

DAFTAR RUJUKAN

- Achjar, K. A. H., Agusfina, M., Yesika, R., Aminah, S., Laksono, R. D., Sujati, N. K., Anwar, T., & Ifadah, E. (2024). *Penyakit Menular*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ajhuri, K. F. (2021). Urgensi Motivasi Belajar. *Yogyakarta: Media Pustaka*.
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran: Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61.
- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 31–38.
- Arief, R., & Base, N. H. (2021). Inventarisasi tanaman dan ramuan tradisional etnis Sulawesi Selatan sebagai imunomodulator. *Jurnal Kesehatan Yamas Makassar*, 5(2), 42–49.
- Azeti, S., Mulyadi, H., & Purnama, R. (2019). Peran motivasi belajar dan disiplin belajar pada prestasi belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 4(2), 10–17.
- Bainus, A., & Rachman, J. B. (2020). Pandemi Penyakit Menular (Covid-19) Hubungan Internasional. *Intermestic: Journal of International Studies*, 4(2), 111–123.
- Bajracharya, J. R. (2019). Instructional design and models: ASSURE and Kemp. *Journal of Education and Research*, 9(2), 1–9.
- Elfany, R. (2023). Pengembangan Kapasitas Siswa Melalui Edukasi Dan Sosialisasi Serta Penerapan Phbs Dalam Upaya Pencegahan Penyakit Menular. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(3), 3194–3200.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Febriyana, M., & Winarti, W. (2021). Efektivitas model pembelajaran berbasis student centered learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah microteaching. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2), 231–235.
- Felix, F., & Pinem, I. (2025). Peran Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20995–20999.
- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499.

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Yogyakarta: Samudra Biru*.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37.
- Forceville, C., El Refaie, E., & Meesters, G. (2017). Stylistics and Comics. In *The Routledge handbook of stylistics* (pp. 485–499). Routledge.
- Fredyana, C. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Untuk Kelas X Smk Negeri 3 Buduran - Sidoarjo. *JPTM*, 5(3), 40–46.
- Ginangjar, G. G. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Laporan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372–379.
- Hakim, A. F. (2018). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(3), 204–212.
- Haryati, L. F., Anar, A. P., & Ghufro, A. (2022). Menjawab tantangan era society 5.0 melalui inovasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5197–5202.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hasanah, U. (2022). Analisis Kebutuhan dalam Mengidentifikasi Media Pembelajaran Modul Elektronik Interaktif pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1079–1084.
- Herwati, H., Tri, R., Arsyil, W., Deetje, J. S., Siti, Z., Kholis, A., Totok, H., Synthia, S. P., & Barlian, K. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan (Konsep-Teori-Aplikasi)*.
- Hidayat, N., Rostikawati, R. T., & Marris, M. H. A.-A. (2019). Pengembangan bahan ajar komik Webtoon untuk meningkatkan hasil belajar Biologi siswa SMA kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS*, 4.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Irwan, I. (2017). *Epidemiologi Penyakit Menular*. Absolute Media.

- Izmi, N., & Saenab, S. (2023). Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 16 Mandai. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1009–1016.
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Juninda, T., Mustakim, M., & Andri, E. (2019). Penerapan Algoritma K-Medoids untuk Klasterisasi Penyakit di Pekanbaru Riau. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Industri*, 42–48.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135–141.
- Kasih, P. P., Muhaimin, M., & Hariyadi, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa kelas VIII SMP:(Development of Science E-comic Learning Media on Human Digestive System Material for Class VIII Junior High School Students). *Biodik*, 8(1), 159–166.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Lestiani, W., Thomas, O., Centauri, B., & Toendan, K. (2021). Pengembangan Media Komik Digital “Bahaya Virus” Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 125–131.
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika SMK Diponegoro Banyuputih. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Maharani, E., Sumanti, S., & Hariki, F. (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor Yang Memengaruhi*.
- Maity, J. (2022). Comics in Digital Forms: An Overview and Growth of Digital Comics in the Present Era. *Contemporary Literary Review India*, 9(1), 86–98.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). Motivasi Belajar Siswa. *Banyumas: Penerbit Rizquna*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran

- berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Muhith, A., Dewi, R. F., Hidayati, N., Ammah, E. S., Jauhari, J., & Wahab, A. F. (2022). Pemanfaatan obat bahan alam untuk menjaga imunitas tubuh berdasarkan kajian etnobotani dan thibbun nabawi. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(1), 85–94.
- Muthmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Nur, S., Awaru, A. O. T., & Syamsuddin, N. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nugraeni, A., Vitasari, M., & Biru, L. T. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Discovery Learning Pada Tema Bertamasya ke Tata Surya untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 5(2), 141–150.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. Jejak Publisher.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Pangestika, R. R., & Yansaputra, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 99–109.
- Panjaitan, R. G. P., Ningsih, K., & Novi, N. (2020). Effectiveness of comics on student learning outcomes. *Jurnal Pena Sains*, 7(1), 18–24.
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19–27.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model assure untuk mendesain pembelajaran sukses*. PT Dian Rakyat.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–43.
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 5(1), 1–15.

- Putri, J. O. A., & Rohman, M. G. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Influenza Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Generation Journal*, 7(3), 84–92.
- Puyanti, P., Karyadi, B., Nirwana, N., Sakti, I., & Parlindungan, D. (2023). Pengembangan E-Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). *Diksains: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 4(1), 1–7.
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136–145.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19.
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh penggunaan media komik dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK)*, 2(2), 77–86.
- Rasyid, Y. Y., Rasyid, Y., Setiyowati, A. J., & Flurentin, E. (2019). Developing E-Comic to Internalize Manners for Junior High School Students. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 47–51.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Reza, M. D. P., Supriadi, O. A., & Melga, B. (2023). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Informasi Waspada Bahaya Mekanisme Gambling di dalam Game Pada Remaja. *EProceedings of Art & Design*, 10(2), 2179–2196.
- Rohmawati, N. E., & Wibisono, G. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(1), 1–5.
- Rozaq, M. M., & Huda, M. C. (2024). The Effectiveness of Using Webtoon Platform in Teaching Reading Comprehension Among Second Semester Students at Universitas Bhinneka PGRI in Academic Year 2023/2024. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), 200–209.
- Safitriana, D. I. (2025). Kisah Di Balik Hujan: Pemahaman Anak-Anak Tentang Fenomena Cuaca dalam Pembelajaran IPAS di MIS Wonoyoso. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(1), 283–295.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

- Saputri, A. N., Roulia, A. R., & Zuliani, R. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Kelas V SDN Karet 2 Kabupaten Tangerang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 58–70.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran (modul) berbantuan GeoGebra pokok bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–152.
- Sarmin, S., Hijrawati, H., Pertiwi, R., Ningsi, C. N., Wulandari, W., & Tosepu, R. (2020). Hubungan Iklim Dengan Penyakit Influenza: Literatur Review. *Jurnal Kesehatan Lingkungan: Jurnal Dan Aplikasi Teknik Kesehatan Lingkungan*, 17(1), 27–32.
- Serra, L. (2021). *Clip Studio Paint by Example: Understand how to use CSP in a faster and more productive way for concept art, illustrations, and comics*. Packt Publishing Ltd.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning* (Tenth edition). Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca dan hasil belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Supenah, P. (2020). Indikasi Jamur Dermatofita pada Jari Kaki Pekerja Batu Alam Di Desa Bobos Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 12(1), 38–45.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Umaruddin, Adnyana, I. G. A., Rohayati, Slamet, N. S., Sembiring, F., Rakanita, Y., Sari, N. K. Y. S., Sumariangen, A. brenda, Kurniati, I., Yuliawati, Permatasari, A. A. A. P., Merdekawati, F., & Dermawan, A. (2023). *Bakteriologi 2* (H. Akbar, Ed.). Media Sains Indonesia.
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 10(2), 522537.

- Wijayanti, R. N., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 298–310.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Zaharah, Z., Yelianti, U., & Asra, R. (2017). Pengembangan modul elektronik dengan pendekatan saintifik materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa kelas viii. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 25–33.