

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Aslamiyah, L., Masturi, M., & Nugroho, S. E. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik fisika berbasis integrasi-interkoneksi nilai-nilai Alquran. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 44-52.
- Alif Maulana, Heni Pujiastuti, dan Ria Sudiana. “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7,no.1(13September2020):59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Anas Sudijono (2013), Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus.
- Bashith, A., Mindarti, S., Amin, S., Firdiansyah, Y., Dewi, S., & Kurniawan, M. A. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Ekonomi: Studi Research and Development. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.31851/neraca.v7i2.14315>
- Becker, W. M., L. Kleinsmith and J. Hardin. 2000. *The World of the Cell*. Ed 4. The Benjamin Publishing Company.
- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 53–63. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1718>

- Dewi, I. R., Sari, N. E., & Wirawan, Y. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Di Smk Pgri Wonoasri (Pengembangan Aplikasi Canva Pro).
- Dewi, A. S., Sitompul, H., & Napitupulu, E. (2019). Pengembangan E Modul Pembelajaran Ekonomi Sma. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12592>
- Erliana Dwi Mutiara, Desy Safitri, & Sujarwo. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Jenjang SMP. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i2.197>
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma baru dalam kurikulum prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544-1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Fakhrudin, Z., Amzah, & Nurchalis, N. F. (2019). Technology-Based Teaching Material Development Training for Pre-Service Teachers to Improve Students Learning Outcomes. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 10. doi:10.15642/NOBEL.2019.10.1.87-102
- Fahrnisa, L., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi Di Smk X. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (JPPAK)*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.20961/jppak.v3i2.84584>
- Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4 (3), 839. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5393>
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2018). FAKTOR INTERNAL DAN EKSTERNAL YANG DOMINAN MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK SISWA KELAS XI TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK N 1 PADANG TAHUN 2016/2017.
- HIDAYANTI, W. (2018). *Pengembangan Media Comic Book Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Virus Untuk Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Isromia, S. (2021). Keefektifan pembelajaran e-learning berbantuan linktree terhadap hasil belajar IPA materi tata surya kelas VI MIN 1 kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru*. <http://digilib.uinsby.ac.id/49480>.

- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 3239–3245
- Julhadi. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi). Edu Publisher.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas XI IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Khalil, M., Suputra, I. N., Winarno, A., & Bukhori, I. (2024). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN LINKTREE. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(3), 5. <https://doi.org/10.17977/um063v4i3p5>
- Kemendikbud. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.. Jakarta: Plt. Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan profesionalisme guru melalui inovasi pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390
- Kurnia, A. (2022). E-Book Ekonomi Berbasis Komik Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Utilitas*, 8(1), 17-26. <https://doi.org/10.22236/utilitas.v8i1.8587>
- Kumala, F. N., Safitri, I., Triwahyudianto, T., Yasa, A. D., & Salimi, M. (2024). HOTS-Based e-evaluation Quizwhizzer in science learning in elementary schools. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1345–1358. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.71147>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Lesmono, A. D., Wahyuni, S., & Alfiana, R. D. N. (2021). Pengembangan bahan ajar fisika berupa komik pada materi cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran*

Fisika, 1(1), 100-105.

Lestari, E. A., & Ratnawuri, T. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi pada Materimanajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.24127/pro.v8i1.2866>

Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis penerapan profil pelajar pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687-706. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>

Mahmudah, E. A., & Fajriyah, K. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 Sd N Gayamsari 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 233-247.

Maharani, N. A., & Fernandes, R. (2022). Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.24036/sikola.v4i1.198>

Mamolo, L. A. (2019). Development of digital interactive math comics (DIMaC) for senior high school students in general mathematics. *Cogent Education*, 6(1), 1689639. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1689639>

McCloud, Scott. 2008. Membuat komik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96– 101.

Munandar, A. (2017, October). Membangun Generasi Berkarakter melalui Pembelajaran Inovatif. In dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia. Mataram: Aula Handayani IKIP Mataram.

Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Akib, S., Daud, R. F., Rosemary, R., ... & Rochmansyah, E. (2022). Pengantar ilmu komunikasi. Penerbit Widina.

