

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., dkk. 2018. "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat". *Kadikma*, Volume 9, No. 1 (hlm. 123–130). Tersedia pada <https://doi.org/10.19184/kdma.v9i1.8425> (Diakses pada 12 Februari 2023).
- Azhari, B. dan Irfan, A. 2019. "Model-Eliciting Activities dalam Menganalisis Kreativitas Pemecahan Masalah Matematika pada Mahasiswa Pendidikan Matematika di PTKIN Aceh". *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Volume 2, No. 1, (hlm. 1–18). Tersedia pada doi:10.22373/jppm.v2i1.4495 (Diakses pada 13 Mei 2023).
- Azmi, F., dkk. 2022. "Pemahaman Konseptual Siswa dalam Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas VII SMP". *Jurnal AlphaEuclidEdu*, Volume 3, No. 2, (hlm. 134–143). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.26418/ja.v3i2.58977> (Diakses pada 20 Maret 2023).
- Batubara, H.H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, H.H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Buyung. 2021. "Analisis Profil Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Operasi Bilangan Bulat Siswa SMP Kelas VII". *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, Volume 7, No. 1. (hlm. 29–34). Tersedia pada <https://doi.org/10.30743/mes.v7i1.4410> (Diakses pada 20 Maret 2023).
- Chusniah, E.R. dan Setianingsih, R. 2021. "Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran". *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, Volume 3, No. 2, (hlm. 55–64). Tersedia pada doi:10.26740/jppms.v3n2.p55-64 (Diakses pada 21 Desember 2022).
- Dayana, N.M., dkk. 2022. "Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Webtoon Kelas VII Materi Aritmatika Sosial Dengan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)". *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 1, (hlm. 54–64). Tersedia pada <https://bit.ly/3LmYWmr> (Diakses pada 22 Desember 2022).
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.
- Eriyanto, dkk. 2022. "Perbedaan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Antara Menggunakan Media Pembelajaran Webtoon dan Media Pembelajaran Powerpoint Siswa Kelas XI TKRO di SMKN 6 MALANG". *Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan dan Pengajaran*, Volume 6, No. 1, (hlm. 43–50). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.17977/um074v6i12022p43-50> (Diakses pada 3 Januari 2023).
- Farapatana, E., dkk. 2019. "Pengembangan Komik Matematika dengan Metode Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R) Pada Materi

Lingkaran Kelas VIII SMP". *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, Volume 3, No. 1, (hlm. 1–6). Tersedia pada doi:10.31764/jtam.v3i1.755. (Diakses pada 22 Desember 2022).

Ferdiansyah, H. dkk. 2022. *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan)*. Indramayu: Penerbit Adab.

Fikriani, T. dan Nurva, M.S. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Kelas VII SMP". *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Volume 3, No. 1, (hlm. 11–24). Tersedia pada <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1378/1073> (Diakses pada 5 Januari 2023).

Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University.

Harsa, F.S. dan Manurung, N. 2018. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat di Kelas VII SMP N 3 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal Generasi Kampus*, Volume 11, No. 1 (hlm. 46–56). Tersedia pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/11304/9969> (Diakses pada 1 Oktober 2023).

Henim, S.R. dan Sari, R.P. 2020. "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire". *Jurnal Komputer Terapan*, Volume 6, No. 1 (hlm. 69–78). Tersedia pada <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582> (Diakses pada 3 Juni 2023).

Hilir, A. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.

Kemendikbudristek. 2021. *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.

Kemendikbudristek. 2022. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022, tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*.

Khaidir, C., dkk. 2022. "Pengembangan Media E-Comic Matematika Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Aritmetika Sosial untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sintuk Toboh Gadang". *Math Educa Journal*, Volume 6, No. 2, (hlm. 151–162). Tersedia pada <https://doi.org/10.15548/mej.v6i2.4520> (Diakses pada 20 April 2023).

Kolopita, C., dkk. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar". *Journal Inverted*, Volume 2, No. 1, (hlm. 1–12). Tersedia pada

<https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081> (Diakses pada 10 Juni 2023).

