

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdad, M. M., & Khairaty, N. I. (2023). Penggunaan Komik Digital Materi Virus (Studi Efektivitas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa). *Educandum: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 233–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.31969/educandum.v9i2.1238?sid=semanticscholar>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (M. Fadhli (ed.)). CV Pusdikra MJ.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Bukit, S., Tarigan, E., & Ramadhani, R. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 223–230.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori)*. Uhamka Press.
- Cleary, M. (2019). Modul Teori Belajar dan Pembelajaran. *T E.L. Thorndike*.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (A. Syaddad (ed.); I). CV Kaaffah Learning Center.
- Erlanda, R., & Yufrizal. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Flip HTML 5 pada Mata Pelajaran PDTM di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Banda Aceh. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 4(1), 1–7.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital*. Eureka Media Aksara.
- Fuad, Z. Al, Helmiansyah, & Musdiani. (2023). Pengembangan Modul Ajar Tematik SD Berbasis Digital di Provinsi Aceh. *Journal Visipena*, 14(2), 85–97.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (N. Rismawati (ed.); I). Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Ira, N., Savitri, & Prabowo, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Empiris:*

- Journal of Progressive Science and Mathematics*, 1(1), 26–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59698/empiris.v1i1.44?sid=semanticscholar>
- Jayanti, A. D., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan Emometri (E-Modul Trigonometri) Dengan Project Based Learning Berbasis Steam. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1116.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4881>
- Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.)). Bumi Aksara.
- Langford, P. E., & Langford, P. E. (2018). Piaget. In *Approaches to the Development of Moral Reasoning*. <https://doi.org/10.4324/9781315791258-5>
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Erminawati (ed.)). Erzatama Karya Abadi.
- Malang, I. (2022). *IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA* Nur Mazidah Nafala I. 3(1), 114–130.
- Mangangantung, J., Pantudai, F., & Rawis, J. A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1163–1173.
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Jpurna*, 4(3), 2881–2887.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256.
<https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Mita, S., Lestari, E. T., & Irawani, F. (2023). Analisis Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki. *Historica Didaktika: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Sosial*, 3(1), 29–36.

- Muizzah, I., & Fatkhiyani, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery Learning Mata Pelajaran IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 193–203.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090?sid=semanticscholar>
- Pratiwi, I., D, R. E., Silaban, R., & Suyanti, R. D. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hukum Dasar Kimia Di Sekolah Menengah Atas. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.340>
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 519–524. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621>
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *ResearchGate*.
- Rosita. (2022). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan IPA Peserta Didik di Kelas IV SDN 98/X Rantau Indah Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Education*, 4(2), 770–783.
- Ruang Kolaborasi Kemenristek. (2024). *Prinsip dan Prosedur Pengembangan Modul Ajar*.
- Rusli, M., & Antonius, L. (2019). Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (I)*. KENCANA.
- Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 13–16.
- Sari, S. M., Suyanti, R. D., & Yus, A. (2022). Development Of Basic Science Concept Books Through Problem Based Learning (PBL) Models Based On C-Ple Improving Students' Creative Thinking. *Multicultural Education*, 8(6), 277–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6773475>
- Siloto, E. N. T., Hutauruk, A., & Sinaga, S. J. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP

- Negeri 13 Medan. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(2), 194–209.
- Siung, M., Nasar, A., & Ngapa, Y. D. (2023). Pengembangan Modul Ajar dengan Pendekatan Konstektstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Analisis Gerak dengan Vektor. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 226–238.
- Sudarma, T. F., Tanjung, R., & Junaidi, A. (2023). Digitalisasi Pendidikan Melalui Penerapan Ict Bagi Sekolah Di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 4(1), 71–79. <https://doi.org/10.52060/jppm.v4i1.1067>
- Suryaningtyas, A., Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2020). *Developing Science Electronic Module Based on Problem-Based Learning and Guided Discovery Learning to Increase Critical Thinking and Problem-Solving Skills*. 401(Iceri 2019), 65–70. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.013>
- Syahirah, M., Anwar, L., & Holiwarni, B. (2020). Pengembangan Modul Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering And Mathematics) Pada Pokok Bahasan Elektrokimia. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(4), 317–324. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1602>
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. (2020). Evaluasi Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 51–61.