

DAFTAR RUJUKAN

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikma*, 9(1), 123–130.
- Ashari, N., Zulyusri, Z., Yogica, R., & Alberida, H. (2022). Implementasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) dalam Pembelajaran dan Hubungannya dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(4), 763–774. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2056>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. CV Graha Edu.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach* (Issue July). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budi, Cahyono, Romadiasri, Y., & Maslikhah, S. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula*, 4(1), 71–83.
- Busnawir. (2023). *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving dan Gaya Belajar*. Penerbit Adab.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Dzakiyyah, R. I., & Setyawati, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Etnomatika dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283–2295.
- Chairunnissa, A., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran dengan Pendekatan STEM Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 15(2), 275. <https://doi.org/10.30870/jppm.v15i2.16196>
- Dalilan, R., & Sofyan, D. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP ditinjau dari Self Confidence. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 141–150. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1585>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–

130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v1i1.1174>

- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209–217. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Irawan, A. C., & Sunarmi. (2023). Identitas Ilustrasi Kharisma Jati dalam Komik Humor Satir God You Must Be Joking (GYMBJ). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 410–428. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.7058>
- Izzah, M. A., Rosidah, S. A., & Khumairoh, N. (2020). Komik sebagai Alternatif Media Pembelajaran Maharah Qira'ah untuk Siswa Madrasah Ibtida'iyah (MI). *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2*, 345–354.
- Izzati, N., T, L. R., Susanti, S., & Siregar, N. A. R. (2019). Pengenalan Pendekatan STEM sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i2.1776>
- Jawad, L. F., & Majeed, B. H. (2021). The Impact of Teaching by Using STEM Approach in The Development of Creative Thinking and Mathematical Achievement Among the Students of The Fourth Scientific Class. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(13), 172–188. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i13.24185>
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Khairiyah, N. (2019). *Pendekatan Science, Technology, Engineering, dan Mathematics (STEM)*. SPASI MEDIA.
- 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. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>
- Kurniawan, H., & Susanti, E. (2021). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)*. Deepublish.
- Larasati, M. A., & Dwidayati, N. K. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristik Ditinjau dari Keaktifan Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 310–319. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/45046>
- Maharani, Z. H., & Kusno. (2023). Analisis Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 127–135. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1291–1301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Masruroh, S. (2019). Pengembangan Media Comic Card Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 225–233. <http://103.98.176.39/index.php/senatik/article/view/62>
- 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>
- Nafala, N. M. (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>
- Nasional, K. P. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Issue January, p. 125). Kluwer Academic Publishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>

- Noor, M. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (M. Aulia (ed.)). PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Nugraha, F. A., Sidik, J. A. A., Iskandar, R. S. F., & Raharjo, S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT 2022*, 102–107.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 99–108. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.99-108>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Priatna, N., Nurhayati, & Lorenzia, S. A. (2021). *Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek Dengan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics)* (N. N. M (ed.)). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Puriasih, K. N., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di SMPN 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan STEM: Systematic Literature Review. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 149–160. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6914>
- Rahmawati, L., Juandi, D., & Nurlaelah, E. (2022). Implementasi STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2002–2014. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5490>

- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164–177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>
- Rini, D. S., Widayati, & Memolo, T. (2020). *Pembelajaran Berbasis Aktivitas Sebuah Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, N. L. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. Balai Pustaka.
- Sentosa, D. A. (2021). Perancangan Komik Digital Scrambled Egg sebagai Media Edukasi Keluarga Single Parent. *Citradinga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 03(02), 33–41. <https://doi.org/10.33479/cd.v3i02.677>
- Septia, Y. L., Nurcahyono, N. A., & Balkist, P. S. (2022). Pengembangan Media Baret Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 35–47.
- Setiawan, E., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Strip Berbasis Digital Tentang Bahaya Hoax Bagi Masyarakat. *Jurnal Barik*, 1(3), 154–166. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Silver, E. A. (1997). Fostering creativity through instruction rich in mathematical problem solving and problem posing. *Zentralblatt Für Didaktik Der Mathematik*, 29(3), 75–80. <https://doi.org/10.1007/s11858-997-0003-x>
- Siregar, R. N., Karnasih, I., & Hasratuddin. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 46–64. <https://doi.org/http://10.32529/glasser.v4i1.441>
- Siswono, T. Y. E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Fokus pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Siswono, T. Y. E., Rosyidi, A. H., Kohar, Ahmad Wachidul Hartono, S., Nisa', K., & Uripno, G. (2022). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa* (1st ed.). CV. Lestari Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. ALFABETA.
- Sukmagati, P. O., Yulianti, D., & Sugianto, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP.

Unnes Physics Education Journal, 9(1), 18–26.

- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167–178. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Syukri, M., Halim, L., & Meerah, T. S. M. (2013). Pendidikan STEM dalam enterpreunual science thinking “ESciT”: satu perkongsian pengalaman dari UKM untuk aceh. *Aceh Development International Conference*, 105–112.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. UMMPress.
- Wahyuni, F. R., Hanif, W., & Emilda, N. (2021). Redesign Buku Cerita Dinosauris Untuk Anak Kelas 4-6 SD dengan Sisipan Komik Strip Edukatif. *Jurnal ATRAT*, 9(3), 39–48.
- Widiastuti, A., & Indriana, A. F. (2019). Analisis Penerapan Pendekatan STEM untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Peluang. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3), 403–416. <https://doi.org/10.30738/union.v7i3.5895>
- Wijaya, E. M. S., & Irianti, N. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Realistic Mathematic Education (RME). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 648–658. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3103>
- Yanti, F., Hardiman, & Budiarta, I. G. M. (2019). Analisis Komik Web Karya Wildan Ridho Sajali. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 9(1), 24–35. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v9i1.18947>
- Yasiro, L. R., Wulandari, F. E., & Fahmi. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pemanasan Global Berdasarkan Prestasi Siswa. *Journal of Banua Science Education*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.20527/jbse.v1i2.11>
- Yenzi, I. P., Mujahidawati, & Novferma. (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>