

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon, et al. "Collaborating digital social media for teaching science and Arabic in higher education during COVID-19 pandemic." *Ijaz Arabi: Juuuuuuuuournal of Arabic Learning* 4.2 (2021): 12-25.
- Adji, Selviana Kusumawarti, and Aida Sumardi. "Pengaruh metode sugesti-imajinasi berbantuan media cartoon story maker terhadap kemampuan menulis cerpen." *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA* 3.01 (2021): 40-50.
- Ahmad Zaki dan Dian Yusri, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Padea Pembelajaran PKN Di SMA Swasta Darusalam Kec Pekalongan Susu, *Jurnal Ilmu Pendidikan*', 7 (2020), 2.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara, 2021.
- Arsyad, Pratama, Candra, Kaspul Kaspul,. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA." *Jurnal BIOEDUIN* 10.2 (2020): 16-24.
- Aryani, Ni Wayan, and Didith Pramunditya Ambara. "Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9.2 (2021): 252-260.
- Bahren, A., et al. (2020). The Role of Technology in Education. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 68(1), 233-246.
- Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* (Hazenbos, et all., 1996)
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2019). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review* (2nd ed.). SAGE Publications
- Brinkmann, S., & Kvale, S. (2018). *Doing Interviews*. SAGE Publications

- Darmawan, Andry, and Faisal Sangaji. "Seberapa Efektif Penggunaan Model Pembelajaran Scientific dalam Praktikum Ilmu Pengetahuan Alam." *SEARCH: Science Education Research Journal* 1.2 (2023): 14-21.
- Daryanto. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian*, 1.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 1 Malang
- Elisvi. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DI SMK IT RABBI RADHIYYA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.
- Goodenough, J.B., & Manthiram, A. (2020). Pemanfaatan energi angin dan energi surya sebagai sumber energi terbarukan yang ramah lingkungan. Dalam *Aplikasi Usaha dan Energi* 621-638.
- Gunawan, I. Gusti Ngurah Putra, I. Gusti Agung Oka Negara, and Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *Jurnal Edutech Undiksha* 8.2 (2020): 159-170.
- Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J. (2020). *Fundamentals of Physics* (11th ed.). Wiley.
- Hardini, Agustina Tyas Asri. "Meta-Analisis Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 4.4 (2020).
- Harsono, Karina, Ria, et al. "Pengembangan Dan Pemanfaatan Teknik Digital Marketing Sebagai Media Pemasaran Millenium Project." *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. Vol. 3. No. 1. 2021.
- Ismail, Muhammad Ilyas. *Evaluasi Pembelajaran-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada, 2021.

- Brooke, J. (1996). SUS: A "quick and dirty" usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189-194). London: Taylor & Francis.
- Kurniawan, D., & Maulana, H. (2018). Developing Interactive Comic Media Based on Digital Animation to Improve Learning Outcomes and Interest of Junior High School Students on Economic Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1), 012076.
- Kusuma. (2023). DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Eraociety 5.0. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, Fefiadi. *Meta-Analisis Pengaruh Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Diss. 2020.
- Lukman, Isna, and Andi Ulfa. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kimia Siswa SMA Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran 7.2* (2020): 157-164.
- Maharsi, I. (2018). *Menulis Komik: Panduan dan Teknik*. Penerbit Andi.
- Mairina, Vivi, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. "Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan pendekatan keterampilan proses di sekolah dasar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6.1 (2021): 34-39.
- Miarso, Yusufhadi. "C. Perubahan Paradigma Pembelajaran dengan Kehadiran Teknologi Informasi." *ESENSI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*: 26.
- Mukholifah, Madinatul, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama. "Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1.4 (2020): 673-682.

- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) press.
- Muslimah, A. (2023). Efektivitas Pembelajaran Aktif pada Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45-58
- Najib, Muhammad, Muhammad Munir, and Arif Prasetyo. "Pengembangan Alat Peraga Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar." *Journal of Integrated Elementary Education* 3.1 (2023)
- Nandang, Hidayat, and Husnul Khotimah. "Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 2.1 (2019): 10-15.
- Nitko, A. J. Brookhart, S. M., 2011. *Educational assessment of student*. Boston, MA: Pearson Education.
- Noviansyah et al., (2022) *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Flip Learning Bagi Guru Smk*.
- Nursandy, Ainun Rinda, Rusman Rusman, and Zarlaida Fitri. "Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pelajaran Kimia di Tiga SMAN Kota Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 8.1 (2023).
- Pradana, Rosananda Arnas, and Agus Budi Santosa. "Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasa sistem radio dan televisi." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.03 (2020): 575-583.
- Prasetyo, Abdi, et al. "Participatory Design in the Development of Animated Comic on Website." *E3S Web of Conferences*. Vol. 188. EDP Sciences, 2020.
- Pratiwi, Ni Kadek Ratna. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi." *Jurnal Pendidikan Mipa* 12.2 (2022): 359-366.

- Putri, Ayu Ade Anjelina. "Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD." *Journal for Lesson and Learning Studies* 1.1 (2018): 21-23
- Rachmasari, Deffani. "Pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6.4 (2023).
- Ramadhani, L. and Delianti, V. I. (2022). Rancang bangun media pembelajaran pengenalan kamera dan lensa pada materi ajar fotografi menggunakan teknologi augmented reality di smk n 2 pariaman. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 102-109. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.71>
- Savitri, Ovilia, and Septi Fitri Meilana. "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.4 (2022): 7242-7249.
- Septa Rahadian, H. S. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 1.
- Serway, R. A., & Jewett, J. W. (2018). *Physics for scientists and engineers with modern physics*. Cengage learning.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, P. D. "Metode Peneliiian." *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2010).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sukma, Khofifah Indra, and Trisni Handayani. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.4 (2022): 1020-1028.
- Sukmanasa, Elly, Lina Novita, and Aries Maesya. "Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor." *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16.1 (2020): 95-105.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Wahyudin, Achmad Yudi, et al. "Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat Sekolah menengah." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 1.1 (2020): 1-6.
- Wahyuni, Ni Putu. "Penerapan pembelajaran berbasis STEM untuk meningkatkan hasil belajar IPA." *Journal of Education Action Research* 5.1 (2021): 109-117.
- Wahyuni, Sri, Amna Emda, and Hayatuz Zakiyah. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA." *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)* 2.1 (2018): 21-28.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen penelitian* (Cetakan Ke). Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Wirakusumah, Gelar. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN INDONESIA MENGGUNAKAN DEEP FAKE DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE." *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan* 12.2 (2024).
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19.1 (2019): 75-82.

Yuliani, Tasyaa, and Hafsa Nugraha. "Pemanfaatan aplikasi WhatsApp sebagai sirkulasi sumber belajar di perpustakaan." *Inovasi Kurikulum* 18.1 (2021): 54-62.

Young, Hugh D., Roger A. Freedman, and Albert Lewis Ford. *University physics with modern physics*. Vol. 191. San Francisco: Pearson, 2020.