

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

Muhlisatul Mahmudah¹, A. Mujib MT², Muhammad Anis Fauzen³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Jember^{1,2,3}

e-mail: maxlisa742@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Islam Plus Miftahul Warisin melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik. Permasalahan awal yang ditemukan adalah rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya keaktifan, rasa bosan dalam pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam melakukan perhitungan matematika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model PBL berbantuan komik. Jumlah siswa yang berada pada kategori kurang berminat mengalami penurunan dari 15 siswa pada pra-siklus menjadi 9 siswa pada siklus II, sedangkan jumlah siswa yang berminat dan cukup berminat mengalami peningkatan. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan komik efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Minat Belajar, Media Komik*

ABSTRACT

This study aims to improve the learning interest in mathematics of seventh-grade students at SMP Islam Plus Miftahul Warisin through the implementation of a comic-assisted Problem Based Learning (PBL) model. The initial problem identified was the low level of students' learning interest, indicated by a lack of active participation, feelings of boredom during lessons, and difficulties in performing mathematical calculations. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 seventh-grade students. Data collection techniques included observation, learning interest questionnaires, and documentation. The results showed a gradual improvement in students' learning interest after the implementation of the comic-assisted PBL model. The number of students categorized as having low learning interest decreased from 15 students in the pre-cycle stage to 9 students in Cycle II, while the number of students in the interested and moderately interested categories increased. Therefore, the application of the comic-assisted Problem Based Learning model proved effective in enhancing students' learning interest in mathematics learning.

Keywords: *Problem Based Learning, Interest In Learning, Comic Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan dan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Proses di dalam pendidikan bukan hanya tergantung pada siswa dan materi pembelajaran, tetapi juga pada elemen-elemen pendukung pembelajaran seperti guru, metode pembelajaran yang dipakai, serta kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut (Antono et al., 2024). Untuk mencapai hasil yang baik, pembelajaran di kelas menjadi sangat penting. Dalam proses ini terdapat dua elemen kunci yaitu pendidik dan siswa. Pendidik



berperan sebagai pengajar yang harus memperhatikan cara agar sistem pendidikan dapat memberikan dampak positif kepada siswa, seperti meningkatkan pemahaman, membangun lingkungan pembelajaran yang nyaman, dan membangkitkan motivasi semangat belajar. Pada kegiatan belajar mengajar motivasi dan minat belajar memiliki peran signifikan dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, minat merupakan ketertarikan dan kecintaan terhadap suatu aktivitas tanpa ada paksaan (Wulansari & Manoy, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar dengan perasaan senang dan memberikan perhatian lebih selama prosesnya disebut minat belajar.

Dalam hal ini, peran guru juga penting untuk menemukan cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Misalnya dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan siswa merasa senang selama proses pembelajaran. Siswa menjadi pasif di dalam kelas jika pembelajaran monoton. Apabila guru hanya menjelaskan materi dan memberikan contoh soal, kemudian siswa mengerjakan soal, suasana belajar menjadi membosankan. Akibatnya, siswa kurang berminat dengan pelajaran matematika. Hal ini juga terjadi pada siswa kelas VII SMP Islam Plus Miftahul Warisin. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika di SMP Islam Plus Miftahul Warisin, guru menggunakan media pembelajaran, seperti buku LKPD, sebagai alat bantu pada kegiatan belajar mengajar. Masalah yang dijumpai yaitu minimnya minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran matematika, yang pada akhirnya mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Plus Miftahul Warisin, di antaranya metode pembelajaran yang kurang bervariasi, keadaan kelas yang kurang kondusif, dan rendahnya rasa ingin tahu siswa serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam berhitung operasi dasar matematika yang menyebabkan beberapa siswa tersebut kurang berminat dalam pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Plus Miftahul Warisin, pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting yang memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan media dan model pembelajaran oleh guru berfungsi sebagai strategi pedagogis untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Oleh karena itu, permasalahan rendahnya minat belajar siswa dapat ditangani melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang bersifat aktif, kooperatif, dan dinamis agar siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar (Riyadi et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan kehidupan sehari-hari yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur sebagai sarana pembelajaran. Melalui PBL, siswa didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan sistematis (Odeh, 2021).



Untuk membuat suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik di dalam pembelajaran yang berpotensi menaikkan minat belajar siswa tersebut, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah di pelajari (Solikoh, 2020). Media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan bimbingan dalam transfer materi kepada siswa, di mana siswa dapat dengan mudah mempelajari materi yang diberikan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Penggunaan media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik mampu merangsang kreativitas siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam (Pratiwi & Bernard, 2021).

