

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. . (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. 5 ed.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial Untuk Manajemen Pendidikan.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629-1638.
- Alfitry, S. (2020). *Model Discovery Learning dan pemberian Motivasi Dalam pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar.* Guepedia.
- AK, M. F. (2021). *Pembelajaran Digital.* Solokan Jeruk, Bandung: Widina.
- Alvira, L. D. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Resiliensi Siswa SMP Gajah Mada Medan.* (Doctoral dissertation, Unimed).
- Astri, N. K. D. (2022). *Pengembangan Multimedia Interkatif Berbasis Pendekatan Konseptual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Kelas IV SD NO. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.* Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Berger, M., Michael, G., & Christoph, N. (2023). E-comics: Pictorial learning media to train students' viewing skills. *Journal Emerging Technologies in Education*, 1(1), 14-25.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach.* Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Bruner, J. S. (1961). *The Process of Education.* Harvard University Press.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Setyawati, R. D., & Dzakiyyah, R. 'Ilmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7398>
- Darmawan, C. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Rawamangun Jakarta: Prenada Media.
- Daulay, M. I., Nurminalina, & Halimah, P. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1),

24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>

Davidson, C. N. dan Goldberg, D. T. 2009. *The Future of Learning Institutions in a Digital Age*. London: The MIT Press

Digital, T. P. (2019). *Komik Digital Asiknya Belajar*. Ahli Media Book.

Fatmawati, K., Fadillah, Nasti, F. S., Subhan, M., & Septiani, P. (2022). Problematika Dalam Implementasi Pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Provinsi Jambi. *Zahra : Research and Thought Elmenty School Of Islam Journal*, 3(2), 92–99.

Fauziah, N., & Utami, T. (2021). Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/1023-DNM-234734-012>

Foster, M. E. (2023). The Evolution of Comic Formats: E-Comics in the Modern Era. *Journal of Digital Media and Learning*, 7(2), 98–115.

Hadi. (2009). *Sistem Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Internet (E-Learning): Studi Tentang rogram Dokeos Di Situs www.Kursus.Arabic.Web.id*. Skripsi : Doctotal Universitas.

Hendricks, D. F. (2021). *Digital Comics: Theory and Practice*. Routledge.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Teknologi pembelajaran dan media untuk pembelajaran* (Alih bahasa: M. Muslich). Jakarta: Kencana.

Harisman, Y., Dwina, F., Nasution, M. L., Amiruddin, M. H., & Syaputra, H. (2023). The development of proton-electron math e-comic to improve special needs students' mathematical concepts understanding. *Infinity Journal*, 12(2), 359–376

Irmaya, N., Syahputra, H., & Lubis, A. (2024). Development of Mathematics E-Comic Media Based On Problem Based Learning To Improve The Problem Solving Ability And Learning Interest of Students of Muhammadiyah Private Junior High School 16 Lubuk Pakam. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(3), 739–754.

Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. London: The MIT Press.

Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v8i1.2172>

Kuntari, N. N. K. ., Wiarta , I. W. ., & Putra, D. . (2023). Model Discovery Learning Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan dan Dampaknya Terhadap

- Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 57–67.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58446>
- Kurniasih, E., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Mertoyudan Magelang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2730–2733.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.756>
- Kurniawan, A. (2022). *Teknologi dan Media dalam Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Lestari, D. F., & Prabowo, H. (2021). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–135.
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., & Astuti., N. M. I. P. (2020). *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Luppicipini, R., & Haghi, A. K. (Eds.). (2012). *Education for a Digital World*. Toronto: Apple Academic Press
- Mahendra, L. S. (2024). *Komik Digital sebagai Motivasi Belajar tentang Kebudayaan*. Pulung Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Majid, A., & Amaliah, F. R. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI*. Pangkep: CV Tahta Media Group.
- Maryana, d. (2024). *Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Maulana, S. A. (2022). Digital Comic: Perkembangan dan Tantangan di Era Teknologi. *Jurnal Komik Dan Media Digital*, 4(1), 45–60.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.149>
- McCloud, S. (2022). *Comic Review: Making Comics*. McGraw Hill.
- Means, A. (2018). *Learning To Save the Future*. New York: Routledge
- Miarso, Y. (2021). *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Moller, L., Huett, J. B., & Harvey, D. M. (2009). *Learning and Instructional Technologies for the 21st Century*. New York: Springer.
- Mulyadi, S., & Kurniawan, Y. (2022). Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di SD Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 78-92.
- Mustafidah, H., Imantoyo, A., & Suwarsito, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (Development of Web-Based One-Sample t-Test

