

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Artikel Jurnal. IAIN Lhoksumawe
- Cahyani, F. D. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Bencana Alam Kelas IV Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 5(2), 158-167.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020, October). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Gumelar, M. S. (2017). *Story Waveform Model sebagai Alternatif lebih Baik dari Story Mountain Model dalam Mendesain Cerita agar Lebih Mudah*. AnImage.
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163.
- Hidayah, K. M. N. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik *digital* akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250.
- Irianisyah, S., Harapan, E., & Houtman. (2020). Supervisi Kepala Sekolah dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Innovative Education Journal*, 2(3), 1–13.
- Jadidah, I. T., Awalia, E. S., Abdillah, A., Ananta, S., & Darmawan, N. (2023). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 62-67.
- Kinanti, S. A., & Nuzula, N. F. (2017). *Pengaruh Intensitas R&d terhadap Nilai Perusahaan dengan Variabel Kontrol Umur dan Ukuran Perusahaan (Studi pada Perusahaan Manufaktur yang Tercatat di Bursa Efek*

Indonesia Periode 2012-2016) (Doctoral dissertation, Brawijaya University).

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah

berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).

Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.

Nugraha, D. A. (2020). Pengembangan komik kimia sebagai media pembelajaran berbasis cet (chemo-edutainment). *Chemistry in Education*, 9(2), 84-90.

Nurinayati, Fitri. Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *Jurnal BIOSFER V2* (2)

Nurliani, S. (2016). Penggunaan Model Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Cicalengka 10 Kabupaten Bandung (*Penelitian Tindakan Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cicalengka 10 Kab. Bandung*) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Puspitorini, Retno dan Haryadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Penelitian motivasi dan hasil belajar kognitif*.

Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). *Pengaruh media sosial line webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa universitas riau* (Doctoral dissertation, Riau University).

Riduwan. (2016). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta.
Samsudin, S. (2019). Integrasi Tri Pusat Pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(2), 216-232.

Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS.

Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 10-16.

Sarjana, K., Turmuzi, M., Tyaningsih, R. Y., & Kurniawan, E. (2022). Faktor- faktor penentu keberhasilan belajar mahasiswa pendidikan matematika di era new normal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 309-316.

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

Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta : Prenadamedia Grop.

Wangi, V. C. (2020). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Geografi Berbasis Ekoliterasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas XI 2S Sekolah Menengah Atas (Uji Coba di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020 KD 3.4 Menganalisis Ketahanan Pangan, Industri dan Energi).

Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Garudhawaca.

Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283-290.

Yuliana, Siswandari, Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, Nomor 2. (135-145)