

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mutakabbir (Al-Qur'an dan Terjemahnya). Surabaya: Nur Ilmu, 2017.
- Adriani, Nina, dan Ardi Widhia Sabekti. "Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Danroid." *Jurnal Zarah* 6, no. 2 (2018): 76–80.
- Agnesti, Yuni, dan Risma Amelia. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual." *Jurnal Pendidikan Matematika* 10 (2021): 311–20.
- Devis, Citra Oktara Yanti, Fifi Anggraini, dan Darwanto. "Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa." *Jurnal Semnasfip Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2019, 201–6.
- Basir, Mochamad Abdul, Kurnia Vera Alif Hazira, dan Imam Kusmaryono. "Pengembangan Media Islamic Math Comics Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Siswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 842.
- Diana, Mulia, Netriwati Netriwati, dan Fraulein Intan Suri. "Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 7.
- Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, dan Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10.
- Fitriyani, Dewi, dan Nia Kania. "Integration of Islamic Values in Mathematics Learning." *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0"*, 2019, 346–52.
- Gumelar, MS. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks, 2011.
- Gunadi, Farid, dan Lusi Siti Aisah. "Comic 'S Mathematics Learning: Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematis Siwa." *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2019): 128–38.
- Hadi, Syamsul dan Novaliyosi, "TIMSS Indonesia (*Trends In Intenational Mathematics and Science Study*)" *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, Tasikmalaya, 19 Januari 2019. 563

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Turi Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Hidayat, R L. “Pemanfaatan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2021. <http://eprints.umsida.ac.id/8232/>
- Hotmaida, Mahyudin Ritongab, dan Mursalc. “Islamic Religious Education Learning at Elementary Schools: Analysis of Teacher Competency, Strategy dan Outcome Quality.” *Ruhama :Islamic Education Journal* 3, no. 2 (2020): 29–42
- Idrianto, Muhammad. “Pengembangan E-Comic Matematika Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo” Skripsi IAIN Palopo, 2021.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.co.id> diakses pada 5 November 2021
- Khoiriyah, Nikmatul, dan Adityawarman Hidayat. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran Matematika” 5, no. 2 (2021): 133–37.
- Kholidah, Lilik Nur. “Pola Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan.” *At-Ta'dib* 10, no. 2 (2015): 325–40.
- Kunto, Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, dan Regita Syahyani. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (2021): 108–20.
- Kustdani, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kusumadewei, Rida Feronika, Amos Neolaka, dan Mahmuddin Yasin. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (December 15, 2020): 85–101.
- Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. “Media Pembelajaran Berbasis Danroid Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.” *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018).
- Lathifah Nor Thoybah. Skripsi “Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Islam di MAN Kota Palangka Raya” Skripsi, IAIN Palangkaraya, 2021.
- Lestari, Annisa Fitriana, dan Irwansyah. “Line Webtoon Sebagai

- Industri Komik Digital.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2020): 134–48.
- LPMP Provinsi Riau, “Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21,” n.d., <https://lpmpriau.kemdikbud.go.id/pergeseran-paradigma-belajar-abad-21/>
- Mardhiyah, Febyana Chitta Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani dan Muhamad Rizal Zulfikar, “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia,” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29-40.
- Masrukin. *Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS dan Excel*. Kudus: Media Ilmu Press, 2018.
- Maulia, Henny Hadiyatul, Tabitha Sri, dan Hartati Wuldanari. “Uji Validasi Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Biologi SMA Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis.” *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 354–60.
- Munawarah. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual.” *MaPan* 5, no. 2 (2017): 168–86.
- Muslimin. Maswan Khoirul. *Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran Yang Sistsematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Nengsih, Widia, Rochmawati dan Sugiman. “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V” 2018, 1–11.
- Nida, Khoirin, Achmad Buchori, dan Yanuar Hery Murtianto. “Pengembangan Comic Math Dengan Pendekatan SMP.” *Aksioma* 8, no. 1 (2017): 31–40.
- Nugraheni, Nursiwi. “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2017): 111–17
- Nur Azizah, Siti. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021).
- Pratama, Ryan Angga, dan Rahayu Sri Waskitoningtyas. “Game Danroid ‘MENALAR’ Berbasis Adobe Animation CC.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 617.
- Pujiyanti, Tiya, Syahru Romadhon, Resti Tegar Ayu, Kamelia Nahar Fairuzia, dan Yanuar Heri Murtianto. “Jatibarang Local Wisdom

