menekankan bahwa kegiatan implementasi perlu diawali dengan perencanaan yang matang, dilanjutkan dengan penerapan di lapangan, serta diakhiri dengan evaluasi untuk melihat efektivitas media yang digunakan (Rahmawati & Nugroho, 2022). Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Negeri 2 Pringsewu dengan jumlah 34 siswa di kelas IX B. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah Persamaan dan Fungsi Kuadrat.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara bersama guru Matematika di MTs Negeri 2 Pringsewu untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, khususnya pada materi Persamaan Fungsi Kuadrat yang dianggap sulit oleh siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak karena pembelajaran masih didominasi penjelasan lisan dan penggunaan buku cetak. Berdasarkan temuan tersebut, tim merancang pembelajaran berupa Komik Digital Matematika yang disesuaikan dengan materi dalam buku teks dan kurikulum. Konsep Persamaan Fungsi Kuadrat disajikan dalam bentuk cerita yang menarik, dilengkapi ilustrasi dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini memperkenalkan media kepada guru dan siswa serta menjelaskan tujuan dan cara penggunaannya dalam pembelajaran materi Persamaan Fungsi Kuadrat. Siswa kemudian diarahkan memahami materi melalui alur cerita dan ilustrasi dalam Komik, sehingga konsep dapat dipahami dengan lebih konkret dan menarik. Selama kegiatan berlangsung, Tim Pelaksana juga memberikan pendampingan dan penjelasan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Matematika dan tingkat keterlibatan serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan, minat, dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, serta melalui diskusi untuk memperoleh pendapat atau kesan dari siswa. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Media sebagai bahan perbaikan pada penerapan pembelajaran selanjutnya.

Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Matematika di kelas IX B MTs Negeri 2 Pringsewu menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih menggunakan metode konvensional. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna, serta alur cerita yang disajikan dalam Komik Digital mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mencoba menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam cerita.

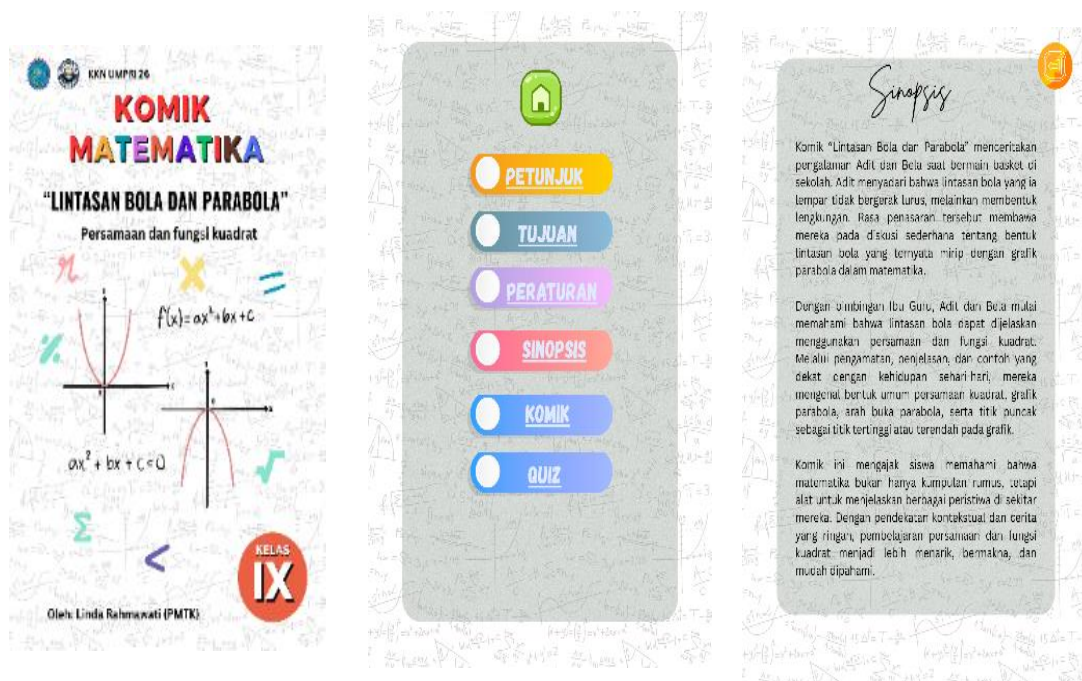
Penggunaan Media Komik Digital juga membantu siswa dalam memahami materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat yang selama ini dianggap sulit dan abstrak. Penyajian materi dalam bentuk cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari memudahkan siswa dalam menghubungkan konsep Matematika dengan situasi yang nyata. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa, karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, interaksi antara guru dan siswa berjalan lebih baik, dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

Pada tahap pelaksanaan, tim pelaksana terlebih dahulu menjelaskan Media Komik Digital yang telah dikembangkan kepada guru dan siswa. Penjelasan meliputi tujuan penggunaan media, cara mengakses Komik digital, dan pengenalan tampilan menu yang terdapat dalam media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami alur penggunaan media sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 1. Penjelasan Penggunaan Media Komik Digital

Selanjutnya siswa dikenalkan dengan tampilan menu yang terdapat pada Media Komik Digital sebagai tahap awal sebelum pembelajaran inti dimulai. Menu yang tersedia meliputi halaman pembuka yang berisi judul dan pengantar materi, menu materi yang memuat penjelasan konsep Persamaan dan Fungsi Kuadrat, bagian alur cerita Komik yang menyajikan permasalahan Matematika dalam bentuk Cerita Bergambar, serta menu latihan dan evaluasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Susunan menu yang terstruktur membantu siswa memahami urutan kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung lebih sistematis.



