

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikma*, 9 (1), 123-130.
- Aisyah. (2015). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Amiruddin, Supriadi, N., & Suherman. (2021). Motivasi Belajar: Dampak Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4 (1), 42-49.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Ardhiyanti, E., Sutriyono, & Pratama, F. (2019). Deskripsi Kemampuan Penalaran Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 10-103.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Atmaja, I. M. (2020). Filsafat Ilmu Sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10 (1), 20-26.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Einser, W. (2008). In *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. London: W. W. Norton & Company.
- Faryanti, H., & dkk. (2016). Respon Siswa Terhadap Film Animasi Zat Aditif. *Artikel Penelitian, Universitas Tanjungpura: Pontianak*.
- Fatmawati, & Anjasari, P. (2021). Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP. *Al Urwatul Ustqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 13-26.
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making - Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: Indeks.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M. & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ismunarti, D. H., & dkk. (2020). Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variaabel Kontinu untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-a Perairan. *Buletin Oseanografi Marina*, 9(1), 1-8.

- Jubaerudin, J. M. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178-189.
- Kaddarudin. (2016). In *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor008/H/KR/2022*. Jakarta: Kemdikbud Ristek.
- Khairunnisa, A. (2014). In *Matematika Dasar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, & Fitriani. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Journal on Education*, 2, 225-232.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: Refika Aditama.
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Makalah*.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar STatistika Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mangei, F. A., Komariyah, L., & Goma, E. I. (2021). Respon Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Sendawar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Online pada Bidang Studi geografi. *Pendidikan Geografi Undiksha*, 155-163.
- Murtiningsih, W. (2011). *Para Pendekar Matematika dari Yunani Hingga Persia*. Banguntapan, Yogyakarta: DIVA Press.
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Narvaez Rojas, C., Alomia Peñafiel, G., Loaiza Buitrago, D., & Tavera Romero, C. (2021). Society 5.0: A Japanese Concept for a Superintelligent Society. *MDPI Sustainability Journal*, 13(12).
- Ponidi, & Nugroho, M. (2020). *Modul 6 Aritmatika Sosial*. Direktorat Sekolah Menengah Pertama.
- Purwadarminta, W. J. (1999). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rafli, M. F. (2017). Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Rahmata, A., & Ekawati, R. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmatika Sosial. *Mathedunesa*, 10(1), 32-44.

- Rangkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rose, N., Gunandi, F., Rosyadi, Nandang, & Sudirman. (2021). Comic Mathematics: A Bridge to Understanding The Concept of Social Arithmetic for Secondary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4334-4339.
- Roy, A. (2020). *A Comprehensive Guide for Design, Collection, Analysis and Presentation of Likert and other Rating Scale Data (Analysis of Likert Scale Data)*. . Amazon.com Services LLC.
- Rudi, S., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat , Pengembangan, Penilaian, dan Pemanfaatan*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sipayung, T. N., & al, e. (2020). The Effect of Comic-Based Realistic Mathematics Approach on Students' Learning Motivation and Conceptual Understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, (1)(012111).
- Sudibjo, N., Idawati, L., & Harsanti, H. R. (2019). Characteristics of Learning in The Era of Industry 4.0 and Society 5.0. *International Conference of Educational Technology (ICoET)* (pp. 276-278). Atlantis Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono, & dkk. (2019). Developing an Assessment Instrument for Assessing Elementary School Instructional Comic. *2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management Administration and Pedagogy (YICEMAP 2019)*, 511, pp. 216-221. Yogyakarta.
- Swastika, A., Charismajati, R. C., & Kholid, M. N. (2022). Analysis of Student Difficulties in Completing Social Arithmetic Stories Assessed from Understanding the Concept. *The International Conference on Mathematics and Learning Research (ICOMER)*. 2479 (1). Surakarta: AIP Publishing.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). *Instruction Development For Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis: Central for Innovation on Teaching The Handicapped.
- Tomoliyus, T., & Sunardianta, R. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Reaktif Agility Tennis Meja. *Jurnal Keolahragaan*, 148-157.
- Usmaedi. (2021). Education Curriculum for Society 5.0 in The Next Decade. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4 (2), 63-79.

- Weir, J. P. (2005). Quantifying Test-Retest Reliability Using The Intraclass Correlation COefficient and The SEM. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 19(1), 231-240.
- Widiana, G. T., & Waedani, I. K. (2017). Efektivitas Suplemen Bahan Ajar IPA dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)*, 3(1), 41-55.
- Widianto, E., & dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 213-224.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1, 23-33.
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Journals of Mathematics Education*, 1, 87-96.