

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap oleh beberapa siswa sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan. Karena hal itu yang menjadi penyebab kurangnya minat terhadap pelajaran matematika sehingga prestasi belajar pun menjadi menurun. Terutama di tingkat SMP, tujuan pembelajaran matematika dasar kepada siswa agar siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk menambah pengetahuan di bidang matematika dan bisa menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Namun fenomena yang terjadi justru banyak siswa SMP yang mendapat nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran pelajaran matematika yang cenderung membosankan dan tidak menarik baik dari segi visual maupun tekstual. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang baik secara visual, menarik, unik, menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode kualitatif seperti observasi, studi pustaka, dan wawancara. Hasil perancangan akhir berupa komik yang berisi materi-materi matematika sederhana pada aplikasi *line webtoon* untuk tingkat SMP. Karena komik merupakan media yang cukup efektif terutama untuk menarik minat remaja khususnya siswa SMP terhadap matematika dasar. Selain itu, teknologi yang semakin canggih mengubah kebiasaan remaja yang lebih sering menggunakan *gadget* maka komik pun dibuat secara digital dan diterapkan pada aplikasi *line webtoon*. Diharapkan komik tersebut dapat membantu siswa dalam belajar dan memahami matematika dengan metode yang berbeda, lebih seru, lebih menarik, lebih santai, dan lebih menyenangkan.

Kata kunci: *Komik, Menyenangkan, Siswa, Matematika, Webtoon*