

DAFTAR PUSTAKA

- Adreani, D., & Gunansyah, G. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. 11.*
- Allawiyah, L. N., Rustini, T., Nurjaman, A. R., Pendidikan, P., Dasar, S., & Cibiru, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 29–36. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/57209>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran.*
- Amali, L. M. K., Ntobuo, N. E., Uloli, R., Mohamad, Y., & Yunus, M. (2023). Development of Magnetic Digital Comics in Science Learning to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 548–555. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2915>
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Daulay, M. I., Fauzidin, M., Pahklawan, U., & Tambusai, T. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. 9(2)*, 101–116.
- Dewi, P. A., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kela V Di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1–10.
- Elmira, U., Abay, D., Shaimahanovna, D. A., Erzhenbaikyzy, M. A., Aigul, A., & Rabikha, K. (2022). The importance of game technology in primary education. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(4), 996–1004. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i4.7652>
- Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva* (A. Chaniago (ed.)). Sagutasal Indonesia.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. 05(02)*, 1341–1351.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Kharirani, T., & Tasdin, T. (2021). *Media*

Pembelajaran (F. Sukmawati (ed.)). TAHTA MEDIA GROUP.

- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Johan, J. R., Iriani, T., Maulana, A., & Negeri, U. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *01(06)*, 372–378.
- Kartika, E. (2023). Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 31–41.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/>
- Marnita, Lubis, P. H. ., & Noviati. (2021). Pengembangan LKPD berbasis HOTS Pada Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 91 Palembang. *6(1)*, 103–109.
- Mevia, S. M., Murjainah, & Puji Ayurachmawati. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 169–183.
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- N.L.T. Arlita, I.G.A.A. Wulandari, & D.B.K.N.S. Putra. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan LKS Tipe Word Square Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(1), 24–33. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i1.58260>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nasution, A. S. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis It Dengan Menggunakan Media Autoplay 8. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika ...)*, 1(1), 1–4. <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/download/11/1>
- Nugraeni, A., Vitasari, M., & Biru, L. T. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Discovery Learning Pada Tema Bertamasya Ke Tata Surya

- Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Smp. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 141–150. <https://doi.org/10.29100/.v5i2.4151>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(Selamat 2020), 48–56.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 259–270.
- Rahayu, T. P. (2020). *Pelaku Kegiatan Ekonomi* (Ida (ed.)). Alprin.
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sari, Y., Sari, R. P., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2021). Development of digital comic for science learning in elementary school. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032060. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/3/032060>
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Suparmi, S. (2019). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>

- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2601>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.
- Wijaya, R. E., Mustaji, M., & Sugiharto, H. (2021). Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3087–3098. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2027>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>
- Zega, R. R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Menengah Pertama (SMP). 3(2), 125–130.