

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, Naomi. (2022). Mengulik Perkembangan Penggunaan *Smartphone* di Indonesia. Diakses pada 28 Oktober 2022: <https://goodstats.id>.
- Akbar, Ali et al. (2021). *Jejak Literasi Para Pengabdian*. Yogyakarta: CV Citra Airiz.
- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahsanah, Finaty dan Dias Tiara Putri Utomo. (2020). *The Use of Digital Comic in Developing Student's English Competence*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Andriyani, Fika dan Ni Nyoman Kusmariyatni. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, (2)3, 341-350.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, Radika Nur Abdul, Ika Oktavianti dan Mucuh Arsyad Fardani. (2022). Gaya Belajar Visual Anak Selama Pandemi di Kelurahan Purwodadi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 601-605.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2019-2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4(1), 104-117.

- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). 106-113.
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 3(1), 161-179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>.
- Ishmah, Nilnalminach Ziyadatul. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Ekskresi Manusia pada Pembentukan Urine Berbasis Kode QR untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 2 Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). *Komik*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Krimasari, Elvira Reza. (2016). *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Aljabar untuk SMP/MTs dengan Menyisipkan Nilai Sikap*. Semarang: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Laka, Beatus M. et all. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69-75.
- Lestari, Eka Ayu dan Triani Ratnawuri. (2022). “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan”. *Jurnal Ekonomi UM Metro* 6 (1), 26. <http://dx/doi.org/10.24127/pro/v8il.2866>.
- Lestari, Suci. dkk. (2009). *Media Grafis; Media Komik*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Indonesia.
- Maydiantoro, Albet. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. FKIP Universitas Lampung.
- Marwah, S., Ramlawati & Muh. Syahrir. (2018). *Pengembangan Komik Elektronik Kimia pada Materi Pokok Ikatan Kimia untuk Meningkatkan Motivasi dan*

- Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 14 Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Modul Pembelajaran SMA Geografi. (2020). *Keragaman Budaya Bangsa sebagai Identitas Nasional*. SMA Negeri 1 Makassar.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik." *Humanika* 21(2):151–72.
- Nurfadhillah, Septy et al. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Belajar Siswa SN Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Nurrита, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3(1):171–87.
- Plomp, T. & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Enchede: Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Prasetya, Sukma Perdana. (2015). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Purwanto, Ngalim. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya.
- Puspitorini, Retno, A. K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Jumadi. 2014. "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 3(3):413–20. doi: 10.21831/cp.v3i3.2385.
- Riwanto, Mawan Akhir, dan Mey Prihandani Wulandari. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* 2(1), 14–18.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Selatan: Universitas Islam Negeri Sumatra Selatan.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Ruwaida, Hikmatu. 2019. "Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Mifatahul Anwar Desa Banua Lawas." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4(1):51–76.
- Sambada, Habibie Bagus. (2016). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputro, Anip Dwi. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.
- Setiartini, Yeni. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik pada Materi Hidrokarbon dan Minyak Bumi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidaatullah.
- Seviana, Ranida, Fatiya Rosyida, dan Riskananda Adekanti Atmoko. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Tata Surya". *Geodika: Jurnal Kajiian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2):198–208. doi: 10.29408/geodika.v6i2.6122.
- Siregar, Syofian. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sumardjo, Jakob. (2011). *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir
- Suprihatin, Siti. (2015). "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3(1):73–82.

- Surayya, E. (2012). Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. *At-Ta'lim*, 3, 65-72.
- Suryabrata, Sumadi. (2005). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi.
- Susiani, L. (2006). *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyuti, dan Prima Yustitia. 2022. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta Timur." *Journal of Educational Analytics (JEDA)*, 1(2):97–110.
- Syarah, E. S., E. Yetti, L. Fridani, Yufiarti, Hapidin, & B. Pupala. (2019). Electronic Comics in Elementary School Science Learning for Marine Conservation. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 500-511. DOI: 10.15294/jpiiiv8i4.19377.
- Tafonao, Talizaro. (2018) Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Thobroni, M. dan Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wawancara dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tsuroyya, Zulfa Nebilah, Luki Yunita, and Munasprianto Ramli. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Siswa Kelas X IPA." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16(2):123–30.
- Tuko, Evangelia & Bambang Syaeful Hadi. (2021). The Development of GEOMIK: Digital Comic as a Media for Geography Learning Class XI. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 640.
- Tyera, Losicha, Merty Megawati dan Mulyadi Rusli. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1): 112-123.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Uno, Hamzah B. (2008). *Profesi Kependidikan Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, Anita Nuraini Dyah. (2016). “Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Kalor dan Perpindahannya pada Siswa Kelas VII”. *Pansa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 4(3), 1-5.
- Widayanti, Febi Dwi. (2013). “Pentingnya Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas”. *ERUDIO*, 2(1), 7-21.
- Wu, Brigitte dan Hutomo Setia Budi. (2022). *Penerimaan Komik Digital untuk Menceritakan Kehidupan Profesi Ilustrator Menggunakan Instagram*. Surabaya: Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- Wulansari, Desi, Asni Johari, and Revis Asra. 2022. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Faktual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas X SMA.” *BIODIK*, 8(1), 42–50. doi: 10.22437/bio.v8i1.15713.
- Yusiana, Ulfa dan Sukma Perdana Prasetya. (2022). Pengembangan Media *E-Comic* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1): 23-33.
- Yoki, Lorenza Ariska Putri. (2023). *Pengembangan Buku Dongeng Elektronik untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas III SD/MI*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.