

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, A., & Dewi, P. A. (2022). Pengembangan Media E-Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(1), 24-34.
- Afiana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Asyhar, R. (2017). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jambi: Gaung Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2012). Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta: BNSP.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta: BNSP.
- Cahyani, I. A., & Qomariyah, O. N. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran ASSURE Berorientasi Literasi pada Materi Bangun Ruang. In *Prosiding Conference on Research and Community Services* (Vol. 1, No. 1, pp. 256-267).
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.). Pearson.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Huda, T. A. (2021). Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ipa materi gaya untuk siswa sd kelas IV. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(2), 339-348.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & 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>
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis kepraktisan pengembangan lembar

- kegiatan peserta didik (LKPD) berorientasi blended learning pada materi asam basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 171-182.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD BUKU SUMBER View project Artikel View project* (Nomor February).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58.
<https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Kifron, M. (2021). Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Jambi
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103-116.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Mollenda, M. 2003. The ADDIE Model dalam A.Kovalchick, & K.Dawson (Eds.), *Educational technology: An Encyclopedia. Performance Improvement*. 42 (5):43-49. URL: <http://www.indiana.e.du/-emolpage/in%20search>. Diakses tanggal 7 Januari 2021.
- Munandar, A. (2020). Design Modeling ASSURE. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 71-78.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404-414.

- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Putra, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 48 Cakranegara. 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1719>
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 68–78.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Rusmayana, Kamaluddin, & Hamka. (2023). Pengaruh Penerapan Bahan Ajar Berbasis Komik Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDIT Takwa Cendekia Makassar. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(1), 147–158. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.39880>
- Ristek, K. (2022). Kemendikbudristek_bskap_2022_33 perubahan SK 008 tentang capain pembelajaran. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247-254.
- Setyaningsih, A., Canda Sakti, N., & Sudarwanto, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(2), 260–273. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.53389>
- Supiyarto, S. Media Barungca-5-1 pada Materi Sifat-Sifat Cahaya dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Susanto, H., Arif, M. Z., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Tajab, M., & Arifin, J. (2022). Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Relgius Anak. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 154–166. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301-311
- Wulandari, D., 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>