



## Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual pada Pembuatan Komik Mengaitkan Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Kejuruan Tata Busana di SMK Negeri 3 Kudus

Luvita Nafisah<sup>1</sup>, Godham Eko Saputro<sup>2</sup>, Alfina Muzdalifah<sup>3</sup>, Sofinatur Rohmah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>luvitanafisah8@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>godham.eko@mail.unnes.ac.id

<sup>3</sup>alfinamuzdalifah01@students.unnes.ac.id, <sup>4</sup>sofinaturr7@students.unnes.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 03-12-2023

Accepted: 03-01-2024

Published: 28-01-2024

### Keywords:

Pembelajaran Kontekstual

Komik

Matematika

Tata Busana

### Abstract

*Constructivism is knowledge created by humans and gradually developed in a limited environment, is the theoretical basis of contextual thinking (philosophy). A learning strategy known as contextual-based learning centers on giving students access to relevant and authentic environments. The main goal of this teaching is to help students better understand and apply information by having them make connections between the course material and their everyday experiences. This research tries to use contextual learning methodology in making comics that connect mathematics classes with fashion vocational resources at SMK Negeri 3 Kudus. There is much promise in contextual learning to support students in understanding and using mathematical ideas in their professional environments. The research method used is a qualitative method by conducting observations and interviews. Data was collected through observation, interviews, and analysis of student work. The research results show that the application of contextual learning strategies in making comics is effective in increasing students' understanding and interest in mathematics subjects and facilitating the application of mathematical concepts in the vocational context of fashion design.*

### Abstrak

Konstruktivisme merupakan pengetahuan diciptakan oleh manusia dan secara bertahap dikembangkan dalam lingkungan yang terbatas, merupakan landasan teoritis pemikiran kontekstual (filsafat). Sebuah strategi pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis kontekstual berpusat pada pemberian siswa akses terhadap lingkungan yang relevan dan otentik. Tujuan utama dari pengajaran ini adalah untuk membantu siswa lebih memahami dan menerapkan informasi dengan meminta mereka membuat hubungan antara materi pelajaran dan pengalaman mereka sehari-hari. Penelitian ini mencoba menggunakan metodologi pembelajaran kontekstual dalam pembuatan komik yang menghubungkan kelas matematika dengan sumber kejuruan fesyen di SMK Negeri 3 Kudus. Ada banyak harapan dalam pembelajaran kontekstual untuk mendukung siswa dalam memahami dan menggunakan ide-ide matematika dalam lingkungan profesional mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan pengamatan dan disertai wawancara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kontekstual dalam pembuatan komik efektif meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika serta memfasilitasi penerapan konsep matematika dalam konteks kejuruan tata busana.

**Kata Kunci:** Pembelajaran kontekstual, Komik, Matematika, Tata Busana.

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara: “Pendidikan merupakan suatu tuntutan dalam kehidupan tumbuh kembang anak. mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat.” tinggi. Memanusiakan manusia merupakan proses pendidikan yang bersifat humanistik. Oleh karena itu, kita harus cenderung menghormati hak asasi setiap orang. Dengan kata lain, siswa bukanlah mesin manusia yang dapat dikendalikan; sebaliknya, mereka mewakili generasi yang membutuhkan dukungan dan perhatian kita saat mereka bertransisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa dan berkembang menjadi orang dewasa yang mandiri dan bermoral tinggi. Oleh karena itu, pendidikan diperlukan untuk menciptakan individu yang berbeda dari orang lain dan mampu makan, minum, berpakaian, dan memiliki rumah. Proses ini dikenal dengan istilah “memanusiakan manusia”. (2019, Firman<sup>2</sup>, Ab Marisyah<sup>1</sup>).

Saat ini, pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara (Purwant, 2006). Generasi penerus bangsa yang cerdas mampu menentukan status bangsanya sejak saat itu. Pendidikan juga mempengaruhi kelangsungan hidup suatu negara.

