

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, Jen. (2018). *"Defining digital comics: a British Library perspective."* Informa UK Limited.
- Aldila, S., & Mukhtaiyar, R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Kelas X SMK Negeri 1 Bukittinggi. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*
- Anggasana, G. (2020). *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemampuan Prosedural Menurut Kilpatrick Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Anggoro. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada sistem e-learning universitas negeri padang*. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 17(2), 1-10.
- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles., & Melani, M. (2022). *Komik Digital Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari*. Vol. 1 No. 2.
- Ariesta, F. W dan Kusumayati, E. N. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 3(1). 22-33. <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/571/565>.
- Arnidha, Y. (2016). *Analisis Kemampuan Pengetahuan Konseptual Dan Prosedural Siswa Sd Dalam Pokok Bahasan Pecahan*. JPGMI, Vol. 2, No. 1, 54-60.
- Asiah, S (2016). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan islam*, 4(2),1-11
- Badjeber, R. 2017. *Asosiasi Kemampuan Penalaran Matematis dengan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Inkuiri Model Alberta*. JPPM Vol. 10 No. 2
- Beni, K. A., Gita, I. N., & Suarsana, I. M. (2017). *Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu : Perancangan dan Validasi*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika, (September).
- Buyung. (2017). *Analisis Kemampuan Literasi Matematis melalui Pembelajaran Inkuiri dengan Strategi Scaffolding*. Unnes Journal of Mathematics Education Research.
- Damayanti, F. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. 0985(10), 481124.
- Daryanto dan Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Dwipangga, A., Duskarnaen, M, F., & Ajie, H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Dengan Metode Luther-Sutopo*. Vol. 9 No. 1.

- Erawati, I., Darwis, M., & Nasrullah, M. (2017). Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal office*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3450>
- Ernawati (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Servver*. UNY
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 2.
- Fahmi, S. (2018). (1st Ed). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara.
- Fakhriyannur. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. S1 thesis, UNY.
- Falahudin, I. (2018). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Lingkar Widyawiswara, 1(Desember), 104–117
- Fatimah, D.D.S, Tresnawati, D, Ma'rup, C.S. (2017). *Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia*. *Jurnal Algoritma*, Vol. 14 No. 2.
- Hamid, M. A, Ramadhani, R.,dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Batu: Literasi Nusantara.
- Hasanah, R. U. (2018). *Teori-teori dalam praktek pembelajaran*. *Jurnal Alfiah*, 1, 1-6. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wz5fr>
- Hendryadi, H. (2017). *Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner*. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis FE-UNIAT*, 2(2), 169–178. doi: <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Hernawati, I. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Adversity Quotient*. Tesis Universitas Sebelas Maret.
- Hidayah, N., & Ulva, R.K. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Purworejo Negeri Katon Pesawaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4 (1): 37.
- İlhan, G. O., dkk. (2021). *Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19*. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Irnin, A. D. A., Ria, A. S., & Dandan, L. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/doi.org/10.21009/1.03108>