Muhaimin, 2014. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah,

Madrasah, dan Perguruan Tinggi. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa

Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. Al Asma: Journal of Islamic Education Vol. 2, No. 1.

Mustoip dkk, Sofyan. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter (Surabaya: Jakad Publishing ; 2018).

Mukti, M. C. (2023). Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Karakter Profil Pelajar Pancasila Materi Permintaan Dan Penawaran Kelas Vii Smp Negeri 1 Metro (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).

Nugraha, Eka Arif. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. Unnes Physics Education Journal.

Novelita, W., Yeni, F., Jasrial, & Hakim, R. (2023). Development of Android-based Comic Learning Media for Grade VII Science Subject in Junior High School. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(6), 3334–3341. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.6686>

OGEDEBE, P. M., & JACOB, B. P., 2012. Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience. ARPN Journal of Systems and Software. VOL. 2, NO.6, 2012

Pertiwi, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Information And Communication Technology (Ict) Dengan Menggunakan Link. Tree Pada Materi Statistika Kelas X Smk Imelda Medan TP 2020-2021 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).

Rahayu, S., Munawaroh, M., & Amri, F. (2023). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Media Komik. Jurnal Pendidikan Edutama, 10(2), 83-92.

Ramadhani, (2022). Pengaruh Self Efficacy dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Disiplin. Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen,

Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. Indonesian Journal of Teacher Education, 1(4), 179-186.

- Resmini, S., & Satriani, I. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Romi Satria Wahono. 21 Juni 2016. Kriteria Penilaian Facebook Sebagai Media Pembelajaran <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Sari, D. P., Ningsih, K., & Wahyuni, E. S. (2023). KELAYAKAN MEDIA KOMIK BERBASIS KARAKTER PADA SUBMATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS X SMA. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.59562>
- Salahudin, Anas dan Alkrieniehie, Irwanto. 2013. Pendidikan karakter“pendidikan berbasis agama dan budaya”. Bandung: pustaka setia
- Sakti, H. G., & Mustamiin, M. Z. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Model Linktree Untuk Membantu Para Guru Dalam Proses Pembelajaran Online Di Ma Al-Akhyar Labuapi Lombok Bara. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 21-25. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v1i02.29>
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya*. Jakaerta: PT, Rineka Cipta
- Sitanggang, R., Manurung, I. H. G., Situmorang, H., Informasi, P. S., & Sains, F. (2022). Penggunaan Canva Video Sebagai Media Pembelajaran Di SD Negeri 060933 Kotamadya Medan. In *Jurnal Abdimas Mutiara* (Vol. 3, Issue 2)
- Suwanda, N. A., Ulfa, S. W., & Adlini, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 79-91.
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algensindo

- Septiana, E. (2022). Development Of E-Comic Based Learning Media On Large And Unit Materials To Increase Student Learning Motivation. *FINGER : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.58723/finger.v1i1.18>
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/Pro.V8i1.2868>
- Susilowati, E. (2022) 'Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam', *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), pp. 115–132. doi: 10.56436/mijose.v1i1.85.
- Sidik, I. P. (2013). EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 24-32.
- Thiagarajan, Semmel & Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktifkompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleksyang Bermuatan Kesantunanbagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6). DOI:10.31004/basicedu.v5i6.1600
- Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577.

<https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>

Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta

Tela, T., Yulian, V. N., & Budianingsih, Y. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i01.464>

TOOLI, F., Nurfaika, N., & Rusiyah, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Web Linktree Pada Mata Pelajaran Geografi Dinamika Kependudukan Di Sma Negeri I Biluhu. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 9(1), 38-46. <https://doi.org/10.31851/Swarnabhumi.V9i1.9650>

Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

Zubaedi. 2012. Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan. Jakarta: Kencana

Zagoto, M. M., Epria, I., & Putra, D. (2020). Utilization Of Website-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes in Music Learning Media Courses.

Zulfakar, Sakti, H. G., & Mustamiin, M. Z. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Model Linktree untuk Membantu para Guru Dalam Proses Pembelajaran Online di MA Al Akhyar Labuapi Lombok Barat. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 21–25