

DAFTAR PUSTAKA

- Addaafi, F. H., & Nurita, T. (2020). Kelayakan komik getaran dan gelombang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Pendidikan Sains*.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektivitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3.
- Ananda, R., & Amiruddin. (2017). *Inovasi pendidikan: Melejitkan potensi teknologi dan inovasi pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika untuk SMP/Mts kelas VIII semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azizul, Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11.
- Barokah, U. S. (2014). *Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Baskoro, E. P. (2019). *Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran*. Cirebon: Eduvision.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Damayanti, L. (2016). *Hubungan gaya belajar siswa dengan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN di Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Danaswari, R. W. (2012). *Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Darmayasa, J. B., & Hutauruk, A. J. (2018). *Buku ajar matematika sekolah SMP*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Elis, Ulfah, M., & Achmadi. (2017). Analisis karakteristik gaya belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode pembelajaran matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Faiz, M. (2015). *Belajar itu? Nulisbuku*.
- Gawith, G. (1991). *Power learning: A guide to success*. Singapore: Heinemwnn Asia.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Grasindo, T. (2015). *Kuasai materi matematika*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gufron, A., Darwan, & Winarso, W. (2018). Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Inspiramatika*, 4.
- Habiby, W. N. (2017). *Statistika pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hadi, S., Gunawan, I., & Dalle, J. (2018). *Statistika inferensial: Teori dan aplikasinya*. Depok: Rajawali Pers.
- Hake, R. R. (t.thn.). Analyzing change/gain scores. *Dept. of Physics*.
- Hamsar. (2017). *Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah Alauddin Pao-pao*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research & development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Haris, A. (2012). Kedudukan pengembangan bahan ajar dalam teknologi pembelajaran. *Teknologi Pendidikan*.

- Havifazrin, L. (2017). *Pengembangan media komik berbasis information technology dengan powerpoint pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN salaman mloyo Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hayuwari, D. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran komik foto untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI program studi akuntansi SMK negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). *Pengembangan bahan ajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Iriani, D., & Leni, M. (2013). Identifikasi gaya belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMPN 2 Kerinci. *Semirata*. Lampung: FMIFA Universitas Lampung.
- Iriansyah, H. S. (2020). Membangun kreativitas guru dengan inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*.
- Irmawati, D. A. (2020). *Media pembelajaran matematika: Cara gembira belajar matematika*. Tulungagung: Pernal Edukreatif.
- Khoeron, I. R., Sumarna, N., & Permana, T. (2014). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*.
- Kurniasih, S., Darwan, & Muchyidin, A. (2020). Menumbuhkan kemandirian belajar matematika melalui mobile learning berbasis android. *Jurnal Edukasi MAtematika dan Sains*, 8.
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. (2015). Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar. *Seloka*.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Lestiana, H. T. (t.thn.). *Handout SPSS Herani*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Manfaat, B. (2018). Metode pengumpulan data.
- Maula, F. Q. (2017). *Gaya belajar siswa kelas VIII SMP negeri 1 Boja pada mata pelajaran IPA biologi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mbulu, J., & Suhartono. (2004). *Pengembangan bahan ajar*. Malang: Elang Mas.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores. *Department of Physics and Astronomy*.
- Minarni, Malik, A., & Fuldiaratman. (2019). Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik dengan 3D page flip pada materi ikatan kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan kimia*, 13.
- Mulyati. (2015). *Identifikasi gaya belajar siswa kelas V SD se-gugus 3 kecamatan Pengasih kabupaten Kulon Progo tahun ajaran 2014/2015*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyono, & Wekke, I. S. (2018). *Strategi pembelajaran di abad digital*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Musdalifah. (2019). *Pengembangan komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Mustakim. (2020). *Pengembangan media pembelajara komik fisika menggunakan aplikasi pixton berbasis pendekatan kontekstual di madrasah tsanawiyah*

al-furqon kota Jambi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

Nana. (2019). *Pengembangan bahan ajar*. Klaten: Laksana.

Nasaruddin. (2013). Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

Nasehuddien, T. S., & Manfaat, B. (2015). *Dasar-dasar metodologi penelitian*. Cirebon: Eduvision.