Media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif diharapkan bisa menaikkan motivasi belajar serta hasil belajarnya, selain itu media pembelajaran juga berpotensi mengubah persepsi siswa tentang pembelajaran menjadi lebih positif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, atau audio visual (Mujahadah et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam mengatasi minat belajar yaitu media komik. Upaya untuk memperbaiki minat belajar siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Komik pada materi perbandingan. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan Komik dalam pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik. Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Plus Miftahul Warisin, khususnya pada siswa kelas VII, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai 03 Maret hingga 21 Maret 2025. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 20 siswa yaitu 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan permasalahan rendahnya minat belajar matematika yang teridentifikasi melalui hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran matematika

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Prosedur penelitian meliputi empat tahap utama, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk mengevaluasi efektivitas model PBL berbantuan komik terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Modul ajar, media pembelajaran berupa komik, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario PBL dengan tahapan yang sistematis, mulai dari penyampaian masalah kontekstual melalui komik, diskusi kelompok, hingga presentasi solusi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket minat belajar siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, penyebaran angket sebelum dan sesudah pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Data yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada semua siswa kelas VII SMP Plus Miftahul Warisin untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa di setiap akhir siklus. Untuk mengetahui level minat belajar siswa. Pengolahan data yang diperoleh berdasarkan pedoman skala *Likert*. Setiap pernyataan dinilai dengan skor tertentu, kemudian persentase total dari



skor keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut. Pedoman kriteria minat belajar berada pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar

Interval (%)	Kriteria
85%-100%	Sangat berminat
69%-84%	Berminat
53%-68%	Cukup berminat
37%-52%	Kurang berminat
<20%	Tidak berminat

Analisis ini dilakukan untuk membandingkan kondisi awal sebelum tindakan (prasiplikus), setelah siklus I, dan hasil akhir pada siklus II. Dengan adanya siklus reflektif, peneliti dapat mengevaluasi kelemahan dan kelebihan pada setiap pelaksanaan pembelajaran, sehingga tindakan selanjutnya dapat disesuaikan agar lebih efektif. Diharapkan melalui penerapan model PBL berbantuan komik ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa terhadap matematika meningkat secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

Adapun hasil dari pengamatan yang telah dilakukan yaitu pada pertemuan pertama tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran sebesar 84,37% dan pada pertemuan kedua sebesar 87,50%. Kriteria pada kedua pertemuan tersebut yaitu baik sekali. Kemudian untuk level minat belajar siswa pra-siklus tercantum pada Tabel 1 dan level minat belajar siklus I tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Level Minat Belajar Pra Siklus

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat berminat	-	-
Berminat	1	5%
Cukup berminat	4	20%
Kurang berminat	15	75%
Tidak berminat	-	-
Jumlah	20	100%

Berdasarkan data pada Tabel 2 dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Matematika. Tercatat sebanyak 15 siswa dengan persentase 75% berada pada kategori kurang berminat. Sementara itu, sebanyak 4 siswa dengan persentase 20% tergolong cukup berminat, dan hanya 1 siswa dengan persentase 5% yang menunjukkan berminat terhadap pembelajaran Matematika. Temuan ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa secara umum masih tergolong rendah, meskipun terdapat variasi tingkat minat di antara mereka.

Tabel 3. Hasil Level Minat Belajar Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Berminat	-	-
Berminat	1	5%
Cukup Berminat	9	45%
Kurang berminat	10	50%
Tidak berminat	-	-
Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa sebagian besar siswa tingkat kurang berminat sebanyak 10 siswa dengan persentase sebesar 50%. Selain itu, 9 siswa cukup berminat dengan persentase sebesar 45%. Sedangkan hanya 1 siswa dengan persentase 5% yang memiliki tingkat berminat. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kurang berminat kepada pembelajaran matematika, meskipun terdapat variasi tingkat minat di antara siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua pertemuan dalam pelaksanaan siklus I ini, masih terdapat beberapa refleksi penting terkait perkembangan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan komik. Salah satunya adalah masih adanya sebagian siswa yang merasa kebingungan dalam memahami langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*, terutama karena mereka belum terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok. Beberapa siswa tampak pasif dan belum sepenuhnya terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya, agar siswa lebih memahami alur kegiatan dan merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan informasi kepada guru matematika di kelas VII bahwa peneliti mengalami hal-hal tersebut di dalam kelas.

