

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, L., Djangi, M. J., & Nuryati, S. (2024). Penggunaan Media Canva Pada Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik IPA Kelas 7.3 SMP Negeri 16 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 719–733.
- Afidah, M., Wahyuni, S., Rikizaputra, & Amelia Yulanda, V. (2024). VALIDITAS DAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNIK DIGITAL BIOLOGI (KUDBI) BERBASIS ONLINE PADA MATERI VIRUS. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 122–138. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/BL>
- Al-Ghifary, D. H., Subroto, W. T., & Mustaji. (2024). Development of Digital Comic Interactive Media Toward Primary Students' Understanding of Concepts. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.439>
- Amanah, P., Azahra, R. Z., & Magdalena, I. (2024). DIFUSI INOVASI DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Cendekia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 73–81.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP)*.
- Annisa, N., & Perdana, R. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBANTUAN 3D APPLICATION SCRATCH PADA TOPIK GERAK PARABOLA* Riwayat Artikel ABSTRAK (Vol. 2, Issue 1).
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (N. Rismawati, Ed.). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG . [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Bunari, Setiawan, J., Ma'arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, & Sudirman. (2024). The influence of flipbook learning media, learning interest, and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 313–321. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21059>
- Dharma, A. S. E., Qomaria, N., Wulandari, A. Y. R., Fikriyah, A., & Rakhmawan, A. (2024). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK IPA PADA MATERI EKOSISTEM. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 7, Issue 1).
- Ernawati, Adiastuty, N., & Kartini, D. (2024). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 356–366. [https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index\\_jurnal.guruku@uniku.ac.id](https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index_jurnal.guruku@uniku.ac.id)
- Fadilah, R., Sastria, E., & Pranata, O. D. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Kawasan Industri. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 37–50. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4025>
- Farid, A., & Sudarma, K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>

- Fitria Latul, T., Riadi, R., & kunci, K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 1751–1755. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Frisky Rapika Dwi, Feri Tiona Pasaribu, & Yelli Ramalisa. (2024). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis PjBL-STEM dengan Bantuan Film Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 67–78. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1472>
- Hermawan, R. F., Indahwati, N., & Dhani, S. S. S. (2024). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS GERAK PESERTA DIDIK MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN RONDO DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANAI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LABSCHOOL UNESA 3. *JiIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(9), 5340–5346. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Hulu, P., Giawa, D., Panjaitan, J., & Susanto, I. (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIA SMA PARULIAN 2 MEDAN. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 7, 10–16. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan>
- Iskandar, D. , & P. M. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Gaung Persada (GP Press).
- Kartika, Y., Rousda, R. Y., Hayati, R., & Wahyuni, R. (2024). DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC THROUGH PROJECT-BASED LEARNING TO IMPROVE MATH CREATIVE THINKING ABILITY. *MICESHI Proceeding*, 49(1), 49. <https://ojs.unimal.ac.id/mijeshi/MICESHI>
- Khoiri, N., Lilyani, F. S. T., & Wijayanto, W. (2024a). E-comic as a media to build an understanding of newtons concepts. *Momentum: Physics Education Journal*, 8(1), 154–165. <https://doi.org/10.21067/mpej.v8i1.8478>
- Khoiri, N., Lilyani, F. S. T., & Wijayanto, W. (2024b). E-comic as a media to build an understanding of newtons concepts. *Momentum: Physics Education Journal*, 8(1), 154–165. <https://doi.org/10.21067/mpej.v8i1.8478>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2>
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mu'awanah, S., Turmuzi, M., & Hidayati, V. R. (2024). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS KOMIK PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 3 SUKADANA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3850–3864.
- Muhdin, N. K., & Aras, M. (2024). Hubungan Motivasi Terhadap Prestasi Peserta Didik di SMP Negeri 2 Poso Kota Utara. *JBB: Jurnal Biologi Babasal*, 3(1), 32–38.
- Nazhiroh, S. A. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMIK DIGITAL ( BISA BASA JAWA ) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*

**BAHASA JAWA KELAS III MI BAITUR ROHMAN BANTENGAN BANDUNG  
TULUNGAGUNG TESIS. UIN SAYYID ALI RAHMATULLAH  
TULUNGAGUNG.**

- Octafiona, E. (2024). *Analisis Teknologi Pendidikan Era 4.0 dalam Menciptakan Generasi Emas Indonesia*. <https://doi.org/10.37567/primearly.v7il.2883>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Panglipur, I. R., Palayukan, H., & Dewanti, L. (2024a). PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK LINET (LITERASI, NUMERASI, ETNOMATEMATIKA) PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.55210/attalim.v9i1.886>
- Panglipur, I. R., Palayukan, H., & Dewanti, L. (2024b). PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK LINET (LITERASI, NUMERASI, ETNOMATEMATIKA) PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.55210/attalim.v9i1.886>
- Peni, M. E., Dao Samo, D., & Madu, A. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran PBL Pada Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Maret 2024 Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 10. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Peni, M. E., Samo, D. D., & Madu, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL Pada Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Maret 2024 Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 10–20. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Putri, A. D. C., Nasbey, H., & Budi, E. (2024). *RANCANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS STEM-PROJECT BASED LEARNING PADA MATERI ENERGI TERBARUKAN* (H. Nasbey & E. Budi, Eds.). <https://doi.org/10.21009/03.1201.PF14>
- Rahayu, P., & Budiharto, T. (2025). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 2775–2917.
- Retno Wulan, R., Hasibuan, A. P. G., Efendi, R., & Marta, E. (2024). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 006 Rambah Samo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5817–5824. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1839>
- Rismawati, P., Sari, L. Y., & Maizeli, A. (2024). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VIII SMPN 2 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13837–13844.
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuzha (Wujud Zat danPerubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Santyasa, I. W., Agustini, K., & Eka Pratiwi, N. W. (2021). Project based e-learning and academic procrastination of students in learning chemistry. *International*



- Journal of Instruction*, 14(3), 909–928.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14353a>
- Santyasa, I. W., Rapi, N. K., & Sara, I. W. W. (2020). Project based learning and academic procrastination of students in learning physics. *International Journal of Instruction*, 13(1), 489–508.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13132a>
- Santyasa, I. W. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Undiksha Press. [www.penerbit.undiksha.ac.id](http://www.penerbit.undiksha.ac.id)
- Sidiq, R., Najuah, & Lukitoyo, P. S. (2021). *Buku Model Model Pembelajaran Inovatif abad 21* (H. W. Arraihan & J. P. Manalu, Eds.). CV. AA. RIZKY.
- Sofyan, A., & Kusmana, N. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. In *JURNAL ELEMENTER Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 1).
- Suciani, N. K., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). The Impact of Learning Style and Learning Motivation on Students' Science Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 395–401.  
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.49811>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049.  
<https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>
- Sudatha, I. G. W., & Agung, A. A. G. (2021). Implementation of Project-Based E-Learning in Courses Description Statistics During Covid-19. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 613, 153–156.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.  
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yuliani, E., & Setiawan, D. (2024). Development of flipbook-based digital comics to improve learning outcomes on simple comic material. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 291–236.  
<https://doi.org/10.22219/raden.v4i1>