

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan *e-comic* matematika berbasis teknologi sebagai suplemen pembelajaran pada aplikasi fungsi kuadrat. *Kadikma*, 9(1), 123–130.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Amiruddin. (2021). Motivasi belajar: dampak komik matematika bernuansa islami berbantuan instagram. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.46918/equals.v4i1.935>
- Anggraeni, S.W., Alpian Y., Primadani D., & W. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Anisafitry, Z. (2021). *Pengembangan aplikasi mobile learning dengan karakteristik realistic mathematics education pada materi program linear SMA kelas XI*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Atsani. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Budi, D. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran melalui *e-comic* berbasis scientific approach pada mata pelajaran matematika materi limit fungsi. *kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1), 71–83.
- Dr. Hasnul Fikri, M. P., & Ade Sri Madona, S.Pd., M. P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif* (M. P. Hendrizal, S.IP. (ed.)).

- Hanah, R., Muhsetyo, G., Sisworo, S., & Al., E. (2016). Penggunaan bahan manipulatif untuk memahami materi Peluang pada siswa SMP dengan pendekatan pendidikan matematika realistik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 927–939.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas X materi proyeksi vektor. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- HAVIZ, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa SMK. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 2(2), 239. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Irawati. (2018). Pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran ekonomi kelas X di SMAN 7 Malang pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran. *02(02)*, 493–496.
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan *e-comic* berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMA paramarta seputih banyak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 83–95. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/3843>
- Khusnaini, M. (2014). *Pengembangan media ajar macromedia flash materi bangun ruang kelas V Sdi Riyadlul Mubtadiin Turen – Malang*.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
- LATIFAH, I. U. (2018). Pengembangan instrumen penilaian hasil belajar matematika berbasis taksonomi fink. *Jurnal*, 105. [http://digilib.uinsby.ac.id/22242/1/Izzah Umi Latifah\\_D04213016.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/22242/1/Izzah%20Umi%20Latifah_D04213016.pdf)

- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. ALFABETA.
- Nadeak Onlyta, Nur Izzati, L. R. T. (2020). *Validitas e-comic sebagai media pembelajaran pada materi perbandingan trigonometri kelas X SMA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Nasution, F. (2016). *Kajian metode suksesif interval (MSI) dalam mengubah data ordinal menjadi data interval dan dampaknya terhadap distribusi*.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan matematika dan matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nuriza siregar, suherman, rubhan masykur, rahma sari ningtias. (2019). Pengembangan media pembelajaran *e comic* dalam pembelajaran matematika. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*.
- Pramana. (2016). *Pengembangan komik berbasis pro lingkungan materi peristiwa alam untuk siswa Sekolah Dasar Kelas V dikabupaten semarang*.
- Pratama, R. A. (2019). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 Pada materi menggambar grafik fungsi di SMP patra dharma 2 balikpapan. *Jurnal dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Prof. Dr. Eko Putro Widoyoko, M. P. (n.d.). *Teknik penyusunan intrumen penelitian*.
- Rahmah, N., & Aminah, N. (2021). Development of GES-Math Learning media based on android using articulate storyline on the subject of two-variable linear

equation system (TVLES) of State junior high school. *Alauddin Journal of Mathematics Education Journal Homepage*, 3(1), 38–52.

Rahmatsyah S.W & Dwiningsih K. (2021). Pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *UNESA Journal of Chemical Education*.

Riana &, & Fitrianna, Y. (2021). Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal peluang pada siswa SMP kelas IX ditinjau dari taksonomi bloom. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 1020. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.1019-1032>

Ridho F.S., M. (2019). Tipe data ordinal. *Fakultas Komputer Section 2*, 1–8.

Rihandoko. (2018). *Pengembangan media mobile learning appypie android berbasis pemahaman konsep peserta didik kelas XI Pada Pelajaran Biologi Di Tingkat Sma/Ma*.

Saputro. (2018). *Pengaruh penggunaan media komik berbasis multimedia terhadap hasil belajar PKN murid SD Negeri 18 Leppangeng Kabupaten Pangkep Skripsi*.

Sartika, E. (2010). Pengolahan data berskala ordinal. *Sigma-Mu*, 2(1), 60–69. <http://digilib.polban.ac.id>

Setiawati F. A, M. D. & A. S. (2013). Penskalaan teori klasik instrumen multiple intelligences type thurstone dan likert. *Journal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*.

Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran interaktif*, XI(1), 101–115.

Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran e-comic dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>

Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

- Sugihartono, Fathiyah, K. N., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). Psikologi pendidikan. In *UNY Press* (p. 192).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Taufik, M. H. N. (2020). Media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa masa kini. *Prosiding Semnasbama IV, 2002*, 43–55.
- Tyanto, E. L & Manoy, J. . (2013). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash profesional Cs6 dengan memperhatikan fungsi kognitif rigorous mathematical thinking (RMT) pada materi melukis segitiga*.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>