

DAFTAR RUJUKAN

- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Penerapan Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Arifannisa. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hakim, A. L., & dkk. (2023). *Literasi dan Model Pembelajaran : Kunci Terampil di Era Revolusi 4.0*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar : Untuk Menjadi Guru Yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Kustantina, V. A., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022a). Efektivitas Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Phytagoras. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i1.722>
- Kustantina, V. A., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022b). Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(1), 01. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i1.8029>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Mariyaningsih, N., & Hidayanti, M. (2018). *Buku Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: CV KEKATA GROUP.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: DEEPUBLISH

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesia Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Mujawal, W. A., Bani, A., & Nani, K. La. (2018). Penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLDV. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–14.
- Nafala, Nur Mazidah. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nieveen, N. (1999). Design Approaches and Tools in Education and Training . *In stochastic environmental Research and Risk Assesment*, (Vol. 29, Issue 7). <https://doi.org/10.1007/s00477-014-0937-9>.
- Nurbaiti. (2022). *Pembelajaran*. Pekalongan : PT Nasya Expanding Management (Penerbit NEM)
- Ningrum, N.L. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2). 167-171.
- OECD, P (2022). Result (Volume I) : What Students Know and Can Do. *PISA, OECD Publishing, Paris*.
- Prihanto, D. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 7990. [https://eprints.umm.ac.id/39335/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/39335/1/PENDA HULUAN.pdf](https://eprints.umm.ac.id/39335/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/39335/1/PENDA%20HULUAN.pdf)
- Pusmenjar. (2020). *AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *J. Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 4 (2), 137-140.
- Rizqiyani, Yossi; Nurul Anriani; Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Rohati., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *Edumatica*, 08 (02), 81-91.
- Sari, S. Y., Gusmania, Y., & Hasibuan, N. H. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 85–94. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v12i1.5033>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

- Subroto, E. N., & Qohar, A. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 2006, 135–141.
- Susanti, S. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susanto,D., dkk., (2022). *Matematika*. Kemendikbud
- Tyaningsih, R. Y. (2020). *Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Wahab, A., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wardana, I. W., Hartono, & Prihatin, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika. *J-PiMat*, 6(1), 1041–1052.
- Wati, G. L., & Syafitri, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbasis Stem. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 7(1), 62–71. <https://doi.org/10.36294/jmp.v7i1.2821>
- Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1687-1699.
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yenzi, Indah Pristy., Mujahidawati, M., & Novferma, N. (2023). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1114–1125. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1303>