

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rafi'i, M. S. (2024). Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab: Studi Literatur Review. *Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab : Studi Literatur Review*, 6(2), 1–2. [https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al\\_ghzali/article/view/556](https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/556)
- Angela et al. (2021). *Desain Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Materi Persamaan Eksponensial*. 05(02), 1449–1461. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.437>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. Ri., Kanya, N. A., & Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*, 1(2), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatmawati, D. A., Setyawati, M., &, & Kurniawan, A. P. (2025). Studi literatur : komik digital sebagai media yang efektif dalam pembelajaran matematika Literature study : digital comics as effective media in learning mathematics. *JURNAL EDUMATIC*, 6, 17–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.21137/edumatic.v6i1.1400>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Heriyati, & Handayani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game Magic Shop Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal PEKA(Pendidikan Matematika)*, 05(02), 90–104. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.2540>
- Hidayat, A. T., Mahmuzah, R., Qausar, H., & & Sinaga, N. A. (2023). Analisis Validitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–996. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2917>
- Istiqamah, N., & Febriati, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *JOTE JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 5(3), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25960>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, Y., & Sapoetra, Y. A.

- (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- 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>
- Kurniawan, F., Sujiran, & Setiyono, J. (2023). Kata kunci: Media pembelajaran , Komik Digital. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas VII*, 285–296. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/FPMIPA/article/view/2198>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahmudin, N. S., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research and Development (R&D). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.35959/jik.v11i1.408>
- Maulana, M. S., N., & , Widiyanto, S. R., Safitri, S. D. A., Maulana, R. (2023). Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas. *Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas*, 3(1), 16–19. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- Maulani, F.I. & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Transformasi Geometri. *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Transformasi Geometri*, 5(1), 16–25. <https://doi.org/10.32528/gammath.v5i1.3189>
- Mursalin, K. A., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng*. 4(3), 539–549. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>
- 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>
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, 8(6).

<https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jsm/article/view/3245>

- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., Nurjanah, U., Jember, U. I., Timur, J., Digital, K., & Belajar, H. (2021). *Bioedusiana*. 6(20), 305–317.
- Nasution, P. A., Vebrianto, R., & Yovita. (2024). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(1), 207–221. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nuraini, A. J., Salsabila, I., Faturrohman, R., Taufik, N., Fajariyanti, N., Pd, M., Nulhakim, L., Tirtayasa, A., & Serang, K. (2025). *Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon*. 1(1), 44–50.
- Prahastiwi, L., Barriyah, I. Q. & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Komik Keragaman Budaya Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Sikap Nasionalisme Siswa SD. *Pengembangan Media Komik Keragaman Budaya Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Sikap Nasionalisme Siswa Sd*, 09(2), 466–477. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16179>
- Pruanty, E., Simbolon, M., Sari, I. M., & Pratiwi, W. P. (2024). *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. 4(2), 36–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Putri, A. N., Al Hidayah, H., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Putri, D. A., Susanti, V. D., & Apriandi, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas Xi Smk. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 138–146.

<https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.470>

- Rachmi, Surachman A., Putri D. E., Nugroho A., & S. (2024). 52-63+Transformasi+Pendidikan+di+Era+Digital. *Jurnal of International Multidisciplinary Research*, 2, 52–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.62504/6y4qb169>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya., M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), 97–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Reni Septiana et al. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis*. 9(2), 52–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21318>
- Rofiah, N., Anwar, M. S., Choirudin, C., & Ridho'i, A. V. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 659–672. <https://doi.org/10.61650/dpjpm.v1i3.46>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Septian, A., Fahrisyah, M. L., & Jusniani, N. (2022). Pengembangan GeoGebra Classroom Pada Materi Transformasi Geometri. *Prisma*, 11(2), 504. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2483>
- Setyaningrum, D. A., Sabil, H., & Kumalasari, A. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Steam Materi Plsv Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5091>
- Shofiyullah, M., Saudah Nur Fitria Fajarianti, Arri Fadli Gunawan, & Basori. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345–353. <https://doi.org/10.62504/jimr599>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis*

*Teknologi*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>

- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sulaiman et al. (2023). No Title. *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA NEGARA (APBN) MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KETAPANG*, 13(1), 104–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i4.11663>
- Sulasih, Firmansyah, D. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Pada Materi Kubus Dan Balok. *Pi: Mathematics Education Journal*, 2(1), 14–25. <https://doi.org/10.21067/pmej.v2i1.2838>
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Wasilah Wasilah, Iltavia Iltavia, & Meli Amelia. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Transformasi Di Kelas Xi Mipa Sman 1 Kecamatan Kapur Ix. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 177–189. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i1.130>
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- 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>
- Zamsiswaya, Sawaluddin, Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D ( Define , Design , Develop , dan Disseminate ) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4, 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>