- Application). *Jurnal Informatika*, 8(2), 245–251.
- Nabila, A. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Komik terhadap Pemahaman Materi Siswa. *Jurnal Pendidikan.*, 3(2), 67–78. <https://doi.org/23412-gdhsh-76-7-84f>
- National Research Council. (2001). *Educating Teachers of Science, Mathematics and Technology*. Washington, DC : National Academy Press
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Nursamsu, N., & Mahyuni, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Mata Pelajaran Biologi Bagi Siswa SMA. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 184-201.
- Panggabean, S. (2021). *Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning*. Media Sains Indonesia.
- Pranoto, E. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Blog Pembelajaran Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Mutasi Pada Kelas Xii Mipa 4 Sma Negeri 1 Pati. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(4), 366–377. <https://doi.org/10.51878/action.v2i4.1714>
- Pratiwi, N. P. R. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan IPA Kelas V SD No. 5 Abiansemal*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Purba, Afrizal, M., & Defriyanto, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 3(25), 96–101. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/3621>
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media.
- Riyanto, A. (2020). Penggunaan Video Sebagai Media Tutorial Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berceramah Siswa. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 2(1), 274–282.
- Richey, R. C. (2014). *Design and Development Research*. Taylor & Francis.
- Rohendi, K. (2021). *Menganalisis Motivasi Siswa Terhadap Belajar Bahasa Arab di MTs. As-Suyuthi NW Ireng Lauk Lombok Barat Tahun Pembelajaran 2020-2021*. Doctoral dissertation, UIN Mataram.

- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : UAD PRESS.
- Rusdiana, D., Hera, T., & Mulbasari, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Digital Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 260-273.
- Sanjaya, W. (2021). *Perencanaan dan Desain Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. New York : Pearson
- Sohilait, E. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Tapos Depok: PT Rajagavindo Persada.
- Sudjana, D. (2021). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suherti, H., Tsuroya, & Fatimah, T. (2015). Implementasi Model Cooperative Learning Teknik Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mengajar dalam Program Latihan Profesi. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 67–79. <https://doi.org/10.36787/jsi.v2i1.49>
- Sumantri, M. S., Nurhasanah, N., Nurasiah, I., & Pitaloka, A. (2022). *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Syahnaz, E. S., Wijaya, V., & Sri Wahyuni. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 2(2), 061–070. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v2i2.15>
- Syahrani, R. A., Jusniar, J., & Hardin, H. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK MATERI REDUKSI DAN OKSIDASI BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MODEL DISCOVERY LEARNING DEVELOPMENT OF E-COMIC LEARNING MEDIA FOR REDUCTION AND OXIDATION MATERIAL BASED ON FLIP PDF

PROFESSIONAL ON THE DISCOVERY LEARNING

- Syahrudin Mahmud. M.Ed., P. D. (2023). *Media Pembelajaran*. Cirebon Jawa Barat: LovRinz Publishing.
- Tadris, M. (2020). *Generasi Hebat Generasi Matematika*. Pekalongan Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Udayani, N. K. R. T. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dengan Topik Sistem Pencernaan Manusia*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang No.20. (2003). *Undang Undang Republik indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha esa Presiden Republik Indonesia*. Jakarta : Kementerian.
- Veermans, K. (2003). *Intelligent Support for Discovery Learning*. Enschede : Twente University Press
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Widodo, B. (2020). Strategi Pembelajaran Pecahan: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan*, 5(1), 67-80.
- William, N., Cahyanti, N. R., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Williamson, B. (2013). *The Future of The Curriculum School Knowlede in The Digital Age*. London : The MIT Press
- Wiyono, B. B., Ningsih, S., & Atmoko, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Montessori dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 121–178. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14503>
- Yuniawati, S., Palupi, E. L. W., & Fiangga, S. (2024). Pengembangan e-Comic Matematika Berbasis Pendekatan Matematika Realistik (PMR) pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Mathe Dunesa*, 13(2), 576–595. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n2.p576-595>

Yusuf, S. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Kota Magelang. *Journal Kependidikan Islam*, 3(2), 121–178.

Zawacki-Richter, O., Jung, I. (2023). *Handbook of Open, Distance and Digital Education I*. Singapore : Springer

