

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Faridzin, A., dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–126.
- Anandari, R. (2019). Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–53.
- Aprilutfi. (2022). Media komik digital berbasis flipbook untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(3), 112–120.
- Awalla, E., dkk. (2018). Pengembangan dalam pendidikan formal dan nonformal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 34–41.
- Ayuni Mussabbithah Hapsari. (2022). Pengembangan media pembelajaran E-Flipbook berbasis Unity of Sciences pada materi perubahan lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 67–76.
- Ayub Siregar, & Dewi Irmawati Siregar. (2021). Fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 78–85.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational research: An introduction* (5th ed.). New York: Longman.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning* (5th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Istiyanto. (2015). Pemanfaatan flipbook sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 7(1), 22–30.
- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Khotimah, N. (2021). Komik digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–153.

- Koentjaraningrat. (2004). *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). Teaching with technology: Comics in the classroom. *Teacher Librarian*, 36(5), 56–59.
- Lestari, S. (2009). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 14–22.
- Najwa, dkk. (2022). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan model PPE. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(3), 33–42.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pinatih, I. A. D., & Putra, M. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 45–56.
- Prima. (2020). Instrumen validasi media pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 66–72.
- Rahayu, Z. R. (2023). Pengembangan komik digital berbasis flipbook pada materi pelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 77–85.
- Rahayu, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Undiksha*, 9(2), 101–110.
- Ramdhayana, S. (2014). Flipbook sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 2(1), 54–60.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. New York: Routledge.

- Riska, dkk. (2018). Penggunaan komik dalam teknologi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 88–96.
- Rohani. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 23–30.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'adah, N., & Wahyu, A. (2022). Teknik analisis validasi dan kepraktisan dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 97–104.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjono, A. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudiman, A., dkk. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Trimmo. (1997). *Media pembelajaran komik*. Dalam Lestari Suci (2009).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahid. (2018). Media pembelajaran efektif dalam pendidikan. Dalam Yulawati, dkk. (2021).

Wahab, dkk. (2021). Media pembelajaran dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 55–62.

Yulawati, dkk. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 44–50.

Zega, R. R. (2023). Pengembangan komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 102–110.

