

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arends, R. 2007. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar* (7th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2017, February). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pbl Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Mea. In PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Pp. 151-160).
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eggen, P & Kauchak, D. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Endang, M. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendriana, H., et all. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hujair. AH. Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Khotimah, K., & Nasrullah, M. F. (2021). *Statistik Deskriptif*. LPPM Universitas KH. A Wahab Hasbullah
- Kurniawan, Dkk dalam (Kotimah, N. 2021 : 51) *Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii*. STAIN kediri. Vol. 1 no. 1 hlm 3.
- Lestari, K. E. dan Yudhanegara, M.R(2018).*Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- M. S. Gumelar. 2011. *Comic Making*: PT Indeks
- Marselina, M., Asrori, M., & Wicaksono, L. (2019). Pengaruh pemanfaatan media sosial youtube terhadap kemandirian belajar siswa kelas IX SMP negeri 2 pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 14-22.

- Meylinda, D., & Surya, E. (2017). Kemampuan koneksi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-12.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13 (2), 174-183.
- Nafisah, A. (2014). Arti Penting Pustaka Bagi Upaya Meningkatkan Minat baca Masyarakat. *Jurnal Perpustakaan Libraria*, 2(2), 70-81
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada. University press.
- Negara, H. S. (2014) Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD?MI). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259
- Putri, C, Sukma, Yuniarti. (2009). *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rifa'i, Achmad & Catharina T. A. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Riska, D. N., & M. Syaichudin. (2010). Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Rivai, A. (2021). Pengaruh Pengawasan, Disiplin Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 4(1), 11–22. [Http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/maneggio/article/view/6715](http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/maneggio/article/view/6715)
- Rusmini & Surya, Edy. 2017. "The Effect Of Contextual Learning Approach To Mathematical Connection Ability and The Students Self-Confident Grade VIII SMP Negeri 8 Medan. *IJSBAR Volume 35, No2, PP 249-262*.
- Sahidin, L. (2022). Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemampuan Dasar Matematika Siswa. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(2), 146-159.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib Studi Kependidikan Dan keislaman*, 5(1), 1-19.
- Setyorini, I. A., Pramudya, I., & Setiawan, R. (2017). Analisis pemahaman konsep siswa terhadap materi pokok statistika ditinjau dari kebiasaan belajar matematika pada siswa kelas XII IPS 1

- Setyorini, I. A., Pramudya, I., & Setiawan, R. (2017). Analisis pemahaman konsep siswa terhadap materi pokok statistika ditinjau dari kebiasaan belajar matematika pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal pendidikan matematika dan matematika*, 1(4), 1-14.
- Silver, C. E. 2004. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?. *Educational Psychology Review*, 16 (3): 235-266. Tersedia di http://kanagawa.lti.cs.cmu.edu/.../default/Silver_2004.pdf [Diakses 28-8-2014].
- Sudaryono. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Alfabeta.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian journal of Business Intelligence (IJUBI)*. 2(1), 1-8.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Mosharafa*, 5(2), 143–158.
- Tegeh, I. M., Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Graha Ilmu
- Uly, Y. A. (2019). Laporan PISA 2018, Kualitas Pendidikan Indonesia Masih di Level Bawah. [Online]. Tersedia: <https://news.okezone.com/read/2019/12/04/65/2137857/laporan-pisa-2018-kualitas-pendidikan-indonesia-masih-di-level-bawah>. [15 Januari 2020]
- Wahyudi & Budiono, I. 2012. *Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Widya Sari Salatiga.

Wahyudi. (2017). Strategi Pemecahan Masalah Matematika. Salatiga: Satya Wacana University Press

Yuliono, T., Sarwanto, S., & Rintayati, P. (2018). Keefektifan media pembelajaran augmented reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65-84.

Yuliono, T., Surwanto, S., & Rintayati, P. (2018) keefektifan media pembelajaran augmented reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. *Jurnal pendidikan dasar*, 9(1), 65-84.