Dalam teori konstruktivisme belajar merupakan kegiatan aktif dimana siswa membangun pengetahuan serta pemahaman baru, mencari maknanya berdasarkan yang di pelajari maupun sesuai pengalaman yang nyata. Konstruktivisme adalah suatu aliran filsafat ilmu, psikologi, dan teori belajar mengajar yang menekankan pengetahuan adalah konstruksi atau bentuk diri kita sendiri. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang dirancang secara metodis untuk menghasilkan tenaga-tenaga pembangunan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang sesuai dengan Undang-Undang Dasar dan Pancasila. Diperlukan suatu metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Salah satu dari sekian banyak aspek yang saling berhubungan yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses belajar mengajar adalah komponen pengajar. Instruktur dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang taktik mengajar dan mampu mendemonstrasikan teknik pengajaran yang efektif kepada muridnya. Selain itu, guru harus mampu memahami dan melaksanakan proses belajar mengajar secara baik. guru desain busana harus mempunyai kemampuan melakukan penilaian hasil pembelajaran dalam menjalankan tanggung jawab intinya. Evaluasi Mold Plan akan diukur berdasarkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas dan atau produk yang dihasilkan. Evaluasi dapat dilakukan melalui Uji Identifikasi, Uji Kinerja Simulasi, dan Uji Kinerja Examining. Hasil dari tugas tersebut dapat menjadi produk yang mencerminkan kemampuan siswa (Ida Farida, 2023).

Dalam bidang pendidikan, 3 prioritas pertumbuhan manusia terdapat pada jenjang pendidikan. Pendidikan menengah yang meliputi sekolah kejuruan (sekolah menengah kejuruan) merupakan salah satu jenjang pendidikan tersebut. Lembaga pendidikan formal ini, yaitu sekolah kejuruan, mempersiapkan lulusannya untuk bekerja di industri dengan menitik beratkan pada pengembangan keterampilan mereka dalam jangka waktu tiga tahun.

Pemanfaatan sumber belajar di Sekolah Menengah Kejuruan merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran, dan manfaatnya adalah untuk memandu pembelajaran pendidik dan siswa dapat menjamin pembelajaran terlaksana secara sistematis. Sumber belajar yang saat ini digunakan oleh siswa saat belajar hanyalah beberapa sumber belajar seperti buku cetak, modul, dan internet sesuai kebutuhan. Bahan-bahan tersebut diperlukan untuk mendukung implementasi kurikulum yang diterapkan serta memerlukan adanya beberapa metode pendekatan, seperti pembelajaran berbasis kontekstual.

Pembelajaran berbasis kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemberian konteks maupun situasi yang relevan dan nyata kepada siswa. Ide utama di balik pembelajaran ini adalah agar siswa mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka dapat memahami serta menerapkan pengetahuan dengan lebih baik.

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan, termasuk di SMK Negeri 3 Kudus. Namun, masih terdapat tantangan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengaitkan mata pelajaran matematika dengan materi kejuruan tata busana. Salah satu cara yang dapat mengatasi tantangan ini dengan menerapkan strategi pembelajaran kontekstual, yang dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep matematika dalam konteks kejuruan yang relevan. Dalam dunia pendidikan, pentingnya untuk mencari metode pembelajaran yang menarik serta metode yang relevan bagi siswa. Pembelajaran kontekstual adalah salah satu pendekatan yang bertujuan mengaitkan pelajaran dengan konteks dunia nyata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan Matematika dengan Tata Busana melalui pembuatan komik.

Komik adalah visual yang sengaja disusun dengan tujuan untuk mencerahkan pemirsanya atau memperoleh reaksi estetis darinya McCloud (2001). Artinya, pembuatan gambar merupakan langkah penting dalam proses pembuatan komik. Sedangkan komik adalah rangkaian gambar yang diurutkan sesuai dengan tujuan dan filosofi penciptanya untuk menyampaikan pesan cerita, menurut M.S. Gumelar (2011:7). Komik seringkali menerima surat yang sesuai berdasarkan kebutuhan. Dalam hal pembuatan buku komik, pesan perlu disampaikan; dalam penelitian ini, pesan yang disampaikan adalah materi yang berhubungan dengan energi. Selaras dengan pengertian komik tersebut, Ada pesan penting yang harus disampaikan dalam pembuatan komik, dalam hal ini pesan tersebut adalah informasi tentang energi. Sesuai dengan uraian tersebut, Daryanto (2011: 127) menyatakan bahwa menurutnya komik adalah suatu jenis animasi yang mengungkapkan tokoh-tokoh dan menceritakan suatu kisah dalam suatu rangkaian yang terikat erat dengan gambar dengan tujuan untuk menghibur pembacanya. Berdasarkan beberapa definisi, komik dapat diartikan sebagai penempatan gambar-gambar dalam urutan tertentu, termasuk tokoh-tokoh dari rangkaian cerita, dengan maksud untuk menambah nilai hiburan sekaligus menyampaikan pesan.

