

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43–59.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Apriza, B. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Problem Based Learning. *Eksponen*, 9(1), 55–66.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585.
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research*, 8(2), 150–164.
- Bey, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 224–239.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang : Penerbit Laksita Indonesia.
- Dzulhijah, A. (2014). *Analisis Hasil Belajar “Pengetahuan Bahan Makanan” Pada Praktik Mengolah Makanan Kontinental Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Baleendah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fadila, R. A. (2022). *Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fika, F. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : CV. Tahta Media Group.
- Irmawati, D. A. (2020). *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Tulungagung : Pernal Edukreatif.

- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha dan Pesawat Sederhana Kelas VIII Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kadir, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Di MAN Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2), 225–239.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- Khotimah, K. (2016). *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 83–95.
- Koyan, I. W. (2007). *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Krisnadi, E. (2022). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Jembatan Proses Abstraksi Siswa untuk Pemahaman Konsep. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 14(1), 365–376.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1), 1–10.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Ma'fulah, S., Wulandari, S., & Jauhariyah, L. (2021). Pembelajaran Matematika dengan Media Software GeoGebra Materi Dimensi Tiga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 449–460.
- Magdalena, I. (2023). *Desain Pembelajaran Sekolah Dasar*. Sukabumi : CV Jejak.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran : Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang. *Journal On Education*, 6(2), 12296–12301.
- Mukminin, E., & Mushafanah, Q. (2023). 23. Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri Pati Lor 03. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

Profesi Guru, 1(1), 189–198.

- Nasrulloh, M. F., Hanik, S., & Satiti, W. S. (2020). E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject of Linear Equation System. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 2(1), 34–40.
- Nida, I. K., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Comic Math Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Meteri Kubus Dan Balok Di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 31–40.
- Ningsih, P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru*. Univesitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA*, 3(1), 149–165.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, (2017).
- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development of Traditional Game Module to Strengthen the Conscience of Children 6-8 Years Old. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94.
- Rahmah, N. S. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.
- Rakasiwi, N., Wahyudi, & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60–70.
- Rina, N., Suminar, J., Damayani, N., & Hafiar, H. (2020). Character Education Based On Digital Comic Media. *International Journal of Interactive*, 14(3), 107–127.
- Rusdiana, D., Hera, T., & Mulbasari, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Digital Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 260–273.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama*

Kristen, 1(1), 11–24.

- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. In *Universitas Pendidikan Ganesha* (pp. 1–17).
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. made, & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan : Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Triatmojo, J., Fadillah, S., & Sandie, S. (2021). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 331–338.
- Untoro, J. (2007). *Rumus Lengkap Matematika SMA*. Jakarta : Wahyu Media.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70.
- Widodo. (2017). *Metodologi Penelitian : Populer Dan Praktis*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wurwiarwin, W., Wahyono, U., & Werdiana, I. K. (2018). Pengembangan Komik Fisika Kontesktual Berbasis Android Pokok Bahasan Tekanan Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 230–243.