

## DAFTAR RUJUKAN

- Afdhal, V. E. 2020. Perancangan Komik Perjuangan Siti Manggopoh Pejuang Perempuan dari Minangkabau. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.481>
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A., & Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Dilengkapi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, A. F. N., Yanti, A. W., & Farisia, H. 2024. Pengembangan Media Komik “KOKO” Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 156–166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p156-166>
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akdon & Riduwan. 2013. *Rumus Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Alfian, D., Putriyani, & Hafsyah. 2022. Efektivitas Pembelajaran Statistika Dasar Melalui Penggunaan Modul Praktikum *Statistical Product and Service Solutions (Spss)* pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Enrekang. *Diferensial Journal*, 3(1), 37–50.
- Anarli., Hermita, N., & Putra, Z. H. 2023. Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Kontekstual pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 15–29. <https://doi.org/10.31258/jta.v6i1.15-29>
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. 2021. Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan *Software R*. *Jurnal Budimas*, 3(2), 327–334.
- Ayuni, N. M. S., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. 2023. Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Bagiyono. 2017. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.2307/40202478>

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmayanti, N., Manurung, K. S. B., Hasibuan, H., Puspita, S., Ginting, M. F. S., & Harahap, M. A. 2023. Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3388–3395. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1329>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 354–362. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, P. A., Syawaluddin, A., & Hartoto. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1–10.
- Fitrah, F. 2024. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Strategi Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 16–30.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. 2023. Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220–235. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Ginangjar, A. Y. 2019. Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(01), 121–129.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. 2023. Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamida, N. A., Sein, L. H., & Ma'rifatunnisa, W. 2022. Implementasi Teori *Meaningfull Learning* David Ausubel dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1386–1400. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1294>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. 2023. Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Husna, E. N., Rezani, R. M., Syahrial., & Noviyanti, S. 2022. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 704–707.

- Isnaina, Z., Muhaimin, M. R., & Sutriyani, W. 2022. Peranan Media Audio Visual pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD. *JPM UIN Antasari*, 09(1), 38–50.
- Istiqamah, N., Pattaufi., & Febriati, F. 2024. Pengembangan Media Komik Digital untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION: Research & Learning in Faculty of Education*, 5(3), 29–37.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093–1102.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, D. H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(2), 1046–1059.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. 2022. Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lestari, N. M. D. D., Wiyasa, I. K. N., & Manuaba, I. B. S. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* Berbantuan Multimedia Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i1.35484>
- Mahmudah., Syahputri, S., & Priyanda, R. 2021. Meningkatkan Minat Belajar Perkalian Matematika dengan Permainan Congklak di SDN Sidorejo. *ProsSemNas*, 2(1), 44–49.
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. 2023. Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muamanah, H., & Suyadi. 2020. Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 162–180. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>
- Muhartini., Mansur, A., & Bakar, A. 2023. Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. 2023. Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 825–837.

- Nainggolan, E. 2023. Penggunaan Sumber Belajar dalam Pengajaran Matematika. *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 46–56. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1465>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurfadhilah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. 2021. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. 2023. Penerapan *Meaningful Learning* dalam Pembelajaran Sejarah. *JHCJ: Jambura History and Culture Journal*, 5(2), 1–15.
- Nurlina., Nurfadilah., & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP UNISMUH MAKASSAR.
- Nurmalia, L., Iswan, P. A., Syahidah, H., & Azizah, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Nuryadi., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- OECD. 2024. *Pisa 2022 Results The State of Learning and Equity in Education* Volume I. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2024.183.61714>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (*Content Validity*) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, 4(1), 77–90. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i1.3254](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254)
- Puyanti., Karyadi, B., Sakti, I., & Parlindungan, D. 2023. Pengembangan E-Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis *Contextual Teaching and Learning (Ctl)*. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 4(1), 1–7.
- Rachman, F. A. Y., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. 2023. Pengembangan Media Komatika (Komik Matematika) pada Materi Pecahan Kelas 3 di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1659–1676. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5364>

- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. 2022. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Rusdiana, D., Hera, T., & Mulbasari, A. S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Digital pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 260–273. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3361>
- Sari, R. K. 2023. Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung sebagai Media Pembelajaran Literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1249–1260.
- Setianingrum, A., & Sari, P. M. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas 3 di SDAT Al Amanah Depok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1315–1327.
- Setianingsih, I. G. A. A. A., Putra, D. K. N. S., & Ardana, I. K. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(3), 203–209. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21827>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. 2022. Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 1–5.
- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta.
- Sumual, F. J. N., & Palembang, F. F. 2021. Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristen dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Lentera Nusantara*, 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.59177/jls.v1i1.133>
- Susanti, Y. 2020. Penggunaan Strategi Murder dalam Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 180–191.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyudi, & Rhendica. 2023. Kajian Landasan Antropologis dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Membangun Pengalaman Belajar yang Bermakna dan Berkesinambungan. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(2), 161–173.

- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. 2021. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. 2021. Manfaat Media Pembelajaran *YouTube* Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yulianasari, N., Salsabila, L., Maulidina, N., & Maula, L. H. 2021. Implementasi Etnomatematika Sebagai Cara untuk Menghubungkan Matematika dengan Kehidupan Sehari-hari. *PROSIDING SANTIKA 3: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*.
- Yustina, A., Susanti, M. M. I., & Rustanti, M. I. 2021. Peningkatan Kedisiplinan dan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 58–65.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