Shadely (1990:54) memberikan definisi media pengajaran komedi sebagai berikut: Komik adalah kumpulan gambar, masing-masing terkandung dalam sebuah kotak, yang secara kolektif menceritakan sebuah cerita. Balon ucapan disertakan dalam gambar, dan kadang-kadang dijelaskan dengan narasi. Buku komik dan komik strip adalah dua kategori utama yang menjadi dasar Trimo (1997:37) membagi media komik. Buku komik adalah buku komik dalam bentuk buku, sedangkan komik strip adalah jenis komik yang terdiri dari banyak lembar bingkai kolom yang diterbitkan di surat kabar atau majalah, umumnya dengan alur yang terkait. Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Meskipun saat ini sudah banyak sumber belajar komik yang tersedia, namun belum banyak yang dirancang khusus untuk mengajarkan desain busana. Buku komik seharusnya berfungsi sebagai alat pembelajaran mandiri, yang memungkinkan siswa mengeksplorasi topik ilmiah secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan instruktur. Karena secara kreatif memadukan teks dan visual serta memiliki kemampuan mengkomunikasikan ide secara jelas dan luas, komik merupakan salah satu jenis komunikasi visual yang khusus. Karena siswa SMK Negeri 3 Kudus secara mandiri menemukan dan sampai pada kesimpulan tersebut, maka diperkirakan anggapan tersebut akan melekat pada anak dalam jangka waktu yang sangat lama. Selain itu, format buku komik ini dapat menghibur siswa dan meningkatkan pemikiran visual mereka. Hal ini disebabkan, berbeda dengan buku teks sains, komik dapat menginspirasi anak-anak untuk memahami sains. Perkembangan media komik mengikuti pendekatan kontekstual. Media buku komik ini dapat membantu siswa menarik hubungan antara apa yang mereka ketahui dan bagaimana hal itu diterapkan dalam kehidupan mereka sendiri bila digunakan dalam cara yang kontekstual. Siswa bekerja untuk menciptakan informasi dan keterampilan baru mereka sendiri, yang merupakan cara mereka memperoleh pengetahuan dan kemampuan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengambil lokasi di SMK Negeri 3 KUDUS, yang ber Alamat di Jl. Babalan - Prawoto, Getas, Kalirejo, Kec. Undaan, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59372, dengan menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif. Sumber informasi dikumpulkan melalui analisis dokumen pembelajaran, wawancara guru dan siswa, serta observasi kelas di SMK Negeri 3 Kudus. Observasi lapangan langsung dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan sumber data primer. Kedua, catatan lapangan, media cetak dan online, dokumentasi, dan penelitian kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan sumber data sekunder. Metode analisis data penelitian ini disebut triangulasi data yang meliputi reduksi data, visualisasi data, dan penarikan kesimpulan. Agar putusan dapat dibenarkan, putusan tersebut harus didasarkan pada bukti yang dapat dipercaya. Oleh karena itu, apabila data tersebut dirinci secara rinci, mempunyai referensi yang cukup, dan mengandung unsur ketelitian dalam pengamatannya, maka dianggap sah.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kontekstual pada pembuatan komik efektif meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep matematika dengan situasi kejuruan di bidang tata busana. Komik sebagai media pembelajaran membantu menyajikan konsep matematika secara menarik dan memudahkan siswa dalam memahaminya.

