

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Amaris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Andani, Asrul, B. E. W., Achmad, A. D., & Wahyuningsih, P. (2024). *Teknologi Augmented Reality untuk Bahan ajar*. (M. Dewi, Ed.). Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Aryani, W. D. (2023). *Pembelajaran Berdiferensiasi, Implementasi dan Praktik Baik pada Mapel IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka*. (D. Nirwana, Ed.). Semarang: Cahaya Ghani Recovery.
- Atmojo, I. R. W., Rukayah, Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi (Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka)*. (E. A. Akbar, Ed.). Surakarta: Panjang Putra Wijaya.
- Bariah, S., Setyaningrum, V., Fithriyyah, Y. N., Windiany, E., Haluti, F., Kusumastuti, S. Y., ... Laksono, R. D. (2024). *Buku Konsep Dasar Penelitian*. (Y. Agusdi, Ed.). Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Bahan ajar Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Diana, N., Suhendra, Turmudi, & Juandi, D. (2023). *Mengembangkan Bahan ajar Matematika dengan Pendekatan STEM*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Edison, A. (2023). *Problem Based Learning: Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar*. (M. Hidayat & Miskadi, Ed.). NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Farhatin, N., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 33–45. Diambil dari <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/2082/1435>
- Farida, R. N., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Kelas X Dalam Menyelesaikan Soal Tipe Pisa Konten Change and Relationship. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(0), 2802–2815.
- Fatirul, A. N. (2021). *Buku Ajar Mengembangkan Bahan Ajar (Cara dan Langkah*

- Mengembangkan Bahan Ajar*). Jawa Tengah: Pena Persada.
- Fauzia, R., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1608–1617. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5323>
- Ferdiansyah, A. (2023). *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan TPACK*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Gusteti, M. U. et al. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Habibi, H., & Suparman, S. (2020). Literasi Matematika dalam Menyambut PISA 2021 Berdasarkan Kecakapan Abad 21. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8177>
- Halimah, N., Hardiyanto, & Rusdinal. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Bentuk Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 08(01), 186. Diambil dari <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/pgmi/article/view/3513/1247>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Hidayat, R., Murni, A., & Roza, Y. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3017–3027. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.373>
- Kinanthi, S., Astuti, E. P., & Purwoko, R. Y. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Matematis Siswa Kelas X. *Didactical Mathematics*, 5(2), 515–524. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6651>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniawati, L., Miftah, R., Kadir, & Muin, A. (2021). *Literasi Matematis Konteks Keislaman*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Bahan ajar*. Jakarta: KENCANA.
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Lesmana, M. A., Astuti, I. F., & Septiarini, A. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android.

- Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(2), 71.
<https://doi.org/10.30872/jim.v16i2.3744>
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literat Melalui Presentasi. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.976>
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 8(2), 1–10.
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.2022>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahmud, S., Isroani, F., Pebriana, P. H., Karim, A. R., & Noto, M. S. (2023). *Bahan ajar*. (A. Rahmawati, Ed.). Jawa Barat: LOVRINZ PUBLISHING.
- Marhadi, S. N. L., Upuolat, H., Alting, N. A., & Hasan, R. (2023). Analisi Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. *Amanah Ilmu*, 3(2), 63–75.
- Miftahul, H., & Miftahul, J. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Muhidin, A., & Faruq, U. Al. (2018). *Pengembangan bahan ajar*. Suberia Diklat. Diambil dari <https://suberia.wordpress.com/2010/06/26/>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Bahan ajar 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>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Bahan ajar Augmented Reality (AR) Di Kelas VI MI Wahid Hasyim. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(2).
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Muslimah, H., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8(1), 36–43.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125–143.
- Nasruddin, Sari, D. M. M., Darmawan, I. P. A., Jumiati, S., Sinaga, Y. K., Sari, M. E., ... Purwanto, H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar* (Padang). PT.

Global Eksekutif Teknologi.

- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2020). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. (A. Bastian, Ed.). Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Nuraini, L. (2018). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013, 1–188. Diambil dari <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4143>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhamidah, S. (2022). *Problem Based Learning Kiat Jitu Melatih Bepikir Kritis Siswa*. (M. Hidayat & Miskadi, Ed.). NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. OECD Publishing.
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>
- Pamungkas, T. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. (Guepedia, Ed.). Guepedia.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. Diambil dari <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (D. Wijaya, Ed.), DIVA Press. Jogjakarta. Diambil dari <https://repository.pertanian.go.id/items/84e82781-2ca4-4d63-a0ab-5234bdc7246c>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rahmasari, I., & Setyaningsih, N. (2023). Kemampuan Literasi Matematika Siswa dalam Memecahkan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya pada Materi SPLDV Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1773–1786. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2402>
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Disrupsi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 40–47.

- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Bebas Masalah (Problem Based Learning). *Perpustakaan IAI Agus Salim*, (April). Diambil dari <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
- Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Bahan ajar Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Setiana, D. S., & Purwoko, R. Y. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari gaya belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 163–177. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34290>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO*, 2(1), 114–126.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Sumarni, S., Adiastuty, N., Riyadi, M., Nisa, D. K., Restu, A. M., & Lestari, I. T. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Smp Dalam Mengerjakan Soal Pisa Uncertainty and Data Content. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 725. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6426>
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sutrisno, B. A., Upu, H., & Rusli. (2024). *Matematika Realistik dengan Augmented Reality*. (A. Hapsan & N. D. Astuti, Ed.). Gowa: Ruang Tentor.
- Suwarso, I. (2024). *Problem Based Learning: Strategi Efektif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di Kelas*. (N. Duniawati, Ed.). Jawa Barat: Adanu Abimata.
- Syahrwela, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 534–547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>

- Syarifah. (2022). *Model Problem Based Learning dan Pembentukan Kelompok Sosial*. Bekasi: Mikro Media Teknologi.
- Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *MATEMATIKA SMP/MTs KELAS VIII*. Diambil dari <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How To Differentiate Intruction In Mixed Ability Classrooms. Toxicology* (Vol. 44). ASCD. [https://doi.org/10.1016/0300-483X\(87\)90046-1](https://doi.org/10.1016/0300-483X(87)90046-1)
- Vebrianto, R., Susanti, R., Annisa, Nurhadi, Mutia, D. A., & Ningsih, S. A. (2021). *Problem Based Learning untuk Pembelajaran yang Efektif di SD/MI*. Riau: Dotplus.
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529–535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Warsini. (2024). *Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Sejarah*. Gowa: Ruang Tentor.
- Widyastuti, R. tri, & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.366>
- Yenzi, I. P., 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>
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 123–134. <https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>
- Yuberti, M.PD, D. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan* (Vol. 1). Lampung.