

DAFTAR PUSTAKA

- Asi, N., & Fauzi, I. (2023). Pengembangan eBook Bergambar Cerita Rakyat Berbahasa Inggris untuk Mendukung Pembelajaran Teks Naratif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 61–81. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5487>
- (Gojali and Muktadir 2024). PENDIDIKAN DASAR Pengembangan E-Comic Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman
- Hasyim, S. H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kesulitan Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Bulukumba. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 290–297.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Jasmiati. (2018). *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas iv sd inpres mallengkeri 1 kecamatan tamalate kota makassar skripsi*. 104.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Luthfi, T., Azzahra, S., Farhan, Z. A., Mutiara Puradireja, S., Iskandar, S., Tiara, N., & Sari, A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Penunjang Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 484–492. <http://journals.eduped.org/index.php/intel>
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 8, Issue 6).
- n, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Pawazah, R., Sururuddin, M., Alwi, M., Fadilah, D., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga. *Jurnal*

Pendidikan Dasar, 11(1), 152–
158. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.864>

Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,

4(April), 464–475.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>
%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484

Pendidikan, J., Hidayah, N., Rohana, S., Intiana, H., Erfan, M., & Zain,

M. I. (2024). Pendidikan, J., Hidayah, N., Rohana, S., Intiana, H., Erfan,

M., & Zain, M. I. (2024).

Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. 5(4).

Pendidikan, J., Undiksha, E., Setyaningsih, A., Canda Sakti, N., & Sudarwanto, T. (2022).

Pengembangan Media Pembelajaran E-comic Peluang Usaha Produk Barang atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. 14(2).

Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>

Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.

Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning. *Heliyon*, 10(8).

Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). PENGEMBANGAN NMEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR Yulia. *Jurnal pendidikan islam dan multikulturalisme*, 4(2), 507–519.

Sitompul, N., Wijaya, V., Mulyanto, U. H., & Kurnia, I. (2024). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Kepada Guru-Guru SMP di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas.

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(1), 1328–1335.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2932>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)

Souisa, S. L., Luhulima, D. A., & Tuaputimain, H. (2023). Pengembangan Media E- book untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Damai. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 52.

Triatmojo, J., Fadillah, S., & Sandie, D. (2021). Pengembangan E-comic sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. In *Journal for Research in Mathematics Learning* p (Vol. 4, Issue 4).

Trisiana, A., Sugiaryo, S., & Rispantyo, R. (2019). Model desain Pendidikan Kewarganegaraan di era media digital sebagai pendukung implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 154–164.
<https://doi.org/10.21831/jc.v16i2.24743>

Warni, R., & Pangaribuan, F. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 4812–4824.

Zara Andina Maqbulah. (2023). Penerapan Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III MI Andina Kota Bogor.in*Skripsi*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72525>