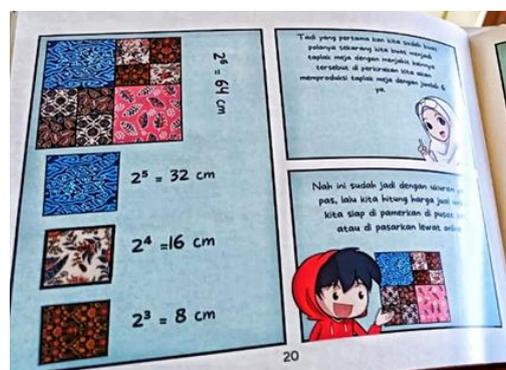
Untuk menarik imajinasi pembacanya, komik adalah kumpulan gambar yang dibingkai dan memaparkan tokoh-tokoh yang terkandung dalam cerita tersebut (Negara, 2014). Komik juga dapat dianggap sebagai jenis animasi di mana karakter menampilkan plot dalam urutan tertentu. Komik biasanya dianggap memiliki visual yang dimaksudkan untuk menghibur pembaca (Sudjana & Rivai, 2010). Komik mempunyai beberapa ciri, seperti yang diungkapkan (Sudjana & Rivai, 2010): komik memusatkan perhatian pada lingkungan masyarakat; (a) pembaca dapat langsung mengidentifikasi dirinya melalui perasaan dan tindakan tokoh utama karena komik tersebut berkisah tentang individu; (b) komik bersifat menghibur; (c) apabila komik tersebut mempunyai tokoh lain, biasanya diketahui sehingga kekuatan komik tersebut dapat diapresiasi; (d) komik ringkas dan menarik pembaca; (e) pembaca dapat langsung mengidentifikasi dirinya melalui perasaan dan tindakan tokoh utama karena komik tersebut berkisah tentang individu; (f) cerita komik menarik dan menyita perhatian pembaca; (g) komik biasanya dilengkapi dengan aksi; (h) komik menambah kehidupan dengan bebas menggunakan warna-warna utama. Selain peningkatan dalam pemahaman matematika, penelitian ini juga mencatat peningkatan minat belajar siswa. Beberapa siswa sebelumnya menunjukkan sedikit minat dalam belajar matematika, namun setelah pembelajaran kontekstual melalui komik, minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut meningkat secara dramatis.

Studi ini juga menggambarkan bagaimana pengaitan materi matematika dengan konteks tata busana secara efektif dilakukan melalui pembuatan komik. Siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep matematika ketika diterapkan dalam situasi nyata yang terkait dengan jurusan tata busana mereka.

Penggunaan visual kartun dan halaman-halaman yang hidup dalam komik menjadikannya alat pembelajaran yang menarik bagi siswa. Buku komik dikatakan menyenangkan, menurut temuan penelitian serupa (Karmawati, 2007; Hadi, 2008; Graham, 2011, Manalu, Hartono & Aisyah, 2017).

Jawaban siswa berdampak positif ketika gambar kartun dimasukkan ke dalam komik. Hal ini disebabkan karena visual buku komik sangat menekankan pada kejelasan gambar, warna yang kontras, penggunaan bahasa yang akurat, dan hubungan antara struktur frase dan gambar gambar (Novianti & Syaichudin, 2010). Hal ini konsisten dengan penelitian Keogh dan Naylor (1999), yang juga menyajikan sejumlah ide alternatif untuk subjek ilmiah dalam bentuk visual dan memperluas jangkauan taktik pengajaran menggunakan gagasan kartun.

Pembuatan komik mata pelajaran matematika yang mengaitkan dengan mata pelajaran bidang busana akan membantu siswa untuk lebih kreatif, inovatif serta dapat mudah untuk memahami mata pelajaran pada bidang tata busana.

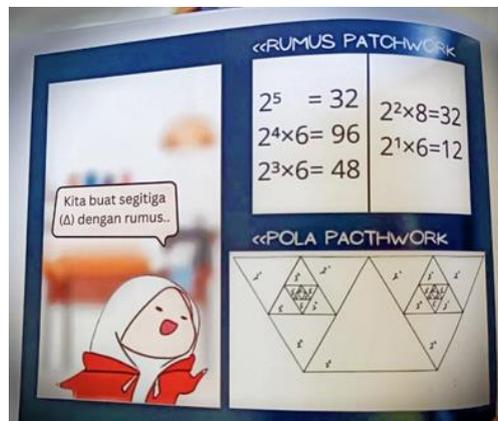


Gambar 1.1

Gambar 1.1 menggambarkan suatu proses pembuatan taplak meja *patchwork* dengan mengaitkan metode matematika bilangan berpangkat untuk menentukan ukuran kain yang akan digunakan. Penerapan metode matematika bilangan berpangkat dalam pembuatan taplak meja *patchwork* bisa mencakup perhitungan luas area yang dibutuhkan untuk membuat pola tertentu pada taplak meja. Misalnya, konsep perpangkatan atau eksponen dapat digunakan untuk menghitung luas total yang diperlukan untuk setiap bagian pola *patchwork*, dengan setiap bagian memiliki ukuran yang dinyatakan dalam bentuk pangkat bilangan. Penggunaan konsep ini membantu dalam menentukan jumlah dan ukuran potongan kain yang diperlukan untuk setiap bagian taplak meja secara akurat.

