

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Yetti, S. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan Literatur Review*. 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Ahdar, Djameluddin, & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Syaddad (Ed.); Vol. 1). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Ahmad Darmawan, Y., Arisyanto, P., & Fita Asri Untari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 2275–2283.
- Ali Rasyid, M. (2019). Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 77–86.
- Amiliyah, Saptuti Susiani, T., & Hidayah, R. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Learning Cell Terhadap Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V SDN Segugus Imam Bonjol Kecamatan Sapuran Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10, 771–776.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 433–438.
- Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 3(2), 52–62. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>
- Aricha Kustantina, V., Nuryadi, & Hetty Marhaeni, N. (2022). Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(1), 01–07.
- Arrobi, J., Firdaus, M. F., & Suryani, E. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis IT Untuk Seluruh Guru PAI Di Desa Pasawahan. *Jurnal Pengabdian West Science*, 03(03), 291–297.
- Atika Puspitasari Ahmad, Sherwin R.U.A. Sompie, & Sary Paturusi. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 303–314.
- Ayu Fatmawati, D., Setyawati, M., & Prasetyo Kurniawan, A. (2025). Studi Literatur : Komik Digital Sebagai Media Yang Efektif Dalam Pembelajaran Matematika Literature Study : Digital Comics As Effective Media In Learning Mathematics. *Jurnal Edumatic*, 6(1), 17–25. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v6i1.1400>
- Ayu Karina Dwi Payanti, D. (2022). *Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif*. 4(April), 464–475.
- Ayu Paras Sari, N., & Trineke Manoy, J. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran X-

- Pirate Berbasis ICT Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Mathedunesa*, 15(1), 37–56. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v15n1.p37-56>
- Azmi, S., Sripatmi, Pramesti Wulandari, N., Primajati, G., & Elda Dinisa Putri, B. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Classpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Mandalika Mathematics And Education Journal*, 7(September), 1417–1431.
- Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model ADIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Borg, & Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction* (J. O. Dick, W., Carey, L., & Carey (Ed.); The System).
- Dedika Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328.
- Dwi Anggraini, M., Koto, I., & Gunawan, B. (2024). The Effect Of Problem-Based Learning Integrated Numbered Head Together On The Critical Thinking Ability Of Grade XI Students. *Kasuari: Physics Education Journal*, 7(2), 457–469.
- Dwi Indriani, W., & Habibah Pasaribu, L. (2022). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Hybrid Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 291–299. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1196>
- Fadilah, S. (N.D.). *Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Faiq, Wang Achmad Althof, & Fiangga, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Rme Menggunakan Adobe Animate Untuk Pembelajaran Materi Rasio Dan Proporsi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 211–221. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpp/article/view/6988>
- Fauziah Siregar, N. (2018). Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(2), 74–84.
- Fernandes, M., & Syarifuddin, H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 4(1), 20–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i1.4011>
- Firdaus Sugiarto, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Materi Perubahan Wujud Benda IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1338–1348.
- Fitri Rhomadhoni, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *SKRIPSI*.
- Harahap, F. A., & Hutasuhut, S. (2023). *Development Of Flip Book-Based Economics Teaching Materials To Improve The Economic Learning Outcomes Of Students In*

- Class Xi Man 2 Deli Serdang In Academic Year. 02(6), 938–956.*
- Hari Pramono, K. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R & D. *Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- Hidayat, R., Musdi, E., & Yerizon. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(3), 22–31. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v6i3.15469>
- Hidayatullah, A. A., & Ramadhanti, D. (2026). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Mengevaluasi Informasi Dalam Teks Negosiasi Untuk Siswa SMA. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 24–39. <https://doi.org/10.32528/jbb.v11i1.4498>
- Hodiyanto, Darma, & Putra. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(9), 323–334.
- Huwaida Nisrina, S., Indah Rokhmawati, R., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82–90. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>
- Iqbal Assyauqi, M. (2020). Model Pengembangan Borg. *Researchgate, No. Decemb.* Chrome-Extension://Efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Moh-Iqbal-Assyauqi/publication/347999352\_MODEL\_PENGEMBANGAN\_BORG\_AND\_GALL/links/5fec495245851553a005218f/MODEL-PENGEMBANGAN-BORG-AND-GALL.pdf
- Ismail, F. (2018). Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial. *Prenada Media Group*.
- Juwita Rahmi, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantu QR-Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Materi Bangun Ruang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1046–1059. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3724>
- Kadarisma, H. H. Dan G. (2019). Self-Efficacy Dan Kemampuan Komunikasimatematis Siswa SMP. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), 3.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Latifah, Syamsul Ma'arif, M., & Sholeh Afyuddin, M. (2024). Pengembangan Media

- Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Teori Pembelajaran Interaktif. *Al-Wasil: Journal Of Arabic Education*, 02(1), 53–83. <https://doi.org/10.30762/Alwasil.V2i1.3540>
- Lena, N. M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika* (M. Sri Lena (Ed.); Vol. 1, Pp. 258–265). Permata Net. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Gpsacaaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=pembelajaran+matematika&ots=Pyz2\\_D3bbo&sig=Pohbx0qwhbo1dznmqymz6qvlyis](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Gpsacaaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=pembelajaran+matematika&ots=Pyz2_D3bbo&sig=Pohbx0qwhbo1dznmqymz6qvlyis)
- Lestari, F. L., Supratman, S., & Madawistama, S. T. (2025). Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Mengeksplor Kemampuan Prosedural Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 204–216. <https://doi.org/10.29100/Jp2m.V11i1.6871>
- Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178. <https://doi.org/10.36728/Semnasutp.V1i01.25>
- Maribe Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3\\_7-1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3_7-1)
- Mariyah, Budiman, Rohayani, & Audina. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal Of Education, Humaniora And Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 131–139. <https://doi.org/10.34007/Jehss.V4i1.511>
- Maulana Syahid, I., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/Jimr469>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 10. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=Cuu4c10aaaaj&citation\\_for\\_view=Cuu4c10aaaaj:T6usbxjvlhcc](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Cuu4c10aaaaj&citation_for_view=Cuu4c10aaaaj:T6usbxjvlhcc)
- Mazidah Nafala, N. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Mccloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- 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>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran*. UNY Press.
- Nafisatus Zuhro, I., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model ADDIE. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193.

- Naila, N., Winarti, A., & Mahdian. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Bermuatan Literasi Sains Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Komunikasi. *Repo Dosen ULM*, 35(1).
- Neni, I., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Nieveen, N. (1999). Design Approaches And Tools In Education And Training. *Springer Netherlands*, 125–135. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10)
- Nieveen, N., & Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: Part A: An Introduction*. Enchede: SLO.
- Nopiyan, Turmudi, & Prabawanto. (2016). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Mosharafa*, 5(2), 45–62.
- Novita, A., Huda, N., & Junita, R. (2025). Pengembangan E-Komik Matematika Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(2), 58--69. <https://doi.org/10.37150/Jp.V8i2.3174>
- Nur Fatimah, S., Isrokatun, & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media E-Comath Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas V Dalam Materi Skala Pada Denah. *Supremum Journal Of Mathematics Education (SJME)*, 08(02), 295–310. <https://doi.org/10.35706/Sjme.V8i2.10788>
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Pansa, H. E. (2017). Pengembangan LKPD Dengan Model Problem Based Learning ( PBL ) Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 229–238.
- Patarek, S., Pertiwi, A., & Hasni. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Handout Digital Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMKS Kristen Pelangi Makale. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1552–1564. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.8.3.6812>
- Permata Azmi, M., & Salam, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Matematis Pada Materi Segi Empat Kemampuan Komunikasi. 3(3), 181–192. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/10029/7449>
- Principles And Standards For School Mathematics*. (2000). National Council Of Teachers Of Mathematics (NCTM).
- Purnama, I. L., & Aldila, E. (2016). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Complete Sentence Dan Team Quiz. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1). <https://doi.org/10.22342/Jpm.10.1.3267.26-41>
- Purnamasari, N. (2019). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–31.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530.g677>

