

DAFTAR PUSTAKA

- Affeldt, F., D. Meinhart, dan I. Eilks. 2018. The Use of Comics in Experimental Instructions in a Non-Formal Chemistry Learning Context. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 6(1): 93-104.
- Aisyah, N., E. Emosda, dan S. Suratno. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter di SDIT NURUL ILMU Kota Jambi. *Jurnal Tekno-Pedagogi* 5(1):50-63.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosdakarya. Bandung.
- Akhmadan, W. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang* 2(1): 27-40.
- Anggono, W. dan D. I. Setyadi. 2014. Perancangan Buku Komik Matematika Khusus Siswa Kelas IV dengan Konsep Magic of Maths. *Jurnal Sains dan Seni ITS* 3(2): 60-63.
- Apriyanti, F. 2012. Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V. *Jurnal Pendidikan* 10(1): 74-85.
- Ardianzah, F., T. A. Kusmayadi, dan B. Usodo. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Sikap Siswa Terhadap Matematika Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika* 3(9).
- Arifin. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asyhar, R. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP Press). Jakarta.
- Aziz, A. dan B. Setyono. 2013. *Menguasai Matematika SMP*. Kawah Media. Jakarta.
- Buchori, A. dan R. D. Setyawati. 2015. Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *Journal of Education and Research* 3(9): 370.
- Danaswari, R.W., K. Kartimi, dan E. Roviati. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* 2(2): 93-110.

- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Dewi, F. 2015. *Media Komik Untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII*. Tesis. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Dewi, N. P. D. S. P. W., I. W. Lasmawan, dan N. K. Suarni. 2018. Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Tipe Tes Pada Siswa Kelas III SD Gugus I Kecamatan Kuta Selatan. *JIPP* 15(3): 273–284.
- Edpris, I. S. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 5 SDN Junrejo 02 dengan Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Fitrah. 2016. *Model Pembelajaran Matematika Sekolah*. Budi Utama. Malang.
- Fitriarosah, N. 2016. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Hanifah, H. R. F. N. dan R. Nuraeni. 2020. Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Think Pair Share dan Think Talk Write. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9(1): 155-166.
- Hidayati, K. 2013. Pembelajaran Matematika Dengan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di SD/MI. *Jurnal Cendekia* 11(1): 178-179.
- Huang, T. H., Y. Chen Liu, dan H. Chen Chang. 2012. Learning Achievement in Solving Word-Based Mathematical Questions through a Computer-Assisted Learning System. *Journal Educational Technology & Society* 15(1): 248-259.
- Husamah, H., Y. Pantiwati, A. Restian, dan P. Sumarsono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press. Malang.
- Indaryati, I. dan J. Jailani. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* 3(1): 84-96.
- Jarvis, M. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Nusa Media. Bandung.
- Jihad, A. dan H. Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo .Yogyakarta.
- Jumaris, M. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Jupri, A., P. Drijvers, dan M. Van den Heuvel-Panhuizen. 2015. Improving Grade 7 Students Achievement in Initial Algebra Through a Technology-Based Intervention. *Digital Experience in Mathematics Education* 1(1): 28-58.

- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Latif, M. A., C. Ainy dan A. Hidayatullah. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan RME. *Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1): 44-52.
- Lestari, R. 2016. Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islami Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.
- Lubis, W. 2020. Developing Teaching Media By Using Storyboard That In Writing Narrative Text For Senior High School Students. *Tesis*. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Manalu, M. A., Y. Hartono, dan N. Aisyah. 2017. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen* 3(1): 35-48.
- Mardianto. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing. Medan
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Masruroh, S. 2019. Pengembangan Media Comic Math Card Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII. *SENATIK* 225-233.
- Maulana, D. 2014. *Pendekatan Sainifik*. LPMP. Lampung.
- Muafieq, D. 2011. Penerapan Model Pembelajaran dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia. <http://www.dedenbinlaode.web.id/2010/01/realistik.html>. 25 Maret 2020.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Mustajab, A. 2011. *Jenis-Jenis Komik*.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1(1): 64-74.
- Ni'mah, K. 2016. Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika* 2(2): 119-127.
- Ningsih, S. 2014. Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *JPM* 1(2): 73-94.
- Novianti, R. D. dan M. Syaichudin. 2010. Pengembangan Media Media Cerita Bergambar Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman

- Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SD N Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10(1): 74-85.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta.
- Plomp, T. 2010. Educational Design Research: An Introduction. *An Introduction to Educational Design Research*.
- Prastowo, A. 2015. Perubahan Mindset Dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Persaingan Pendidikan Di Era MEA. *Prosiding Seminar Nasional* 9.
- Putri, D. Y. K. dan G. Ariyanti. 2015. Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *JTEM* 1(1): 22-38.
- Ramadhani, E. D. 2019. Pengembangan Komik Matematika Berbasis RME (Realistic Mathematics Education) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Keliling dan Luas Segitiga Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1): 22–30.
- Riduwan, S. 2011. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta. Bandung.
- Rifa'i, A. dan C. T. Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Unnes. Semarang.
- Rohani, R. 2019. *Media Pembelajaran*. UINSU Press. Medan.
- Rusman, D. 2012. *Model –Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sadiman, A. S. dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada. Depok.
- Sari, D. N., L. S. Sinaga, dan E. Lorita. 2016. Komunikasi Bimbingan Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 3(1): 58-70.
- Setyosari, H. P. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media. Jakarta.
- Shed, M. 2019. Storyboard That: an Exciting Edtech Tool that Just Got Even Better. <https://www.emergingedtech.com/2019/09/storyboard-that-exciting-edtech-tool-just-got-better/>. 6 Januari 2021 (10.12)
- Sinaga, K. E. 2019. Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Penalaran Matematis Siswa Yang Diajar Dengan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Dan Pembelajaran Konvensional Pada Materi Pokok Trigonometri Di Kelas X SMAS Muhammadiyah 8 Kisaran Tahun Pelajaran 2018/2019. *Disertasi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Sumatera Utara.
- Slavin, R. E. 2011. *Psikologi Pendidikan. Teori dan Praktik*. Indeks. Jakarta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Sukri, M., S. Syofni, dan S. N. Siregar. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP/MTs. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(1): 1-12.
- Sundayana, R. 2016. Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2): 75-84.
- Susilowati, P. L. dan N. Ratu. 2018. Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Tahapan Newman dan Scaffolding Pada Materi Aritmatika Sosial. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1): 13-24.
- Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System. Amerika Serikat.
- Toraya. 2019. Pengembangan Komik Matematika Bercirikan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Memahami Konsep Aritmatika Sosial. *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Trianto, T. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahjuningsih, E., A. Santihastuti, I. Kurniawati, dan U. M. Arifin. 2020. "Storyboard That" Platform to Boost Students' Creativity: Can It Become Real?. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* 485(1).
- Wahyuni, D., R. Masykur, dan D. D. Pratiwi. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8(1): 32-40.
- Widyawati, A. dan A. K. Prodjosantoso. 2015. Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(1): 24-35.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

- Yulistiyarini, H. dan A. Mahmudi. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Geometri Ruang SMP dengan Memanfaatkan Alat Peraga Manipulatif dan Lingkungan. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 10(2): 155-167.
- Yusuf, A. M. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media. Jakarta.
- Zulhammi, Z. 2015. Teori Belajar Behavioristik dan Humanistik Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Darul 'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 3(1): 105-125.
- Zunaidah, F. N. dan M. Amin. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 2(1): 19-30.