Dalam komik, ilustrasi langkah-langkah menggunakan metode matematika bilangan berpangkat dalam menentukan ukuran kain dapat diperlihatkan secara visual. Misalnya, menggunakan eksponen untuk menghitung luas setiap bagian *patchwork*, menggambarkan hubungan antara ukuran pola dan jumlah bahan yang diperlukan, serta cara menghitung dengan cepat dan efisien menggunakan rumus matematika.

Penerapan strategi pembelajaran kontekstual melalui pembuatan komik membantu siswa untuk melihat hubungan antara matematika, seperti konsep bilangan berpangkat, dengan dunia kejuruan Tata Busana, terutama dalam membuat pola dan mengukur kain. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami aplikasi praktis dari konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam industri Tata Busana di SMK. Dengan demikian, komik ini dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi matematika dengan cara yang kontekstual dan relevan dengan bidang kejuruan yang mereka pelajari.



Gambar 1.2

Gambar 1.2 menjelaskan tentang cara pembuatan pola *patchwork* berbentuk segitiga dengan menggunakan rumus mata pembelajaran matematika. Dari hasil analisis terdapat temuan bahwa rumus *patchwork* dalam pembuatan tas *patchwork* yang menggabungkan rumus matematika sangat mudah dipahami oleh siswa hal ini terbukti pada saat wawancara beberapa siswa. Dalam pembuatan pola *patchwork* berbentuk segitiga, terdapat kaitan erat dengan konsep-konsep matematika seperti geometri, perhitungan luas, dan sudut. Komik sebagai media pembelajaran dapat menggambarkan langkah-langkah proses pembuatan pola *patchwork* segitiga secara visual yang mencakup penerapan rumus-rumus matematika dalam konteks praktis. Misalnya, rumus perhitungan luas segitiga digunakan untuk menentukan ukuran potongan kain yang dibutuhkan dalam pembuatan pola. Penggunaan rumus-rumus trigonometri juga bisa dimasukkan jika pembuatan pola memerlukan penyesuaian sudut-sudut tertentu .

Dalam konteks ini, komik dapat mengilustrasikan bagaimana penerapan rumus-rumus matematika tersebut secara konkret diterapkan dalam pembuatan pola *patchwork* segitiga. Selain itu, komik juga dapat menampilkan relevansi dan aplikasi langsung dari konsep-konsep matematika tersebut dalam dunia kejuruan Tata Busana, seperti pembuatan pakaian atau desain tekstil yang memerlukan presisi dan perhitungan matematis yang akurat. Dengan menggunakan komik sebagai bahan pendukung, metodologi pembelajaran kontekstual dapat diterapkan untuk membantu siswa lebih memahami topik matematika dengan cara yang menarik dan dapat diterapkan pada bidang studinya. Hal ini tidak hanya memperluas pemahaman mereka terhadap matematika tetapi juga menyoroti manfaat penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam kaitannya dengan industri *fashion* dan kurikulum desain *fashion* sekolah kejuruan.



Gambar 1.3

Gambar 1.3 menjelaskan cara bagaimana menghitung harga jual produk taplak meja dengan menggunakan metode pembelajaran matematika rumus SPLTV (sistem persamaan linier tiga variabel). Dari hasil penelitian ini bahwa siswa di tuntut untuk bagaimana cara menggabungkan materi kejuruan harga jual produk dengan rumus matematika SPLTV, dan terbukti siswa mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar dari hasil komik tersebut. Metode SPLTV melibatkan penyelesaian sistem persamaan linier yang memiliki tiga variabel, dalam hal ini, dapat diaplikasikan untuk menentukan harga jual produk taplak meja dengan mempertimbangkan beberapa variabel seperti biaya bahan, tenaga kerja, dan keuntungan yang diinginkan. Misalnya, variabel pertama dapat mewakili biaya bahan yang digunakan untuk membuat taplak meja, variabel kedua dapat mewakili biaya tenaga kerja atau waktu yang diperlukan, dan variabel ketiga dapat mewakili target keuntungan yang diinginkan.

