

## DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Adhiman, F., & Mugiarto, H. (2021). Hubungan Penyesuaian Diri Terhadap Resiliensi Akademik Pada Siswa Dalam Menghadapi Pembelajaran Saat Masa Pandemi Covid 19. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 258–264. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1571>
- Agisti, C. A., Ramdhany, M. A., & Samlawi, F. (2025). Pengaruh Resiliensi Akademik dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Finance, Entrepreneurship, and Accounting Education Research*, 4(2), 132–141.
- Agustia, R., Irawan, N. V., Syakur, V. Q. Z., & Kurniasari, I. N. (2025). Musik Lofi Sebagai Teman Belajar: Efektifitasnya Terhadap Konsentrasi Belajar. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 12(3), 1–10.
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Aini, K., Misbahudholam, M. A., Sama, Hodairiyah, Arifah, S., & Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru Sdn Kebunagung II Sumenep. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622–1635. <https://doi.org/10.46306/jabb>
- Aini, S., Havita, V. N., & Sa'diyah, H. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya Di Sekolah Melalui Cerita Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia: Literature Review. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2), 114–125.
- Aisy, N. R., L. A, V. T., & Suparmi. (2025). Analysis of Learning Difficulties in Elementary School Students in Jean Piaget's View. *Aslim: Journal of Education and Islamic Studies*, 2(2), 121–130.
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.130698>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>

- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis AI “Petinju” (Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. *PARAMUROBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v7i1.6956>
- Andriyani, R. R., & Sa’adah, N. (2024). Peran Regulasi Emosi terhadap Resiliensi Diri pada Remaja : Systematic Literature Review. *Innovative: Journal Of Social Science Research* , 4(6), 4676–4689.
- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.2>
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children’s Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Antara, P. A., Tegeh, I. M., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2025). Social-Emotional Stimulation of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 58(1), 183–193. <https://doi.org/10.23887/jpp.v58i1.85354>
- Antara, P. A., Ujianti, P. R., & Patissera, A. La. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 221. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Antara, P. A., Wirawan, I. M. A., Ujianti, P. R., Paramita, M. V. A., Setyowahyudi, R., & Dewi, N. P. S. (2025). Integrating Balinese Gamelan Music with Sensorimotor Rhythm Intervention to Improve Brain Wave Synchrony and Language Processing in Autistic Children. *International Journal of Language Education*, 8(4). <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i4.70008>
- Arief, M. M. (2021). Media pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Astuti, A. W., Anggito, A., & Mustadi, A. (2022). Do Augmented Realty Comics Improve Reading Interest for Elementary School Student in Pandemic Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3461–3478. <https://doi.org/10.35445/ali shlah.v14i3.1728>
- 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*, 9(3), 542–554.

- Aziza, Z. N., & Sunawan, S. (2021). Dukungan Sosial, Kesulitan Regulasi Emosi, dan Resiliensi Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 10(1), 73–82.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. In *Psychometrika*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dewi, L. G. D. P., & Antara, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Ketahananmalangan pada Mata Pelajaran IPA Siswa SD Kelas Tinggi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/mp.i.v2i1.35085>
- Dewi, M. P., Marsyidin, S., & Sabandi, A. (2020). Analisis Kebijakan dan Pengelolaan Pendidikan Dasar terkait Standar Kompetensi Lulusan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 144–152. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.117>
- Dewimarni, S., Rizalina, & Zefriyenni. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337.
- Dybvik, J. H. (2022). Experiences With Emotional Design. *DS 117: Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2022), London South Bank University in London, UK. 8th - 9th September 2022*. <https://doi.org/10.35199/EPDE.2022.17>
- Ersanda, P. A. (2022). Eksistensi Pemikiran John Dewey Dalam Pendidikan Di Indonesia. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 4(2), 134–140. <https://doi.org/10.31540/sindang.v4i2.1421>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jhip.v6i3.1419>

