

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Munadi, & Rokhman, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan KOMA (Komik Matematika) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 5(2), 130–136. <https://doi.org/10.24905/jppm.v5i2.110>
- Alamin, N. S., & Qurrotul, A. (2024). Pembuatan Media Komik Bergambar Untuk Mata Pelajaran Insya ' Kelas 4 KMI di Pondok Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2). <https://doi.org/10.30997/tjpba.v5i2.12032>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 5(2), 76–83.
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik dalam Penelitian. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1), 105–115. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Arifin, M. (2020). Learning Management System (LMS) Berbasis Android Era Revolusi Industri 4.0 Penunjang Creative Thinking Skill Mathematics Siswa. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 2(2), 12–27.
- Arifuddin, A. (2016). Pembelajaran Matematika Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 186. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.900>
- Arifuddin, A. (2020). The Analysis of Critical Thinking Skills of Primary School Teacher Candidates in Solving Mathematical Problems. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6212>
- Arifuddin, A., Wahyudin, W., Prabawanto, S., Yasin, M., & Elizanti, D. (2022). The Effectiveness of Augmented Reality-Assisted Scientific Approach to Improve Mathematical Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 444.

<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11647>

- Ariyana, I. K. S., & Suastika, I. N. (2022). Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JIUBJ: Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 203–211. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2016>
- Astria, R. T., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Setyawati, R. D., & Dzakiyyah, R. 'Ilmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7398>
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–221. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26382>
- Dewi, A., Wibowo, T., & Maryam, I. (2023). Kemampuan Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Berdasarkan Aspek Fluency, Flexibility, dan Novelty. *Konstanta : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelutuan Alam*, 1(2).
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence (AI)* (E. Setiawan (ed.)). EUREKA MEDIA AKSARA.
- Erisa, H., Hidayanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>
- Farida, I., Afifah, A., Nurmalitasari, D., & Naim, M. A. (2023). Penerapan Komik Matematika Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.

- Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 11–17.
<https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.118>
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Nadun. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 87–100.
- Feby, D. V., & Hidayanti, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(7), 853–859.
- Fitriyani, G. D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open- Ended Dalam Pembelajaran Matematika (Improving Student's Mathematic Representation Ability Through An Open-Ended Approach In Learning Mathematics). *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 12–21.
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital “ KEMORIS ” (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17021–17035.
- Hafilda, N. E., Danawati, M. G., & Yayuk, E. (2024). Pengembangan Media Math Board Penjumlahan dan Pengurangan (Mabo Jurang) Materi Soal Cerita untuk Kelas 2 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 433–441.
- Hanany, F., & Sumaji. (2020). Berfikir Kreatif Dalam Matematika. *Jurnal Silogisme*, 5(2), 77–83.
- Hutapea, G. L., & Rantung, J. (2024). Hubungan Persepsi Mahasiswa Keperawatan dengan Sikap Penggunaan Chat GPT. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 4(2), 519–528.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>

- Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 214–222. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48139>
- Istiqomah, Rofiq, M. H., & Hasanah, K. D. (2024). Pengaruh Media Komik Sahabat Anak Muslim Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Gondang. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 76–82. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i2.128>
- Istiqomah, W. N. (2023). Efektivitas Media Cerita Bergambar Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 14–23.
- Juliana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Pada Materi Barisan Dan Deret Di Smk Negeri 1 Bengkulu Selatan. In *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu*.
- Kadir, I. A., Machmud, T., & Usman, K. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Kahar, M. I., Cikka, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2022). Pendidikan Era revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). Edukasi_Pembuatan_Desain_Grafis_Menarik. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Teknologi Dan Bisnis Asia Malang*, 2(2), 91–102.
- Kusuma, A. E., & Setyoko, A. (2023). Dinamika Komik sebagai Media Komunikasi Visual. *Askara: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(128), 170–185.
- Laubrock, J., & Dunst, A. (2020). Computational Approaches to Comics Analysis. *Topics in Cognitive Science*, 12(1), 274–310.

<https://doi.org/10.1111/tops.12476>

- Lestari, A. P., Kurnianti, E. M., & Nurhasanah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Cuisenaire Rods Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Duren Sawit. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 06(3), 43–55.
- Lontaan, R. J., Taju, S. W., & Klabat, U. (2022). Pengenalan Artificial Intelligence (AI) Kepada Siswa/I Smk Negeri 1 Sorong. *Jurnal Ilmu Komputer*, 3(2), 83–89.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mardhina, A. (2022). Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital. *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(1), 27–34.
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 424–437.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Nasir, M., & Sutiah. (2025). Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital (Sebuah Kajian Pustaka). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, XVI(1).
- Nawati, A., Yulia, Y., Havifah, B., Khosiyono, C., Pendidikan, P., Universitas, D., & Tamansiswa, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6167–6180.
- Ningsih, S. Y., Lutfiah, Z., & Murvita, M. (2023). Pengembangan E-Modul

- Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Materi Bab 5 Kelas Iv Sd Negeri 37/Ii Pasar Lubuk Landai. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 161. <https://doi.org/10.36841/consilium.v3i1.3068>
- Nur, M. D. M., & Hartati. (2024). Utilization of Leonardo AI in Developing Teaching Materials for Islamic Religious Education Students : Case Study at FTIK UIN Datokarama Palu. *Proceeding of International Conference on Islamic and Interdisciplinary Studies (ICIIS)*, 3(1), 302–306.
- Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Sitepu, S. B., & Wandini, R. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Nurmalasari, M. (2018). *Modul Statistik Inferens (MIK 411)*. Universitas Esa Unggul.
- Permadi, B. A., Pesantren, I., Abdul, K. H., & Mojokerto, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Pradiarti, R. A., Sudirman, & Sisworo. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Open Ended Materi Geometri. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 09(November 2023), 93–106.
- Pratama, A. A., Choirudin, Wawan, Wardana, M. R. F., & Fanani, A. A. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Segi Gender. *Delta-Phi : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–46.
- Priowirjanto, E. S., Israwan, A. R. R., Josca, M. P., Abdallah, R., Kevin, N.,

- Ardhiansyah, C., Desiani, R. H., & Munaf, C. R. (2023). Sosialisasi Mengenai Aspek Hukum Dari Penggunaan Chatgpt Dalam Dunia Pendidikan Di SMK Al-Wafa Kabupaten Bandung. *Jurnal Kajian Ilmu Sosial Dan Humaniora Berbasis Kearifan Lokal*, 2(2), 92–99.
- Puspaningrum, A. N., Pratiwi, I. A., & Zuliana, E. (2024). Pengembangan media komantatika (komik pengolahan data matematika) melalui pendekatan RME untuk Memantik Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 735–752.
- Putri, N. R., Widyaningrum, H. K., & Yanto, E. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 852–863.
- Rahmawati, D., & Permata, L. D. (2018). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Program Linear dengan Prosedur Newman. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 173–185.
- Rahmita, Y., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Media Pelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10331–10338.
- Rohani, Saputra, H. H., & Rosyda, A. N. K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas II Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 17–26.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.393>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *SENAPADMA: Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 87–96.
- Sahara, E., Lubis, R., Elindra, R., & Siregar, E. Y. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 7(2), 1–6.
- Sari, N. (2023). *Rancang Media Pembelajaran Interaktif materi Bangun Datar*

Sederhana Articulate Storyline “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Sari, Y. I., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3).
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 2(2), 1–5.
- Siahaan, M. K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teknik Think Pair Share (TPS) dengan Masalah Open- Ended sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Quaerite: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 52–60.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 2(1), 114–126.
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627–1639.
- Sriyanta, A. (2023). Kemajuan Digital dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312–325.
- Sudibyo, A., Irawanto, R., & Rini, D. S. (2023). Pemanfaatan Leonardo AI Untuk Ide Penciptaan Karakter Animasi 3D Materi Aset Visual Kelas X Animasi SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(9). <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i9.2023.4>
- Sufandi, U. U., Priono, M., & Aprijani, D. A. (2022). Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras Dan Transaksi Bahan Ajar). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1), 24–34.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suismanto. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan Open-

- Ended pada pembelajaran ukuran pemusatan data. *Adi Karsa: Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan*, 15(2), 116–127.
- Sukma, H. M., Habibi, M., Vebrianto, R., & Yovita, Y. (2022). Pengembangan Instrumen Effective Communication: Identifikasi Komunikasi Efektif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7980–7991. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3621>
- Supriyadi, E. I., & Asih, D. B. (2020). Implementasi Artificial Intelligence (Ai) Di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal RASI*, 2(2), 12–22. <https://doi.org/10.52496/rasi.v2i2.62>
- Triyani, I., & Azhar, E. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 5(3), 43–55. <https://doi.org/10.61214/ijms.v1i1.39>
- Tsalitsah, N., & Baalwi, M. A. (2024). Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1168–1173.
- Tuhuteru, L., Solehudin, M., Muhammadijah, M., Kraugusteliana, & Rais, R. (2023). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dan Informasi di Indonesia pada Era Disruptif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 1893–1900.
- Tyas, L. F., & Aeni, K. (2020). Pengembangan Media Komik Melalui Artificial Intelligence Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngaliyan 02 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 52–61.
- Umar, W., & Abdullah, S. (2020). Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Disertai Penerapannya. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 39–48.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Wulandari, P. H., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2022). Penerapan Model Open

Ended Problems Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Surabaya.

Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 6(1), 18–32.