- Berbasis Adobe Animate Sebagai Terobosan Pembelajaran Matematika Digital.” *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 3 (2021): 360–69.
- Purwanti, Heni. “Penerapan Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PBM Dimasa Pandemi Covid-19.” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 50, no. 1 (2021): 74–80.
- Rahayu, Linda Destri, dan Anggun Badu Kusuma. “Peran Pendidikan Matematika Di Era Globalisasi.” *Prosiding Sendika* 5, no. 1 (2019): 534–41.
- Raja, R., dan P. C. Nagasubramani. “Impact of Modern Technology in Education.” *Journal of Applied dan Advanced Research*, 2018, S33–35.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pendidikan, 2020.
<http://wonosobo.kemenag.go.id/pict/41179556UUNomor20Tahun2003.pdf>.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Robial, “Nilai-Nilai Kebajikan Dalam Pembelajaran Matematika,” n.d. <http://sarolangun.kemenag.go.id/opini/10/nilai-nilai-kebakikan-dalam-pembelajaran-matematika.html>.
- Sabara, Edy, dan Retyana Wahrini. “Desain Media Visual Pada Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).” *Seminar Nasional Hari Penelitian 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pdanemi Covid-19,”* 2021, 230–38.
- Saifudin, Ahmad. “Peran Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan.” *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 86–101.
- Salim, Muhammad Sulaiman dan Umi Mahmudah. “Newman ’ s Error Analysis Untuk Memetakan Tingkat Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Dan Penyebabnya” *Circle:: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01, no. 02 (2021): 1–15.
- Salim Nahdi, Dede. “Keterampilan Matematika Di Abad 21.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, no. 2 (2019): 133–40.
- Salji, Iwa, Elbi Satria dan Hera Hastuti. “Inovasi E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah” *Kronologi* 3, no. 4 (2021): 302–16.
- Setiani, Ndana Tri, dan Anggun Badu Kusuma. “Pemanfaatan Comic Math Pada Pembelajaran Matematika.” *Sendika* 5, no. 1 (2019): 503–7.

- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al Misbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an)*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Siregar, Nani Restati. "Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game." *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 2017, 224–32.
- Sugiarto, E, D W Kurniawati, M Febriani, A Fiyanto, dan R A Imawati. "Computer-Based Art in Folklore Illustration: Development of Mixed Media Digital Painting in Education Context." *IOP Conference Series: Materials Science dan Engineering* 1098, no. 3 (2021): 032017.
- Sugiyono. *Metode Peneliiian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sumiyati, Nurul Anriani, Yani Setiani. "Pengembangan Media Iinteraktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21" *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3, no. 1 (2021): 43–53.
- Syafutri, Marifatul. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Cashier Matemathics (CAMATH) Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate 2018 Pada materi Aritmatika Sosial" Skripsi Universitas Islam Majapahit, 2020.
- Syahwela, Mayu. "Pengembangan Media Komik Matematika SMP." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 534–47.
- Tahara, Gerin Sukma, dan Atik Wintarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Danroid Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana." *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2021): 13–23.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children. National Center for Improvement Educational System*. Washington DC, 1974.
- Trilaksono, Agustinus Rio. "Efektivitas Penggunaan Google Drive Sebagai Media Penyimpanan Di Kalangan Mahasiswa" 1 (2018): 91–97.
- Ulum, Moh Miftakhul, Hurriyatul Annisa, Muhammad Hasan Asnawi, dan Nur Laili Arofah. "Pembelajaran Matematika Integratif Bernuansa Islami Melalui Project Based Learning Pada Materi Geometri Dengan Konteks Fikih." *Edusia: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Asia* 1, no. 1 (2021): 50–61.
- Utami, Aat Juatiningsih Lestari, Rafiq Zulkarnaen, dan Adi Ihsan Imami. “Pengembangan Komik Matematika Untuk Materi Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai.” *JIPMat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2021): 124–36.
- Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Dani Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Louise M. Saija, Agung Wicaksono. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Warti, Desma, Alfi Yunita, dan Hafizah Delyana. “Analysis of Physics Learning Outcomes in Terms of Student Learning Habits.” *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* 9, no. 1 (2021): 19.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yunika, Elza, Tuti Iriani, dan Rosmawita Saleh. “Pengembangan Media *Video Tutorial* Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk mata Kuliah Praktik Batu Beton,” 2020, 299–306.
- Yusniar. “Anak-anak Indonesia Berselancar di Medsos Sebelum Usia 13 Tahun” <https://economicreview.id/anak-anak-indonesia-berselancar-di-medsos-sebelum-usia-13-tahun/>. Diakses pada 2 November 2021