

DAFTAR PUSTAKA

- Adhisa, R. R., Pramudita, D. A., & Santoso, E. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jaringan Tumbuhan Dengan Pendekatan Paikem. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 461–471. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i2.1691>
- Angela, F., & Roza, Y. (n.d.). *Desain Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Materi Persamaan Eksponensial* (Vol. 05, Issue 02, pp. 1449–1461).
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Budi, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1), 71–83.
- (Christiani, 2022)Christiani, Y. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak. *JUWARA: Jurnal Wawasan Dan*, 2, 58–67. <http://jurnal.smpharapanananda.sch.id/index.php/juwara/article/view/42>
- Gigi, K., Mulut, D. A. N., Anak, P., & Iv, K. (2022). *Efektifitas Penggunaan E-Comic (Digital Story Maker) Terhadap Pengetahuan, Dan Tindakan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Kelas Iv & V*. 13, 283–288.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas Viii Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- (Julius Triatmojo, Syarifah Fadillah, 2021)Budi, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada

- Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1), 71–83.
- Kurnia, A., Baedhowi, B., & Sawiji, H. (2018). *The Development of a Comic-Based Economy e-Book as Learning Media*. *Iceee*, 10–16. <https://doi.org/10.5220/0006879800100016>
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii. In *Edudeena* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.30762/ed.v1i1.442>
- Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V. S., & Panagiotakopoulos, C. (2015). E-comics in teaching: Evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes. *10th International Conference on Computer Science and Education, ICCSE 2015, July*, 305–309. <https://doi.org/10.1109/ICCSE.2015.7250261>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Nafirin, A. S., Kamidjan, & Susilo, C. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Bangun Ruang Transparan Sekolah Dasar. In *Ed-Humanistics*. (Vol. 4, Issue 2, pp. 596–602). <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ed-humanistics/article/view/570>
- Ni Luh Putu Ari Laksmi^{1*}, N. W. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 5 N, 10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Noor Mayaminny Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, & Lailatul Mubarakah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. In *Jurnal*

Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan (Vol. 7, Issue 1, pp. 75–84).
<https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>

Nuryanto, A. (2004). Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan. *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*, 1–39.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/media-pembelajaran.pdf>

Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (p. 16). (2022).

Pertiwi, R., & Utama, S. (2020). Membudayakan Kelas Digital Untuk Membimbing Siswa dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 350–365.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p350>

Santy Afriana, A. P. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 22 No, 16.