Komik sebagai media pembelajaran dapat menggambarkan bagaimana sistem persamaan linier tiga variabel ini diaplikasikan dalam konteks perhitungan harga jual produk taplak meja. Langkah-langkah dalam menyelesaikan SPLTV, seperti substitusi, eliminasi, atau metode matriks, dapat diilustrasikan secara visual dalam komik. Penggunaan SPLTV dalam perhitungan harga jual juga dapat mengintegrasikan konsep matematika seperti aljabar, persamaan linier, dan penyelesaian sistem persamaan dalam konteks kejuruan Tata Busana.

Siswa dapat lebih memahami hubungan antara pendidikan matematika dan aplikasi praktis di tempat kerja dengan menerapkan metodologi pembelajaran kontekstual melalui pembuatan komik. Salah satu contohnya adalah perhitungan harga jual produk di industri *fashion*. Dengan demikian, komik ini membantu siswa dalam memahami ide-ide matematika dengan memberikan perspektif yang sesuai dan kontekstual, selain menunjukkan penggunaan matematika dalam lingkungan profesional dunia nyata.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan hasil penerapan strategi pembelajaran kontekstual pada pembuatan komik yang mengaitkan mata pelajaran matematika dengan materi kejuruan tata busana di SMK Negeri 3 Kudus telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Menggunakan komik sebagai alat pengajaran memberi siswa konteks dunia nyata, yang memfasilitasi penerapan ide-ide matematika dalam lingkungan profesional. Selain itu, kolaborasi antara pendidik dan siswa selama proses pembuatan buku komik meningkatkan keterlibatan siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar matematika dengan semangat yang lebih besar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bagaimana teknik pembelajaran kontekstual, seperti membuat komik, memberikan siswa kesempatan untuk melatih kreativitas, pemecahan masalah, dan menerapkan ide-ide matematika ke dalam konteks aktual. Selain itu, kolaborasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembuatan buku komik meningkatkan keterlibatan siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar matematika dengan semangat yang lebih besar.

Oleh karena itu, pembuatan komik sebagai sarana penggunaan metodologi pembelajaran kontekstual merupakan pengganti yang berguna untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa dan memasukkan topik tersebut ke dalam kurikulum Desain Mode di Sekolah Kejuruan. Hal ini menggaris bawahi betapa pentingnya menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa untuk membantu mereka menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari dan untuk membantu mereka lebih sering menerapkan konsep yang mereka pelajari.

#### REFERENCES

- [1] Purwanto. (2007). Pengembangan Modul. Jakarta: PUSTEKKOM Depdiknas. Ab Marisyah<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>, R. (2019). PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN. 3, 2–3. Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [2] Farida, I. (2023). USAHA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TATA BUSANA; PEMBUATAN BUSANA INDUSTRI MELLUI MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA KELAS XII BUSANA UPT SMK NEGERI 3 PAREPARE PROVINSI SULAWESI SELATAN. Jurnal Al Ibrah.
- [3] McCloud, Scoot. 2001. Memahami Komik. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- [4] Gumelar, M.S. 2011. Comic Making. Jakarta: PT Indeks
- [5] Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa

- [6] Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasioal Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-VanHoeve.
- [7] Trimo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta:Depdikbud
- [8] Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- [9] Karmawati. (2007). Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Hunafa*, 4(2), 121—128.
- [10] Hadi, S. (2008). Pembelajaran Konsep Segiempat Menggunakan Media Pembelajaran Komik dengan Strategi Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SD Semen Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika*.
- [11] Graham, S. (2011). Comics in the Classroom: Something to be Taken Seriously. *Language Education in Asia*, 2(1), 92—102.
- [12] Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35—48.
- [13] Novianti, R. D. & Syaichudin, M. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 74—85.
- [14] Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 250—259.
- [15] Rivai, Ahmad & Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.