- Kustandi, C. dan Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kusumadewi, R.F., dkk. 2020. "Improving the Ability of Understanding Mathematical Concepts through Digital-based Comics for Elementary School Students". *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Volume 7, No. 2, (hlm. 280–294). Tersedia pada doi:10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.7024 (Diakses pada 22 Desember 2022).
- Leacock, T.L. dan Nesbit, J.C. 2007. "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources- Special Issue on 'Quality Research for Learning, Education, and Training'". *Journal of Educational Technology & Society*, Volume 10, No. 2 (hlm. 44-59). Tersedia pada: <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.10.2.44> (Diakses pada 1 April 2023).
- Lee, M.J. dan Kim, S. 2023. "Webtoons Are South Korea's Latest Viral Cultural Export". Tersedia pada: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-05-09/webtoons-are-south-korea-s-latest-viral-cultural-export?leadSource=verify%20wall%20#xj4y7vzkg> (Diakses pada 1 Oktober 2023).
- Maharsi, I. 2011a. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Maharsi, I. 2011b. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- McCloud, S. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- NCTM. 2000. *Mathematics Assessment a Practical Handbook for Grades 6-8*. USA: NCTM.
- Nuryanah, dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Volume 5, No. 5, (hlm. 3050–3060). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244> (Diakses pada 12 Februari 2023).
- Ovan. 2022. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pratama, E., dkk. 2022. "Pengembangan Komik Online Mengenai Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat dengan Model Neutralization On A Number Line". *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, Volume 2, No. 1, (hlm. 169–182). Tersedia pada doi:10.29303/griya.v2i1.126 (Diakses pada 15 Desember 2022).
- Putra, A. dan Milenia, I.F. 2021. "Systematic Literature Review : Media Komik dalam Pembelajaran Matematika". *MATHEMA JOURNAL*, Volume 3, No. 1, (hlm. 30–43). Tersedia pada <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951> (Diakses

pada 10 Januari 2023).

- Radiusman. 2020. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika", *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 6, No. 1, (hlm. 1-8). Tersedia pada doi:10.24853/fbc.6.1 (Diakses pada 1 Oktober 2023).
- Rahadian, B.T. 2021. *Komik: Media yang Terus Bergerak*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Rahayu, N.W.G.W., dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial". *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Volume 12, No. 1, (hlm. 68–78). Tersedia pada https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.792 (Diakses pada 30 Maret 2023).
- Rahim, R. dan Wahyuni, D. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMK Negeri 5 Medan". *Jurnal Math Education Nusantara*, Volume 2, No. 1, (hlm. 21–27). Tersedia pada: <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN> (Diakses pada 20 Desember 2022).
- Rahmata, A. dan Ekawati, R. 2021. "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial". *MATHEdunesa*, Volume 10, No. 1, (hlm. 32–44). Tersedia pada doi:10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44 (Diakses pada 15 Desember 2022).
- Ramadhani, R. dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Richards, G. dan Nesbit, J. 2004. "The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers". *International Journal of Technologies in Higher Education*, Volume 1, No. 3, (hlm. 56-63). Tersedia pada <https://doi.org/10.18162/ritpu.2004.60> (Diakses pada 3 Juni 2023).
- Riyanto, Y. 2014. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. 4 ed. Jakarta: Kencana.
- Ruseffendi, E. 2006. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sani, R.A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, A. dan Azka, R. 2020. "Pengembangan Komik Matematika untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa SMP". *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM SUKA)*, Volume 2, No. 2, (hlm. 89–97). Tersedia pada <https://bit.ly/3VkuBcZ> (Diakses pada 10 Maret 2023).

- Sari, F. dkk. 2022. "Pengembangan Komik Matematika Digital pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP". *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, Volume 2, No. 3, (hlm. 669–678). Tersedia pada doi:10.29303/griya.v2i3.179 (Diakses pada 20 Desember 2022).
- Smaldino, S.E., dkk. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Syaiful, S., dkk. 2020. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here (ETH) Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika". *Jurnal Gantang*, Volume 5, No. 1, (hlm. 51–59). Tersedia pada doi:10.31629/jg.v5i1.1562 (Diakses pada 13 Mei 2023).
- Wahab, A. dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wurwiarwin, D. 2018. "Pengembangan Komik Fisika Kontesktual Berbasis Android Pokok Bahasan Tekanan untuk Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, Volume 4, No. 2, (hlm. 230–243). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v6i2.1555> (Diakses pada 1 Oktober 2023).
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Yudistira, O.K., dkk. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Sistem Imun Manusia sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA". *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 4, No. 1, (hlm. 39–44). Tersedia pada doi:10.23887/jlls.v4i1.34289 (Diakses pada 10 April 2023).
- Yulianah, L., dkk. 2020. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology", *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 7, No. 1, (hlm. 39–45). Tersedia pada doi:10.31316/j.derivat.v7i1.863 (Diakses pada 1 Oktober 2023).