

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). *Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Arsal, D. Y. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Baru*.
- Badudu. (2008). *Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Branch, R. M. (2009a). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Branch, R. M. (2009b). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diane Ravitch, & Denis P. Doyle. (1996). *Mathematical Literacy*.
- Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faizah, N. I. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3956>
- Febrianti. (2021). *Pengembangan Digital Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115.
- Gravett, & Paul. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design.
- Griffin. (1998). *A Brief Glossary Of Comic Book Terminology*. 24(1), 71–76.
- Hamalik, O. (1986). *Penelitian tindakan kelas*.
- Hendryadi. (2017). *Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Iyus. (2016). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 3(1).
- Kirkpatrick. (1998). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. San Francisco: Berrett-Koehler Publisher, Inc.
- Kristanto. (2010). *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I*

- di SMAN 22 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 10(2), 12–25.
- Kuswidi. (2017). *Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 133–144.
- Lamb, A. , & J. L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. Teacher Librarian* (5th ed., Vol. 36).
- Lee & Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Manumpil. (2022). *Pengembangan Bahan Ajarmenggunakan Flip Pdfprofessional Pada Materi Matriks. Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(3), 346–354.
- McCloud, & Scott. (1993). *Understanding Comic*. Jakarta : Penerbit Gramedia.
- OECD. (2013). *Assesment and Analytical Framework: Mathematics, Raeding, Science, Problem Solving and Financial Literacy*. Paris: OECD Publisher.
- Poerwadarminta. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Prihatiningtyas, S., & Alimah, S. (2021). Reconstruction of E-Module of Circular Motion Based Guided Inquiry. *SEJ (Science Education Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.21070/sej.v5i1.1295>
- Putra. (2015). *Research and Development*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Rahma Muti'ah, Irmayanti, Siti Zahara Saragih, Rohana, Mulkan Ritonga, & Fika Ariani Thovawira Kartika Ritonga. (2020). *Buku Literasi Matematika Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Kegiatan Pembelajaran*. deep publish.
- Rahmata & Ekawati. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *MATHEdunesa*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>
- Rayanto & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek* (1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Steen, & Lynn Arthur. (2001). *Mathematics and Democracy: The Case for Quantitative Literacy*. Princeton, NJ: National Council on Education and the Disciplines.
- Sudarti. (2017). *Pemanfaatan Media Komik Dan Metode Latihan Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Kualitatif, kuantitatif, dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryani, N.,S.A.,P.A.,L. P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Swanson, R. A., & Holton III, E. F. (1999). *Foundations of human resource development*. Berrett-Koehler Publishers.
- Tegeh. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Mode* .
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page.
- Udi. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP* . 4(4), 296.
- Wiwik & Yusupa. (2018). *Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma*. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Yudi Yunika Putra, & Rajab Vebrian. (2020). *Literasi Matematika (Mathematical Literacy) Soal Matematika Model PISA*. deep publish.