Gambar 2. Tampilan menu utama Komik Matematika Lintasan Bola dan

Tampilan visual pada Komik Digital dirancang sederhana, menarik, dan mudah dipahami agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman. Penggunaan ilustrasi, pemilihan warna, serta bahasa yang komunikatif memudahkan siswa dalam memahami isi cerita dan materi yang disampaikan. Selain itu, Navigasi yang jelas membantu siswa berpindah antar bagian tanpa mengalami kesulitan.



Gambar 2. Tampilan Komik Digital Lintasan Bola dan Parabola

Sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran, siswa diminta mengerjakan kuis melalui Aplikasi Educaplay setelah mempelajari materi menggunakan Media Komik Digital. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat yang telah dipelajari sekaligus memotivasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian kuis yang bersifat interaktif membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal, sehingga kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, hasil kuis dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan Media Komik Digital dalam membantu siswa memahami materi Pembelajaran Matematika.



Gambar 3. Siswa Mengerjakan Kuis Evaluasi Menggunakan Aplikasi Educaplay

Media Komik Digital yang dikembangkan tidak hanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga disediakan dalam bentuk web, sehingga dapat diakses secara fleksibel oleh siswa

maupun guru. Penyajian berbasis web memungkinkan Media ini digunakan kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung kegiatan belajar mandiri siswa di luar jam pelajaran. Melalui media tersebut, siswa dapat mempelajari kembali materi, mengikuti alur cerita Komik, mengerjakan latihan dan evaluasi untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif sumber belajar dan pendukung pembelajaran Matematika karena penggunaannya praktis tanpa memerlukan instalasi Aplikasi tambahan. Dengan demikian, Media Komik Digital berbasis web ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta dapat diakses melalui tautan yang telah disediakan. Media Komik Digital (Web): <https://Komik-Matematika.my.canva.site/Komik-Matematika-kkn18-umpri-2026>



Gambar 4. Dokumentasi Foto Bersama

Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran, penggunaan Media Komik Digital memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar Matematika. Siswa merasakan pembelajaran yang lebih menarik karena materi disampaikan melalui cerita dan ilustrasi yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penyajian konsep Persamaan dan Fungsi Kuadrat secara visual dan kontekstual membantu siswa memahami materi dengan lebih nyata, sehingga konsep yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, Media Komik Digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Matematika yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik.

Simpulan Dan Saran

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Matematika di kelas IX B MTs Negeri 2 Pringsewu dapat dilaksanakan dengan baik. Penggunaan Media Komik Digital dalam pembelajaran materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi dalam bentuk cerita dan ilustrasi membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media berbasis web memberikan kemudahan akses bagi siswa dan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara lebih fleksibel.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, disarankan agar penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik digital dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai alternatif

pembelajaran Matematika yang inovatif. Guru diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi lain, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Selain itu, pengembangan media ke depan dapat dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran yang lebih terukur untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Anjarsari, & Agustin, E. (2022). Implementasi Metode Cerita Islami Dalam Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Di Tk. *Jurnal El-Audi*, 3(1), 06–11. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i1.44>.
- A'yunul Husna, Z., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 1084–1093.
- Evya, Asdar, & Bakri, M. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN Pagandongan. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 55–59. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5254>.
- Farhan, M., Nuraini, S., & Lestari, D. (2024). Pengembangan Komik Digital Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mts. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.22460/jpm.v9i1.2024>.
- Fitriani, R., Utami, N., & Sulastri, A. (2020). Peran Matematika Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 88–97. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipm/article/view/2020>.
- Hidayah, N., & Ramadhani, R. (2021). Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika*, 7(3), 201–210. <https://doi.org/10.30870/jem.v7i3.2021>.
- Hidayah, N., Farida, I., & Wicaksono, B. (2024). Komik Digital Sebagai Media Peningkatan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*, 11(1), 15–27. <https://doi.org/10.24815/jdm.v11i1.2024>.
- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 417–429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>.
- Putri, A., & Hasanah, U. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi parabola di MTs. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 455–466. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.2022>.
- Rahmawati, S., & Nugroho, A. (2022). Peran Media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1340–1352. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.2022>.
- Rohimah, S., & Putra, A. (2020). Pengabdian kepada masyarakat sebagai implementasi tri dharma perguruan tinggi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.26714/abdimas.v2i1.2020>.
- Sari, M., & Wahyuni, R. (2021). Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(2), 98–107. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpm/article/view/2021>.
- Sari, N. P., & Lutfi. (2024). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Literasi Menggunakan Metode Active Learning pada Cerita Nonfiksi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5.4 SD Dharma Karya UT. 478–484.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.



BAGIMU NEGERI : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

P-ISSN : 2548-8651 | E-ISSN : 2548-866X

Email : e-journal@umpri.ac.id

- Wibowo, H., & Pratama, Y. (2023). Implementasi Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(1), 55–66. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i1.2023>.
- Yuliani, M., Suryadi, D., & Kusumah, Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal THEOREMS*, 5(1), 25–35. <https://doi.org/10.31949/th.v5i1.2020>.