Siklus II

Tahap pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran secara langsung. Adapun hasil dari pengamatan yang telah dilakukan yaitu pada pertemuan ketiga tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran sebesar 90,62% dan pada pertemuan keempat sebesar 93,75%. Kriteria pada kedua pertemuan tersebut yaitu baik sekali. Kemudian untuk level minat belajar siklus II tercantum pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Level Minat Belajar Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Berminat	-	-
Berminat	5	25%
Cukup Berminat	6	30%
Kurang berminat	9	45%
Tidak berminat	-	-
Jumlah	20	100%

Berdasarkan data pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa tercatat sebanyak 9 siswa dengan persentase 45% berada pada kategori kurang berminat. Selain itu, sebanyak 6 siswa dengan



persentase 30% tergolong cukup berminat, dan hanya 5 siswa dengan persentase 25% yang menunjukkan berminat terhadap pembelajaran Matematika. Temuan ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa secara umum masih tergolong rendah, meskipun terdapat variasi tingkat minat di antara mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua pertemuan dalam pelaksanaan siklus II ini, masih terdapat beberapa refleksi penting terkait perkembangan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan komik. Siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*. Perubahan ini tampak dari meningkatnya keaktifan siswa di dalam kelas, baik saat berdiskusi dalam kelompok maupun dalam kegiatan kelas secara keseluruhan. Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan enggan berbicara di depan umum, kini mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat dan hasil diskusi kelompoknya melalui presentasi di depan kelas. Mereka terlihat lebih percaya diri dan tidak lagi merasa malu untuk berbicara di hadapan teman-temannya, yang menunjukkan perkembangan positif dalam aspek komunikasi dan keberanian.

Tabel 5. Perbandingan Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

Kriteria	Jumlah siswa		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat berminat	-	-	-
Berminat	1	1	5
Cukup berminat	4	9	6
Kurang berminat	15	10	9
Tidak berminat	-	-	-
Jumlah siswa	20	20	20

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa pada siklus II terjadi peningkatan minat belajar siswa, terutama pada siswa yang kurang berminat menurun menjadi 9 siswa dari asalnya sebanyak 15 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup berminat meningkat menjadi 6 siswa. Sedangkan untuk siswa yang berminat meningkat menjadi 5 siswa. Peningkatan minat belajar ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan komik yang ditetapkan memberikan dampak positif bagi siswa. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, peneliti melakukan sejumlah pendekatan, misalnya memotivasi siswa, memberikan penghargaan atas keaktifan mereka, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, kelas menjadi lebih kondusif, dan siswa pun merasa nyaman serta bersemangat dalam proses belajar.

Pembahasan

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) telah banyak diteliti sebagai pendekatan efektif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. PBL memberikan pembelajaran yang lebih kontekstual, menempatkan siswa dalam situasi problem nyata sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk menemukan solusi secara kolaboratif (Mashuri et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran matematika yang sering dipandang sulit, pendekatan kontekstual seperti PBL dapat membantu siswa merasa aktivitas belajar lebih bermakna, karena masalah yang dihadapi dekat dengan kehidupan nyata mereka. Peningkatan minat belajar yang dilaporkan dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa PBL mampu mengubah karakter belajar siswa dari pasif menjadi aktif. PBL menuntut siswa untuk berpikir



kritis, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan solusi mereka, yang secara psikologis meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Riwati & Murdiana, 2024). Hal ini mendukung temuan pada penelitian yang Anda lakukan, di mana peningkatan minat belajar terlihat semakin signifikan ketika siswa mengalami pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komik atau komik digital juga telah terbukti menjadi strategi yang efektif untuk mendukung pembelajaran matematika. Komik memberikan representasi visual yang menarik yang dapat merangsang emosi positif dan rasa ingin tahu siswa, sehingga mengurangi beban abstraksi konsep matematika yang sering menjadi penghambat minat belajar (Apriyani, 2023). Pengembangan komik berbasis PBL yang dievaluasi ahli juga menunjukkan validitas media yang baik, serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengakses dan memahami materi pembelajaran secara mandiri. Selain komik, penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa media yang menarik, termasuk video animasi, dapat memperkuat dampak PBL terhadap hasil belajar siswa (Wiarta, 2022). Kombinasi PBL dan media visual tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga memperbaiki kompetensi kognitif siswa dalam matematika (Nursanti et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media inovatif dengan strategi pembelajaran berbasis masalah menghasilkan efek ganda: meningkatkan aspek afektif dan kognitif secara bersamaan (Wulandari et al., 2024).