- Putri Sonjaya, R., Rahma Aliyya, F., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627–1639. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426/16628>
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Putri Banowati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi “ Iklim , Musim , Dan Cuaca .” *Jurnal Sinestesis*, 13(1), 93–104.
- Rahmawati, Saleh, N., & Mannahali, M. (2021). Penggunaan Sprachblasen Pada Media Komik Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE Journal Of Language And Literature*, 2(1), 9–18.
- Ramadhani, R. Y. A. N. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No.1, (2013) 2337-3520 (2301-928X Print, 2(1))*.
- Ramdan, M., Rusba, K., & Syawaliansyah. (2025). Identifikasi Postur Kerja Dengan Menggunakan Metode Rapid Entire Body Assesmen Di PT XYZ. *Keselamatan, Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Lingkungan*, 11(2), 250–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/identifikasi.v11i2.569>
- Ramliyana, R. (2016). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran BIPA (Studi Kasus Pada Peserta Korea Tingkat Pemula Di Universitas Trisakti Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 8–17. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1006>
- Rihalatul Hima, L., & Lailatul Masruroh, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Komunikasi Matematik. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya, 2010*, 117–125. <https://proceedings.ums.ac.id/KNPMP/article/view/2440>
- Rizal, A. F., Purwaningrum, J. P., & Rahayu, R. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Dan Sains*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i2.26>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., & Hisyam Syauqi, A. (2024). Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Medical Urgence In The Learning Process. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237–245. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Sandy, D. N., Cholily, Y. M., & Ummah, S. K. (2022). Pengembangan Flipbook Bermuatan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

- Matematis. *Jurnal Tadris Matemaiika*, 5(November), 135–148.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 470–477.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Sastra Negara, H. (2017). TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN MINAT MATEMATIKA SISWA. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250–259.
- Sholikhah, O. H., & Pradana, L. N. (2018). Virtual Mathematics KITS (VMK): Mempromosikan Media Digital Dalam Literasi Matematika. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 147–154. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.6717>
- Simanullang, C. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 2(2), 197–216. <https://doi.org/10.55927/jiph.v2i2.3924>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran matematika Di Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10–17. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/3444/pdf>
- Siregar, P. A., & Surya, E. (2020). *Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis Di Dalam Pembelajaran Matematika*. 1–8.
- Siregar, T. (2025). *Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Witreqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Penelitian+Dan+Pengembangan+\(Research+And+Development,+R%26D\)+adalah&ots=Gy\\_J6vjumh&sig=J1x3wdjuo0xxbgy-K\\_VYMB1hhe4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Penelitian+Dan+Pengembangan+\(Research+And+Development\)](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Witreqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Penelitian+Dan+Pengembangan+(Research+And+Development,+R%26D)+adalah&ots=Gy_J6vjumh&sig=J1x3wdjuo0xxbgy-K_VYMB1hhe4&redir_esc=y#v=onepage&q=Penelitian+Dan+Pengembangan+(Research+And+Development))
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model Addie pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa Center*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sitorus, F., & Manurung, N. (2024). Edutainment: Media Pembelajaran Matematika Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 182–191. <https://doi.org/10.36709/jpm.v15i2.198>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. (19th Ed.). ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi*. Bandung:

Alfabeta.

- Suhardi, I. (2022). Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken ' S V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4158–4170. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3519>
- Sujarwo, P. G. Dan. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of History Education And Historiography*, 6(1).
- Sujatniko, F., Fathoni, M., & Muarif. (2025). Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva Pada Materi Sistem Komputer Kelas X Di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.30599/binary.v2i1.1285>
- Suparsih, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 214–224. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i2.21240>
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1–16. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>
- Susanto, D., Sihombing, S., Magdalena Radjawane, M., Kusuma Wardani, A., Kurniawan, T., Candra, Y., & Mulyani, S. (2022). *MATEMATIKA* (T. Hartini (Ed.); 1st Ed.). Kemdikbud.
- Tatang Aditya, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64–74.
- Tri Latifah, A., Supratman, H., Pd, M., & Veni Rahayu, D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Proporsional Peserta Didik SMP. *Jurnal Padagogik*, 7(1), 107–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.35974/jpd.v7i1.3269>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanti, A. W., & Novitasari, N. A. (2021). Penggunaan Jurnal Reflektif Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 321–332. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.891>
- Yulianah, N., & Watini, S. (2022). Peran TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Dan Komunikasi Yang Efektif Di RA Senyum Muslim. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(3), 1841–1848.
- Yunisha, R., Prahmana, R. C. I., & Sukmawati, K. I. (2016). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Elemen*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.29408/jel.v2i2.284>

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.