

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Hobri, H., & Suharto, S. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *KadikmA*, 9(1), 123-130.
- Anih, E. (2016). Modernisasi pembelajaran di perguruan tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi memasuki abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas dan peran guru dalam kurikulum merdeka belajar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 40-50.
- Arisetya, D., (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol 5(2):82-86
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
- Asmarika, A., Husin, A., Syukri, S., Wismanto, W., & Qanita, R. (2022). Mengasah Kemampuan Softskills dan Hardskills Calon Guru Sd/Mi pada Metode Microteaching Melalui Pengembangan Media Visual Mahasiswa PGMI Umri. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 282-300.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. JaNarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitas. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 551-556

- Ismatulloh, K., Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., & Wirasamita, R.H. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran 4.0 pada Mahasiswa Universitas Hamzanwadi. *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepala Masyarakat*, 2(2),198-203.
- Isa, V., Meha, A. M., & Manggoa, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii Smp Negeri Mandala Raimanuk Tahun Ajaran 2018/2019. *Indigenous Biologi: Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 3(2), 83-91.
- Ismail, A., & Eleuyaan, E. (2024). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Proses Pembelajaran. Sindoro: *Cendikia Pendidikan*, 3(3), 84-91.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1-8.
- Kularbphetong, K., Putglan, R., Tachpetpaiboon, N., Tongsir, C., & Roonrakwit, P. (2015). Developing of mLearning for discrete mathematics based on android platform. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 793-796.
- Kurniawati, I., & Rahayu, E, S. (2014). Pengembangan Media Woody Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biology Education*. 3(3), 47-52.
- Muh Safei. (2011). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin University Press.
- Nasution, S. L. A., Windari, F., Harahap, S. Z., & Elvina, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Bidang Studi Akutansi Di Feb Universitas Labuhanbatu. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 8(1), 67-75.
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 75-84.

- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). *Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital pada materi sistem imun di SMA Negeri 13 Jakarta. BIOSFER*, 7(2), 47-50.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Zulfikar, M., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa universitas Muhammadiyah metro. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model Addie pada pembelajaran bahasa inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10.
- Purwaningsih, W. (2009). *Identifikasi Kesulitan Pembelajaran Biologi*. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 7(01).
- Ridwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).

Saharsa, U., Qaddafi, M., & Baharuddin, B. (2018). Efektivitas penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan video based laboratory terhadap peningkatan pemahaman konsep fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 57-64.

Saputra, A. B. (2023). *Peran AI dalam Dunia Pendidikan*. CV Brimedia Global

Setyosari, P. (2009). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon, 15, 25.

Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.

Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.

Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. (Alfabeta (ed.).

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.

Sukriyatun, G. (2017). Penggunaan Model Jigsaw dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 9.3 pada Pelajaran IPS Materi Sejarah di SMPN 16 Bogor. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 13(1).

- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan karakter di era milenial*. Deepublish.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Wati, E. (2016). *Ragam media pembelajaran*. kata pena.
- Widyastuti, P. D., Rasiman, R., & Setyowati, R. D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Online Toondoo Dengan Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Untuk Materi Geometri Datar Pada Siswa Kelas X Di SMA NEGERI 5 SEMARANG*. In Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Widodo, W. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model problem based learning (PBL) untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 802–810.
- Yuliana, E. (2018). *Penerapan Media Komik Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).