

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2024). Pelatihan Penerapan Muatan Pembelajaran IPAS Sesuai dengan Kurikulum Merdeka di SD Negeri Maleber. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 256–262. <https://edumediastolution.com/index.php/society>
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Adnyana, I. B. K. R. (2021). Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 127–137. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32208>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Persepektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, P., & Permatasari, I. (2020). Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Ahzan, H. Al. (2025). Efektivitas Penggunaan Media “ Spinning Wheel ” Dalam Pembelajaran ‘ Adad Dan Ma ’dud Di Dayah Modern Al-Furqan Bireuen. *FATHIR: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 445–458. <https://doi.org/https://doi.org/10.71153/fathir.v2i3.377>
- Aida, R. R., & Arwin. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kota Bukittinggi. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 105. <https://doi.org/10.24036/e-jpsd.v10i2.10421>
- Al-irsyad, M., Humairo, M. V., Pratama, A. Y., Ardhana, E., Azzahra, F., Rafi, N. F., Aini, F. Q., Constantia, H., & Aini, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Masalah Kesehatan Lingkungan pada Matakuliah Praktikum Pengendalian Vektor dan Rodent dengan Memanfaatkan Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR). *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13, 1072–1077. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1264> <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/index> 1072
- Allawiyah, L. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1),

29. <https://doi.org/10.26418/skjpgi.v3i1.57209>

- Amaliya, R., & Zulfikasari, S. (2026). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Mendalam Pada Dimensi Kewargaan Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan karakter dan kewargaan merupakan salah satu aspek penting yang saling. *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 9, 197–211.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andriani, A. R., & Patandean, A. J. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Inpres Tangkala 1 Makassar The influence of interactive learning media and learning motivation on Mathematics learning outcomes of students at SD Inpres Tangkala 1 Makassar Pendahuluan*. 6(1), 65–72. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6072>
- Apandini, C. R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Media Komik Digital. *Primary*, 2(2), 111–116. <https://primary.ump.ac.id/index.php/primary/article/view/54>
- Aprilyawati, N. P., & Asril, N. M. (2024). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(2), 166–175.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. In *Rineka Cipta* (Vol. 2006, Issue 2006). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang, Sarwi, & Sudarmin. (2024). Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel untuk Meningkatkan Capaian Menulis Naratif Siswa Kelas 4 SD. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1–23.
- Bianca, T., Rahmadi, M. T., & Lubis, D. P. (2024). *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah*. 04(02), 265–272.
- Biantara, D. G. A. R., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 72–80.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Company.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Serang: In *Laksita Indonesia*.
- Cahyani, N. P. M., Dantes, N., & Rati, N. W. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Kooperatif Tipe TPS*. 4, 362–

370.

- Candiasa. (2011). *Statistik Multivariat disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha.
- Candrayani, N. M. W., & Sujana, I. W. (2023). Digital Comics: Character Value-Based Learning Media in the Ramayana Puppet Story Content Social Studies Elementary School. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(1), 63–72. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i1.54657>
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- 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>
- Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Dewi, A. A. A. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 208–219. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48809>
- Dewi, G. A. D. A., Rati, N. W., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 465–474. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49655>
- Dwi, W., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>
- F Harahap, E., Masri Perangin-Angin, L., Sitohang, R., Mailani, E., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Baru, K., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 06(02), 12235–12247.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023).

- Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faisal, & Martin, S. N. (2019). Science Education in Indonesia: Past, Present, and Future. *Asia-Pacific Science Education*, 5(1), 1–29. <https://doi.org/10.1186/s41029-019-0032-0>
- Fatimah, I. D., Dwidarti, F., Wiratama, N. A., & Mauliana, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Menggunakan Model Addie pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 21(1). <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16408>
- Ghani, A. S. A., Abdul Rahim, A. F., Yusoff, M. S. B., & Hadie, S. N. H. (2022). Developing an Interactive PBL Environment Via Persuasive Gamify Elements: A Scoping Review. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00193-z>
- Gregory, R. J. (2000). Psychological Testing: History, Principles, and Applications. In *Global Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hasanah, N., Rusdi, M., & Ayu Wulandari, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 914–921. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.717>
- Hatima, Y., Fajrudin, L., & Pribadi, R. A. (2025). Program Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Komik Edukasi Anak di SDN Karundang 1 Kota Serang. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat Dan Pemberdayaan Inovatif*, 1, 59–68.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Henzi, H., Kartono, & Pranata, R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 331–339.
- Herwin, Rasyid, N., & Hasan. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Jurnal Penelitian Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 42–48.
- Hidayat, T., Rati, N. W., & Laba Jayanta, I. N. (2023). Video Pembelajaran Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 513–523. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.57639>
- Ilham, A. H., & Anwar, N. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab melalui Strategi Game-Based Learning Berbasis Spin Wheel di SD Muhammadiyah 1 Krian Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 8, 1–10.

- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4(1), 12–19. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Judiknas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhurahman, O. (2025). Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Kartika, E. (2023). Media Pembelajaran Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Sekolah Dasar. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Khaira, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Khairunnisa, K., Dongoran, I. Y., Harahap, K. G., Lubis, N. A., Azhar, Y. A., & Haerunisa, A. (2024). Problematika Sarana dan Prasarana dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 104202 Bandar Setia. *Journal on Education*, 6(4), 20586–20591. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6112>
- Khasanah, A., Fahmi, M., & Rohman, F. (2024). *Efektivitas Teori Kerucut Pengalaman Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 150–170.
- Komang, G., Wiratama, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Dengan Model Problem Based Learning. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 10–14.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lewkowich, D. (2019). Talking to Teachers About Reading and Teaching with Comics: Pedagogical Manifestations of Curiosity and Humility. *International Journal of Education and the Arts*, 20. <https://doi.org/10.26209/ijea20n23>
- Lisnawati, A., Auliadi, Adhari, F. N., Hanipah, R., & Rostika, D. (2023). Problematika Sarana Prasarana dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 30987–30993.

- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1408–1422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.520>
- Lu, L., Sitthiworachart, J., & Petsangsri, S. (2025). Enhancing Key Digital Competence in Pre-service Kindergarten Teachers: A Design-Centered SPOC Blended Learning Model. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(2), 67–91. <https://doi.org/10.18785/jetde.1802.04>
- Luh, N., Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 470–479.
- Maharani, N. K. A. W., Riastini, P. N., & Asril, N. M. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) Berorientasi Gaya Belajar Siswa terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(1), 77–84.
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mahpudin. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2).
- Mahri, M. M., Wandu, Suharno, B., & Sangkot, H. S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 1467–2621.
- Manik, N. K. K. D. Y., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. (2021). Instrumen Tes Hasil Belajar pada Muatan Pelajaran IPA untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i1.44507>
- Mardhotillah, A. F., Destovia, N., Ananda, T., MP, C. A., & Rio. (2023). Pengembangan Media Papan Misteri Untuk Kemampuan Perkalian Dan Pembagian Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 412–417. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.839>
- Mardiana, I. N. A., & Agung, A. A. G. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>
- Margana, M. R., Nauval, M. A., Fauzan, M., Anshori, A., Rivani, M. H., & Firdaus, M. Y. (2025). Penerapan Bahasa dan Komunikasi Sederhana dalam Lingkup Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Teknik Energi Terbarukan. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 9(5), 429–436.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian*

*Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik (terj. S. Kinanti)*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Meilandari, N. K. M., & Asril, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Scribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 508–515.
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- 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. 5*, 570–584.
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293–302.
- Muqarrobun, T. F., Rizaldi, D., & Azharin, B. P. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas III B MI Muhammadiyah Kedunggudel. *Al Kayyis*, 8(1), 28–35.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 5. 10*.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., & Wagira, E. (2025). Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping

- Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Nugraha, A., & Astuti Mulyani, E. (2022). Pengembangan Media Power Point dan Spin Game dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(2), 112–123.
- Nyoman, N., & Wati, K. (2023). Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 171–180.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- 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>
- Pangestu, W. A., & Hartoto, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, 4(3), 34–56.
- Paramastuti, A., Purbasari, I., & Khamdun. (2025). Efektivitas Penggunaan KOMik Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SDN 1 Kuwukan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(September), 237–250.
- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgement of The Child*. London: Kegan Paul.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children (M. Cook, Trans.)*. New Jersey: International Universities Press.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of The Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Prabawa, D. G. A. P., Parmiti, D. P., Ratnaya, I. G., & Ardana, I. W. (2022). Pembuatan Media Digital Berbasis Segmentasi Bagi Guru-Guru SD Di Gugus 3 Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 964–971.
- Prabawa, D. G. A. P., Parmiti, D. P., Ratnaya, I. G., & Ardana, I. W. (2024). Peningkatan Pengetahuan Guru Tentang Segmentasi dan Generative