Nasution. (2013). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Neolaka, A. (2019). *Isu-isu kritis pendidikan utama dan tetap penting namun terabaikan*. Jakarta: Kencana.

Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2018). Pengembangan bahan ajar modul ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*.

Panggabean, N. H., & Dais, A. (2020). *Desain pengembangan bahan ajar berbasis sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Pribadi, A. B. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Pribadi, R. B., & Putri, D. A. (2019). *Pengembangan bahan ajar*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Priyatna, A. (2013). *Pahami gaya belajar anak!: Memaksimalkan potensi anak dengan memodifikasi gaya belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: Andi.

- Putri, D. P., Manfaat, B., & Haqq, A. A. (2020). Desain didaktis pembelajaran matematika untuk mengatasi hambatan belajar pada materi matriks. *Jurnal Analisa*.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul*.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian: panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. UIN Sumatera Utara.
- Rudini. (2016). Peranan statistika dalam penelitian sosial kuantitatif. STMIK Palangkaraya.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sadjati, I. M. (2012). Hakikat bahan ajar. Universitas Terbuka.
- Salahudin, Wijaya, V., & Sriwahyuni. (2018). Pengembangan media komik sebagai alternatif bahan ajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (SD) kabupaten Sambas. *Prosiding seminar nasional pengembangan teknologi pertanian*. Lampung: Politeknik Negeri Lampung.
- Sanjaya, M. D., Sanjaya, M. R., & Kusuma, A. B. (t.thn.). *Penyusunan bahan ajar bagi guru MTS satu atap Oku*. Universitas Baturaja.
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik pada materi peluang di kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2.
- Sinaga, E. K. (2019). *Teori dan aplikasi pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surijah, E. A., Anggara, I. M., Yanti, K. I., Sari, N. L., Hartika, L., Ramayanti, N. P., & Sugiri, K. A. (2018). Komik sebagai media pembelajaran statistika. *Jurnal Psikologi Insight*, 2.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational*.
- Syahriani, & Sofyan. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis komik materi pteridophyta pada mahasiswa pendidikan biologi UIN Alaudin Makassar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6.
- Syahwela, M. (2020). Pengembangan media komik matematika SMP. *Jurnal Cendekia*.
- Syawahid, M., & Putrawangsa, S. (2017). Kemampuan literasi matematika siswa SMP ditinjau dari gaya belajar. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10. doi:<http://dx.doi.org/10.20414/betajtm.v.10i2.121>
- Tohir, M. (2019, Desember). Hasil PISA Indonesia tahun 2018 turun dibanding tahun 2015. hal. 2.
- Wahyuni, S. (2020). *Kinerja sharia conformity and profitability index dan faktor determinan*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.
- Wahyuningtyas, C. A., & Rokhman, M. N. (2017). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran komik materi pembelajaran peristiwa sekitar proklamasi pada hasil belajar sejarah siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ngemplak Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *NIRMANA*, 7.

- Wassahua, S. (2016). Analisis gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika pada materi himpunan siswa kelas VII SMP Negeri Karang Jaya Kecamatan Namlea Kabupaten Buru. *Jurnal Matematika dan Pembelajarannya*.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronic, Infromatic, and Vocational Education*.
- Wibowo, T. P., Endang, S. M., & Dewi, N. K. (2014). Pengembangan bahan ajar elektronik multimedia book pada materi sistem organisasi kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education*.
- Wiedarti, P. (2018). *Pentingnya memahami gaya belajar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Winarso, W., & Dewi, W. Y. (2017). Berpikir kritis siswa ditinjau dari gaya kognitif visualizer dan verbalizer dalam menyelesaikan masalah geometri. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10. doi:<http://dx.doi.org/10.20414/betajtm.v.10i2.109>
- Wulan, I. S., Suprpto, P. K., & Kamil, p. M. (2020). Belajar virus dengan komik: pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar. *Bioedusiana*, 5.
- Yuberti. (2014). *Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan*. Bandar Lampung: Aura.
- Yulinar. (2017). *Media pembelajaran flipbook berbasis android pada materi fluida statis untuk peserta didik kelas XI*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Yusuf, Y., Titat, N., & Yuliawati, T. (2017). Analisis hambatan belajar (learning obstacle) siswa SMP pada materi statistika. *Aksioma*.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.