- Faoziah, R. N., & Azka, R. (2023). Pengembangan E-comic Materi Relasi dan Fungsi Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 81. <https://doi.org/10.31941/delta.v11i1.2021>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Fredlina, K. Q., Putri, G. A. M. A., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2021). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 79–84.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Hasibuan, N. S. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurintep.v3i1.67>
- Handayani, N. N. M., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2025). Pop-Up Book Digital Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis HOTS Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/ijnse.v8i3.95773>
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hasanah, N., Darwisa, D., & Zuhriyah, I. A. (2023). Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 14(2), 635–648. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1828>
- Hasanah, N. I., Fatih, M., Wafa, K., Universitas, P., & Ulama Blitar, N. (2024). Pengembangan Media Komik Augmented Reality Materi Pecahan Berbantuan Assemblr Edu Kelas III SDN 2 Bendogerit. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 997–1009.

- Hendriani, W. (2018). Positive Meaning: The Typical Coping of Resilient Person Towards Changing Conditions Become Individual with Disability. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 5(2), 157–165.
- Jannah, R. R., & Putra, G. M. C. (2024). Feasibility of Augmented Reality Integrated E-Comics to Improve Learning Outcomes. *In Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 11(3), 557–571.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>
- Koyan, I. W. (2012). *Statistika pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif (Kedua)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020. *In Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice*, 10(1), 142–152.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lestari, A. P., Riyadi, R., & Wahyuningsih, S. (2024). Analisis kemampuan representasi matematis peserta didik sekolah dasar ditinjau dari resiliensi matematis. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(4). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i4.85030>
- Li, J., Luo, C., Zhang, Q., & Shadiev, R. (2020). Can emotional design really evoke emotion in multimedia learning? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00198-y>
- Limin, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Audio. *JMPK : Jurnal Manajemen Pendidikan Kristen*, 3(2), 153–161. <https://doi.org/10.51667/jmpk.v3i2.1370>
- Mar'atullatifah, Y., Christian, Y. E., & Alisyahbana, M. I. (2024). Literature Review: Inovasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk

Anak Berkebutuhan Khusus Di Era Revolusi Industri 4.0. *Media Bina Ilmiah*, 19(2), 3695–3702.

- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Meivinia, A. P., Ardi, A., Zulyusri, Z., & Helsa, H. (2023). Validitas instrumen tes keterampilan berpikir kritis pada materi virus di fase E SMA/MA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 132. <https://doi.org/10.29210/30033074000>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mukti, B. H., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 570–584. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>
- Muslimin, Z. I. (2021). Berpikir Positif Dan Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyelesaikan Skripsi. *Jurnal Psikologi Integratif*, 9(1), 115–131.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nadila, A. (2024). Resiliensi Anak-Anak Membangun Ketahanan Dalam Menghadapi Rintangan. *Circle Archive*, 1(4), 1–17.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Nasution, A. R. S. (2021). Identifikasi Permasalahan Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 13–19. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.21>

- Nasution, R. P. A., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2024). Pengembangan Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar 'Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.' *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(2), 114–127. <https://doi.org/10.33578/kpd.v3i2.250>
- Nathaniella, S. S., & Sarajar, D. K. (2025). Hubungan Antara Resiliensi Dengan Parenting Stress Pada Ibu Tunggal Yang Bekerja Di Sektor Formal. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(11), 8697–8712.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjaya, N., Dutawaskita, N. I., Erlangga, H., Hastono, H., & Sunarsi, D. (2022). Pengaruh Personal Selling Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Yang Berdampak Pada Loyalitas Pelanggan Pada PT. Lautan Surga di Jakarta. *Jurnal Tadbir Peradaban*, 2(1), 80–92. <https://doi.org/10.55182/jtp.v2i1.107>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar- Dasar Statistik Penelitian* (1st ed.). Si Buku Media.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen* (3rd ed.). Widya Gama Press.
- Pearson, K. (1896). Mathematical Contributions to the Theory of Evolution. In *Philosophical Transactions of the Royal Society*.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Plass, J. L., Homer, B. D., MacNamara, A., Ober, T., Rose, M. C., Pawar, S., Hovey, C. M., & Olsen, A. (2020). Emotional design for digital games for

learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. *Learning and Instruction*, 70, 101194. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.01.005>

- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Prihandini, R. M., & Siswati, B. H. (2022). Pendampingan Pendidik dalam Pengembangan E-Comic Tematik Berbasis Augmented Reality Terintegrasi dengan ICT di KKG Gugus 01 Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.36596/jpkmi.v3i1.241>
- Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 155–163. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.47031>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur. *Semantik : Teknik Informasi*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rizqi, M., Faujianor, A., & Yuliani, H. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(3), 414–422. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1702>
- Rohmah, N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dalam Mendukung Layanan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.30308>
- Safitri, S. M., Mariyanti, S., Prastyani, D., & Sudirman, S. (2023). Art Therapy Model To Improve Resilience For Junior High School Students After the Covid 19 Pandemic. *Jurnal Psikologi : Media Ilmiah Psikologi*, 21(2), 51–60.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sarie, F., Sutaguna, I. N. T., Suraoka, I. P., Damanik, D., Efrina, G., Sari, R., Nengsi, A. R., Triansyah, F. A., & Massenga, T. W. (2023). *Metodologi Penelitian*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225–242. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3494>
- Shaifudin, A., & Naimah, K. (2021). Resiliensi: Upaya Membentuk Anak Usia Dini Tangguh. *El Wahdah*, 2(1), 14–39.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Solissa, E. M., Zuana, M. M. M., Mayasari, N., Haddar, G. Al, & Wariunsora, M. (2022). Analisis Hubungan Resiliensi dan Kecerdasan Emosional pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan . *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 7176–7183.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia . *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Syafar, D., Sidik, F., & Kurniawan, M. A. (2024). Menentukan Dan Mengukur Standar Mutu Pendidikan (Studi Di Sekolah Dasar Negeri Kota Gorontalo).

*TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* , 12(01), 106–119.  
<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi>

- Syafira, D. P., Lestari, A., Dwika, A., Khairunnisa, A., Yosantri, W. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46268–46272.
- Syafira, S. D., Fauziah, N., Iswanto, A., Febriannisa, Z., Ansori, K. A., Sheila, E. N., Abdurahman, A., & Binasdevi, M. (2024). Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>
- Tias, B., & Ananda, S. (2022). Tinjauan Literatur: Analisis Dampak Ketaatan Melaksanakan Shalat Bagi Seorang Muslim: Perspektif Psikologi. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* , 9(1), 8–14. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2208>
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Wahyuningrum, M. S., Handoko, M. T., & Sulastri, A. (2023). Perilaku Bully Pada Remaja Awal: Faktor Pemicu Dan Dampak Pada Korban Bully. *E-Prosiding Seminar Nasional Biopsikosoial 2023*, 123–131.
- Wardhani, K., Fitriyyah, N., Nurjamilah, S., & Rachman, R. M. (2025). Penerapan Teori Emotional Design pada Karya Mahasiswa dalam Mata Kuliah Psikologi Desain: Analisis Estetika, Fungsi, dan Pengalaman Pengguna. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 10(2), 245–260. <https://doi.org/10.55732/ydsbgv32>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- 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>

Widiastuti, N. P. K. (2022). *Instrument Penilaian Pembelajaran & Penelitian*. CV. Widina Media Utama.

Widiastuti, N. P. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Dampak Asesmen Diri Terhadap Karakter dan Literasi Ilmiah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 244–253. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.40960>

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>

Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM*, 12(2), 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>

Yusa, I. M. M., Ardhana, I. K., Putra, I. N. D., & Pujaastawa, I. B. G. (2023). Emotional design: A review of theoretical foundations, methodologies, and applications. *Journal of Aesthetics, Design, and Art Management*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.58982/jadam.v3i1.308>

Yusiana, U. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zhou, F., Ji, Y., & Jiao, R. J. (2021). Emotional design. In *Handbook of Human Factors and Ergonomics* (pp. 236–251). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119636113.ch9>