- Activity Pada Media Pembelajaran. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9(1), 1074–1080.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Prabawa, D. G. A. P., Sudarma, I. K., Parmiti, D. P., & Ardana, I. W. (2025). Implementasi Prinsip Signaling Dan Generative Activity Dalam Media Pembelajaran Melalui H5p Untuk Guru Sd. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1).
- Pratiwi, N. P. R. A., Suniasih, N. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan IPA Kelas V SD No. 5 Abianseml. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(1), 42–52. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i1.45393>
- Prawesti, D., Husnita, L., & Meldawati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. *Journal on Education*, 6(1), 7928–7935.
- Purnaning, D. A., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Interaktif “Completing the Mission” Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1195–1209.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Puteri, L. A. S., & MintoHari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.
- Putra, H. R. K., Suryaningtyas, W., & Rafi, I. (2025). Pemanfaatan Platform Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*.
- Putri, S. A., Laila, A., & Ariana, R. D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Sekoalh Dasar. *Yasin: Jurnal Pendidikan Sosial Budaya*, 5, 6524–6541.
- Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294.

- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, M., Soleha, R. S., & , D. F. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di SD Tanjung Sari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(2), 178–184. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.313>
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 2172–2182.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Ranting, N. W., & Wibawa, I. M. C. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2024), 2092–2097.
- Rismawati, I., Ngali, M., Makmun, Z., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV MI Nu Tri Bhakti AT-Taqwa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
- Robiansyah, B., Jampel, I. N., & Prabawa, D. G. A. P. (2025). Interactive Animated Video Media with a Contextual Approach in Integrated Science and Social Studies ( IPAS ) for Fourth Grade Students. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 441–451.
- Sadiman, A. S. (2018). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Pustekom Dikbud dan Pentas Raja Grafindo Persada*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sakilah, O., Syamsi, A., & Atokoh, N. (2025). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains pada Pembelajaran IPAS Kelas V di MI Al-Washliyah Perbutulan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1, 125–136.
- Sanaky, A. . H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen

- Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Saqjuddin, & Saputra, E. E. (2025). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 65–74.
- Saraswati, R. P., Iksam, & Hidayat, T. (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kunjang Pendahuluan Pendidikan merupakan adalah salah satu elemen pendidikan yang dapat. *Tunas: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31–43.
- Sari, M. Y., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 26–38.
- Septiani, Y. T., Destiniar, & Putri Dewi Nurhasana. (2023). Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5635–5644. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1272>
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1995). *Metode Penelitian Survey* (Edisi Revi). Jakarta: LP3ES.
- Siregar, I., & Farida, A. (2023). Pengaruh Sarana dan Prasarana terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPI Islam Luqman Al Hakim Batam. *Tadribuna: Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 107–116. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v1i1.83>
- Siswanto, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522. <https://doi.org/10.29210/30032101000>
- Sitinjak, A. R., Ananda, L. J., Lubis, W., Irsan, & Prawijaya, S. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pelajaran IPAS Materi Wuud Zat dan Perubahannya. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(1), 1–23.
- Sofiani, I. F., Mushafanah, Q., & Kiswoyo, K. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.30004>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, January 2016, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, D. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: In Penerbit Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Suwastini, N. K. A., Asril, N. M., Purnawibawa, R. A. G., & Suartini, N. N. (2022). Inklusi Pendidikan Karakter Lewat Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Pencegahan Paham Radikalisme Di Sma 1 Gerokgak. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 909.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Syarivah, K., Ngazizah, N., & Supriyanto. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Proyek Steam di Kelas Empat SD Negeri 18 Indralaya Utara. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 1–23.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Ulfa, N., Gunawan, Astini, B. N., & Farhuddin. (2024). Pengembangan Game Edukasi Spinning Wheel untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa Mataram. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(4), 174–181.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.
- Wahid, A. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Ayu, I. G. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA ( Ekosistem ) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 6, 57–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, N. N. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 615–623. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1363>

- Wewe, M., & Wangge, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Lks Berbasis Penemuan Terbimbing (Discovery Learning) Setting Etnomatematika Ngada Pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMPN 1 Jerebuu. *Jurnal Citra Pendidikan ( JCP )*, 1.
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i3.39212>
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
- Yulia, H., Paseleng, M. C., & Gundo, A. J. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Banyudono. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(September), 188–202.
- Yusup, F. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizu. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.
- Zulfi, L., Tuzzahra, F., & Airlanda, G. S. (2024). *Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan*. 10(3), 797–803.