

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adeliyanti, S., Hobri, H., & Suharto, S. (2018). Pengembangan *E-Comic* Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikma*, 9(1), 123-130.
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic* dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41-56.
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah: Teori dan praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 228-236.
- Amalia, N., Darma, Y., & Wahyudi, W. (2019). Pengembangan Pop Up Book SMP berbasis Ideal Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi II* (Vol. 1, No. 1, pp. 389-398).
- Amelia, N. (2021). Pengembangan media e-comic pada materi sistem pernapasan manusia untuk melatih literasi digital dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Islam Almaarif Singosari (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Andarini, F. A., & Salim, H. (2021). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Sekolah Dasar Saat Pandemi. *Didaktika*, 1(1), 181-189.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dewi, N. P. A. S., Ganing, N. N., & Putra, D. K. N. S. (2022). *E-Comic* Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan Pada

Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1).

- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 105-119.
- Fadhilah, M. N. (2021). Peran Literasi Digital Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa Pgmi. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 13–24.
- Fatin, I., & Yuniarti, S., (2019). Kualitas Bahan Ajar Keterbacaan Berorientasi Direct Instruction. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 57-67.
- Fernandes, R. (2022). Urgensi Media *E-Comic* dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 47-54.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Hermawan, L. I., Hobri, H., Murtikusuma, R. P., Setiawani, S., & Yudianto, E. (2018). Pengembangan *E-Comic* Berbantuan Pixton pada Materi Program Linear Dua Variabel. *Kadikma*, 9(2), 78-88.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162.
- Indriyani, L., & Susanto, A. (2019). Pemanfaatan komik digital untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 25-34.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khaidir, C., Susanto, A., & Putri, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC MATEMATIKA BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 1 SINTUK TOBOH GADANG. *Math Educa Journal*, 6(2), 151-162.

- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan *E-Comic* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(1).
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1-8.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64.
- Lijana, L., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi ekologi di kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Meilani, M., Risalah, D., & Susiaty, U. D. (2022). Pengembangan *E-Comic* Berkarakter Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Segi Empat. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 47-57.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nugraheni, N. (2018). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandari, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 73-79.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi smartphone untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116-1126.

- Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat Itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(1), 70-78.
- Rahmawati, M., Sayu, S., Fitriawan, D., Suratman, D., & Ahmad, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teorema Phytagoras menggunakan E-Comic Berbantuan Pixton. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 155-163.
- Riyani Rizki, Maizora Syafdi, Hanifah. (2018). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*. 1(1): 60-65.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11-19.
- Son Aloisius Loka. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Gema Wiralodra*. 10(1) : 41-52.
- Sugiyono, (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta : Alfabeta
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 65-80.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., Pudjawan, K., (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Triatmojo, J., Fadillah, S., & Sandie, S. (2019). Pengembangan *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 331-338.
- Yulianti, Y., Syarifah, I. L., Hidayah, F. N., Raharani, F. A. N., Mukarromah, S., & Azzahra, N. I. (2021). Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 162-168.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *DIALEKTIKA PENDIDIKAN IPS*, 1(1), 23-33.