Tidak hanya aspek media yang mempengaruhi, tetapi juga struktur pembelajaran PBL itu sendiri memainkan peranan penting. Pelaksanaan PBL yang sistematis mulai dari pemaparan masalah, perencanaan strategi, pemecahan masalah, hingga refleksi kelas dapat membantu siswa menginternalisasi proses berpikir matematis secara lebih mendalam (Atiqoh et al., 2025). Efektivitas model ini tercermin dalam peningkatan minat belajar yang signifikan ketika siswa merasa proses pembelajaran memberi ruang bagi kreativitas serta pengambilan keputusan mereka sendiri. Lebih jauh lagi, penggunaan komik digital dalam PBL juga telah terbukti meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa secara signifikan. Penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa dengan PBL berbantuan komik digital, kemampuan pemahaman konsep matematika meningkat dari kondisi awal yang rendah menjadi nilai ketuntasan yang memenuhi kriteria pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang tepat dapat menjadi katalis dalam proses pembelajaran yang kompleks seperti matematika (Zulfah & Sari, 2020).

Akhirnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya dinilai layak dari sisi desain dan implementasi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Media komik mampu mengatasi hambatan pembelajaran matematika yang selama ini cenderung bersifat teks-murni dan abstrak, sehingga sering menimbulkan kejemuhan dan menurunkan minat belajar siswa. Melalui penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, komik membantu siswa memahami permasalahan matematika secara lebih konkret dan menarik. Hasil penelitian Syukri et al. (2018) menunjukkan bahwa media komik berbasis PBL dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mendorong diskusi kelompok, serta memfasilitasi proses berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Selain itu, suasana belajar yang tercipta menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat, apabila dipadukan dengan struktur pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa seperti PBL, berperan signifikan dalam meningkatkan minat belajar serta membangun pengalaman belajar matematika yang lebih bermakna dan produktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan komik berlangsung secara bertahap dua siklus. Di mana di dalam setiap siklusnya terdapat dua pertemuan. Pembelajaran dilakukan melalui tujuh tahapan, dimulai dari pembukaan dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran, dilanjutkan dengan apersepsi dan penyampaian tujuan. Pada fase inti, siswa dikenalkan pada permasalahan melalui komik, dibagi dalam kelompok, mengerjakan LKPD, menyelidiki, mempresentasikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Tahap penutup ditandai dengan kesimpulan, refleksi, dan doa penutup. Selama penerapan model *Problem Based Learning*, tingkat minat belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus sebelum pembelajaran terdapat 15 siswa kurang berminat, 4 siswa cukup berminat dan 1 siswa berminat pada pembelajaran matematika, kemudian di akhir siklus II mengalami penurunan yaitu 9 siswa kurang berminat dan mengalami peningkatan pada kriteria cukup berminat menjadi 6 siswa dan kriteria berminat menjadi 5 siswa. Dengan demikian penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan komik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Suasana belajar yang menyenangkan serta antusias dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdampak positif berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Antono, A., Al'Ayubi, S., & Mahmudah, M. (2024). Analisis kemampuan pemecahan masalah pada materi aritmatika sosial siswa SMPT Al-Kautsar berdasarkan gender. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 13–20. <https://journal.almeeraeducation.id/jpdp/article/view/416>
- Apriyani, R. A. N. P. (2023). Komik digital berbasis Problem Based Learning efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(2), 357–367. <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i2.65137>
- Atiqoh, F., Sa'adah, Z., Larasati, S. W., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2025). Efektivitas model Problem Based Learning terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar kelas 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22750–22755. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30225>
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2021). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 117–128. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.25034>
- Minarti, Y. R., & Kusmanto, B. (2017). Peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa menggunakan Problem Based Instruction. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 179–188. <https://doi.org/10.30738/union.v6i2.2112>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Nursanti, F., Haryaka, U., & Untu, Z. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media video animasi. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i2.2721>



- Odeh, O. (2021). Pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap minat belajar siswa kelas VII-B SMPN 1 Karangjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 9–14. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5204>
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada materi satuan panjang dalam pembelajaran menggunakan media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 891–898. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p%25p>
- Purnama Wati, N. P. E., & Wiarta, I. W. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3), 298–305. <https://doi.org/10.23887/mpli.v3i3.58428>
- Riawati, N. K. R., & Murdiana, I. N. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 134–143. <https://doi.org/10.53090/j.linear.v9i2.1063>
- Riyadi, S., Susilaningtyas, T., & Mahmudah, M. (2020). Pengaruh model diskursus multi representasi berbantuan Cabri 3D terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 71–79. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/educazione/article/view/4032>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik matematika berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio dan GeoGebra. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wulandari, P., Suharti, S., & Hasranti, A. (2024). Problem Based Learning dalam pembelajaran matematika: Upaya peningkatan minat dan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 3(3), 211–219. <https://doi.org/10.51574/patikala.v3i3.1016>
- Wulansari, N. H., & Manoy, J. T. (2021). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika selama study at home. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), 72–79. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/13959>
- Zulfah, Z., & Sari, D. P. (2020). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap minat belajar matematika siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 927–935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.316>