

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, A. (2023). *Designing Effective E-Comics for Education*. Educational Media Review.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (4th ed.)*. Wiley.
- Dias, L., Einstein, J., & G.A, M. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 27-34.
- Fajar, S., & Yudianto, A. (2023). Pengembangan Media E-Komik pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber. *Jurnal Kependidikan*, 38-46.
- Febriani, E. F. (2019). *Perancangan Informasi Celengan dari Masa ke Masa Melalui Buku dengan Ilustrasi*. Universitas Komputer Indonesia.
- Fikri, H., Madona, A. S., & Morelent, Y. (2018). Respons Kepala Sekolah Dan Guru Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Salingka*, 15(1), 51-65.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2005). *Principles of Instructional Design (5th ed.)*. Pearson.
- Halim, A., & Supriyadi, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media E-Komik dalam Pembelajaran Interaksi Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 16(2), 214-226.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartati, Y. (2018). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Sosial Humaniora*. 9(1). 80-89.
- Heinich:, R. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning 5 Edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hendrawan, A. (2023). Visualisasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Pemahaman Konsep untuk Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 45-56.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>.
- Hollis, M. (2020). *Crafting Compelling Dialogue: Techniques for Engaging Characters*. New York: Penguin Books.

- Indryani, W. S. U., Harianja, S. I., Rosyadi, A. F., & Rahayu, D. (2023). The Use of SKIDU (Sex Kids Education) Game as an Effort to Introduce Sex Education in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3)
- Jamza, F., Sriwahyuni, T., & Hendriyani, Y. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 3.
- Johnson, K. (2023). *Using Canva for Educational Design*. Design for Learning Journal.
- Kluge, C. (2022). *Character Depth and Dialogue: The Modern Writer's Approach*. London: Routledge.
- Lestari, S. (2023). E-Komik sebagai Alat Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Siswa SMP. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 18(5), 112-126.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mangkunegara, A. A. (2017). *Manajemen Sumber Daya Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maribe, B. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. New York: Springer Science & Bussines Media.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins
- Miller, T. (2024). *Incorporating Text into Digital Comic Panels*. Comic Arts Journal.
- Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.8660>
- Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6.
- Nugroho, A.Y., Hartono, Sudiyanto. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 15-25
- Pratama, A. H., Widiastuti, R., & Santoso, A. (2022). Pengembangan Media E-Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(1), 88-101.
- Pratiwi, D. (2023). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif melalui Media Digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14(1), 23-34.

- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1-16.
- Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 173-177.
- Purnama, dkk. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif, *Teknodika*, 13(2), 29-36
- Rayandra, A. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Rizqi, A. M. (2020). Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 79-88
- Rohmanurmeta, R. F., & Dewi, C. (2019). Implementasi E-Komik Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM* (pp. 500-505). Madiun: Universitas PGRI.
- Rusadi, N. M. A. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan E-Komik Terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas VIII Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP Negeri 3 Natar*.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Salman, A. (2019). *The Art of Storyboarding: A Practical Guide for Creating Storyboards for Film and Animation*. Routledge.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V18i1.4266>
- Sari, R. (2023). Fleksibilitas Media Pembelajaran Digital di Era Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 67-78.
- Setiawan, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kemanusiaan*, 9(4), 89-100.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasioal Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-Van Hoeve
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional Design* (3rd ed.). Wiley.
- Smith, R., & Doe, J. (2024). *The Art of Visual Storytelling in Education*. Learning Design Quarterly.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, E. (2017). Peran guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 154-163. <https://doi.org/10.21831/jtp.v19i2.13045>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 171-185.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM.
- Sutarjo, Saprudi, & Ito, S. (2020). *Modul Pembelajaran SMP Terbuka Ilmu Pengetahuan Sosial Modul 6 Interaksi Sosial*. Jakarta: Kemendikbud Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini.
- Triono, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk E-Komik Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Fakultas Ekonomi Unesa*, 1.
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan E-Komik Berbasis Problem Based Instuction Pada Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. *Soedirman Economics Educational Journal*, 52-65.
- Wahono, R. S. (2023, Desember 3). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from Romi Satria Wahono: romisatriawahono.net
- Wibowo, A., & Suryanto, E. (2020). Evaluasi media pembelajaran berbasis e-komik dalam mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-56. <https://doi.org/10.26618/jpp.v7i1.3568>
- Wijaya, R., Suratno, & Budiono, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor. *JIMT: Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*.
- Williams, E. (2023). *Creating Engaging Animations for E-Comics*. Animation and Design Magazine.

- Wirawan, I. G. N., Wirawan, M. S. I. G. N., Sn, S., Artawan, C. A., & Artawan, M. S. C. A. (2024). Perancangan Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi Di Made Blez Studio. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 12(1), 58-71.
- Wulandari, B. A., Sofwan, M., & Kusuma, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Literal dan Inferensial dengan Menggunakan Model Hands on Actifity. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 2987-2993. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1968>