- Kustantina, V. A., Nuryadi., & Marhaeni, N. A. (2022). *Efektivitas Komik Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Phytagoras*. *Supermart Jurnal Matematika*. Vol. 6 No. 1.
- Khamidah, L. (2017). *Pemahaman Konseptual Dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas VIII Dalam Penyelesaian Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Di SMPN 7 Kediri*. *Simki-Techsain* 1, no. 8, hal. 1–10.
- Lee, Vivian WH. (2013). *Using Storyboard That As a Tool in the Classroom*. (Online). Retrieved from: http://etec.cltt.ubc.ca/510wiki/Using_Storyboard_That_As_a_Tool_in_the_Classroom.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. K. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mustakim. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Storyboard That Berbasis Pendekatan Kontekstual Di MTS Al-Furqon Kota Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Mirawati, M.M., dkk. (2021). *Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis Android pada Mata Pelajaran Biologi di SMAN 1 Abung Semuli Lampung Utara*. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol. 5 No. 2.
- National Research Council. (2001). *Adding it up: Helping children learn mathematics*. Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B (Eds.), *Mathematics Learning Study commite Center for Education, Division of Behavioral and Social Sciences and Education*. Washington, D. C.: National Academy Press.
- Novitasari, C. (2022). *Metode Pengembangan Multimedia Menurut Luther-Sutopo*. *Pelajarino.com*. (Online).
- Nuharini, Priyanto. (2017). *Mari Belajar Matematika Pendidikan Matematika Untuk Kelas V SD/MI*. Surakarta : CV Usaha Makmur.
- Nurhayati, E. (2018). *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurjuwita, Darmawan, Boisandi. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Gophys Berbasis Tpck Pada Materi Hukum Kepler Kelas Xi Sma Kemala Bhayangkari 1 Sungai Raya*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi II. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/issue/view/100>.
- Permatasari, I.S, Hendrapipta, N., Pamungkas, A.S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips*. *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No.1.
- Prsetyo. (2017). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Berdasarkan Teori Newman Siswa Kelas 8 SMPN 2 Tuntang*. Universitas Kristen Satya Kencana.

- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). *Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Putri, J.K. (2022). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. KEMENDIKBUD.
- Prihanto, D.A, Yuniarta, T,N. (2018). *Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, *Jurnal Maju*, Vol. 5 No. 1.
- Rahman, A. A.(2018). *Srategi Belajar Mengajar Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Rakasiwi, N., Wahyudi, Indarini, E. (2019). *Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV*, *Jurnal AKSIOMA*, Vol. 10 No. 1.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>
- Rohatin, A., Sujiran & Puspananda, D. (2020). *Kemampuan Prosedural Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Menurut Carl Gustav Siswa Kelas Vii Mts Matholi'ul Fallah Simo Tahun Pelajaran 2019/2020*. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* Vol. 7 No. 2.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatin, A., dkk. (2020). *Kemampuan Prosedural Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Menurut Carl Gustav Siswa Kelas Vii Mts Matholi'ul Fallah Simo Tahun Pelajaran 2019/2020*. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* Vol. 7 No. 2.
- Rosmayadi. (2017). *Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang*. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 46-51.
- Septiana, S., dkk. (2019). *Pegembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Di MA Kelas Xi*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(3), 209.
- Setiawati, dkk. (2017). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (1) pp. 16-31 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.
- Sundayana, Rostina. (2018). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sukmawati. (2020). *Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online Di Era Industri 4 . 0*. Jurnal Kreatif Online, 8 (1), 39–46. [Http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Jkto/Article/View/15680](http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Jkto/Article/View/15680). (diakses tanggal 1 Oktober 2022).
- Sukmawati, A. (2022). Analisis Kemampuan Prosedural Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMPN 3 Barru. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Setiawan, dkk. (2017). *Penerapan Model Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar siswa dalam pembelajaran rekayasa perangkat lunak (RPL)*, Vol.3 No.1
- Syam, B, & Izzati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP*. JEP (Jurnal Eksakta Pendidikan) Volume 4 No.2.
- Wahyu & Hartanto. (2019). Perancangan User Interfance Game Angklung denan Metode Use Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo), Bandung: Ind Journal On Computing
- Wulandari, I., & Hakim, D,K. (2022). *Pengembangan Aplikasi Kitab Ro 'Sun-Sirah Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Jurnal Media Pratama. Vol. 16 No. 1.
- Yosrita dan Cahyaningtyas. (2017). *Penerapan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Pada Pengembangan Aplikasi Simulasi Untuk Menghitung Matrik*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika STT PLN : Jakarta.
- Zulhamdi., & Okra, R. (2024). *Perancangan Komik Strip Menggunakan Paint Tool SAI Pada Mata Pelajaran Simdig*. Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation. Vol. 3 No. 2.