

Daftar Pustaka

- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
- Budi, C., 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.
- Gustiningsi, T., & Utari, R. S. (2020). *Penerapan Pendekatan PMRI Bagi Relawan Komunitas Pendidikan dalam Pembelajaran Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Hastin, D. A. (2020). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Sigil Software dengan Pendekatan Matematika Realistik*.
- Hermawan, L. I., Hobri, H., Murtikusuma, R. P., Setiawani, S., & Yudianto, E. (2018). Pengembangan E-Comic Berbantuan Pixton pada Materi Program Linear Dua Variabel. *Kadikma*, 9(2), 78–88.
- Huda, N. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Anpanman Tentang Bahan-bahan dalam Pembuatan Roti Manis yang Menarik Bagi Siswa SMK Kelas XI Jurusan Tata Boga SMKN 2 Godean Yogyakarta*.
- Idrianto, Muhammad. (2020). Pengembangan E-Comic Matematika Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo. *Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN Palopo)*.
- Khotimah, K. (2016). *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*.

- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan adobe flash CS3 untuk siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88–99.
- Laeli, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak*.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1).
- Lestari, A. P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiata Sragen Kelas X Paket Keahlian Tekni Otomasi Industri. *Tugas Akhir. Teknik Elektro Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 9(1), 279–279.
- Netriwati & Lena, Mai Sri. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Nida, I. K., Buchori, A., & Murtianto, Y. (2017). *Pengembangan Comic Math Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Meteri Kubus Dan Balok di SMP. AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8 (1), 31–40.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*

Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Rahmata, A., & Ekawati, R. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume, 10(1)*.

Sari, W. R. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran bangun ruang di SMP dengan pendekatan pendidikan matematika realistik. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(1)*, 109–121.

Sartika, D. (2021). *Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP.*

Simanulang, J. (2014). Pengembangan bahan ajar materi himpunan konteks laskar pelangi dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1)*, 43–54.

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.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suherman, S. (2015). Kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pola bilangan dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR). *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1)*, 81–90.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.

Sutarto Hadi. (2017). *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan , dan implementasinya* (1st ed.). Rajawali Pers.

Ubaidillah, M. (2017). *Efektifitas penggunaan media pembelajaran e-comic dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih: Studi eksperimen siswa kelas VIII SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya.*

Yulianti, R. E., Astriani, D., & Qosyim, A. (2021). Penerapan Media Visual Mobile Learning Berbasis Comic Android Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalor dan Perpindahannya. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 9(3), 407–413.