

## DAFTAR PUSTAKA

- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, C., & Melani, M. (2022). Komik Digital : Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 219–235. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.204>
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Bagus Hardiansyah, Aidil Primasetya Armin, & Agyl Ardi Rahmadi. (2023). Implementasi Aplikasi Game Menggunakan Scratch Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 707–716. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6464>
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
- Dick, W., Carey, L., Carey, J. (2015). The Systematic Design of Instruction. United States of America. *Pearson*.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Gustafson, K.L & Branch, R. M. (2022). *What is Instructional Design*. In R. A. Reiser & J.V. Dempsey (Eds), *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson Education. 16–22.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Heny Subandiyah. (2013). *Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia*. 111–123.
- Hidayat, P. (2014). Pentingnya konsep dasar sains pada pendidikan tingkat SD/MI dalam mengejar kemajuan teknologi. *Al-Bidayah*, 6(2), 273–290.
- Janti, S. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. *Snast*, November, 211–216.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), 410–418.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/>
- Maulana, M. (2015). Definisi , Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger*, 1(2), 1–12. <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Merdeka, D. K., Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 9180–9187.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Nugraha, D. (2022). *Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar*. 6(6), 9230–9244.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurhayati, E., Rizaldi, D. R., Fatimah, Z., Sciences, N., & Study, E. (2020). *The Correlation of Digital Literation and STEM Integration to Improve Indonesian Students ' Skills in 21st Century*. 01(2), 73–80.
- Oktaviani, R. (2019). Pengembangan MEDIA MAding 3d untuk literasi budaya siswa kelas IV Di Sd Negri 1 HAdiwarno. *Repository STIKIP PGRI Pacitan*, 1–15.
- Prasasti, T., Raharjo, S., Pendidikan, P., Fkip, G., Pgri, U., & Padas, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Padas Pada Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1593–1611.
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia

- Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi “ Iklim , Musim , dan Cuaca ” Pendahuluan*. 13(1), 93–104.
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Semai, P., Iv, K., & Degayu, M. I. I. (2023). *Prosiding SEMAI 2*. 35–43.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Sirait, E. Y., & Oktaviani, C. (2023). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran di Sekolah. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 27–31. <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6734>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Ui, J., Bangsa, U., Sosial, S., & Syahriyani, A. (2007). *Optimalisasi budaya literasi di kalangan mahasiswa : upaya meretas komunikasi global*. April 1989, 67–78.
- Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2400–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2393>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>