

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 57 Banda Aceh (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Amalia, N., Darma, Y., & Wahyudi, W. (2020). Pengembangan Pop Up Book SMP berbasis Ideal Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi II 1* (1), 389-398.
- Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa smp pada materi bangun ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 239-248.
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan media video animasi pembelajaran biologi berbasis daring materi sistem pencernaan manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 120-126.
- Astuti, Nuning Widya, Yolida Berti, & Sukumbang Darlen. (2019). Hubungan Praktikum dan Keterampilan Proses Sains terhadap Hasil Belajar Materi Ekosistem. *Jurnal Bioterdidik*, 7(5)
- Aulia, N. (2020). Pengembangan media komik digital pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI SMA Islam Almaarif Singosari (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. Kws. Kelapa Gading Blok AJ No. 23/24, Kota Serang Baru (KSB), Serang 42122: Laksita Indonesia.
- Campbell. Neil A dan Reece. Jane B. "Biologi Edisi 8 Jilid 1." Jakarta: Erlangga. 2010
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36.

- Febriyanto, D., Johari, A., & Asra, R. (2018). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis PBL pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMA. *BIODIK*, 8(1), 42-50.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, ISSN: 2654-8607, 93-97.
- Hidayat, N., Rostikawati, R. T., & Marris, M. H. A.-A. M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik Webtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI. Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS IV, 318–324
- Harapit, S. (2018). Peranan problem based learning (pbl) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 912-917.
- Hariyanto, H., & Warsono, W. (2020). Pembelajaran aktif: Teori dan assesment (N. N. Muliawati (ed.)). Remaja Rosdakarya
- Herdani, P. D., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open –Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat. 2(1), 9–16.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Indriyani, L., & Susanto, A. (2019). Pemanfaatan komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 25-34.
- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati. (2020). Pengembangan Media Seven In One Ditinjau dari Uji Kelayakan dan Uji Kepraktisan di Kelas VMI/SD di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 21(1), 111–12
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), 410-418.
- Khikmah, N. L., & Susantini, E. 2019. Kelayakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Literasi Sains Pada Materi Sistem Pencernaan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Bioedu*, Vol. 8, No. 3.

- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939-946.
- Laksono, E. W., Suyanta, dan I. Rizky. 2018. Problem-based learning implementation to develop critical thinking and science process skills of madrasah Aliyah students in yogyakarta. *Journal of Physics: Conf* 4567: 1-5.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media komik digital *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Siklus Air Pada Muatan IPA kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64.
- Latul, R. (2022). Penerapan Media Komik Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Pada Materi Pencemaran Lingkungan (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry)
- Megantari, K, A., Margunayasa, I, G., & Agustiana, I, G, A, T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 9 (1), 139-149.
- Misdawati, M., Islahudin, I., & Isnaini, M. (2017). Pengembangan Kartu Pintar Fisika Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Kelas XI Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 34-45.
- Mufaqqih, S. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alternatif SMA Kelas XI pada Materi Sel (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Munawarah, Z., Burhanuddin, B., Sofia, B. F. D., & Hakim, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Kimia Kelas XI MIPA SMAN 1 Utan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 768-775.
- Murdiasih, D., & Wulandari, F. E. (2022). Model problem based learning dengan pendekatan STEM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 6(2), 80-91.
- Musdalifah. (2019). Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalallam Curahmalang Jombang. Universitas IslamNegeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

- Mutiaramses, M. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Nawawi, H. (2015). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rahayu, N. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Ipa Materi Adaptasi Morfologi Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ramadhani, S., & Khairuna, K. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Fishbone Materi Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8405-8413.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). 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.
- Roudhotul Jannah, A., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku. 8(3), 342–350.
- Sadikin, A., dan Hakim, N. 2019. Pengembangan Media E-Learning Interaktif dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 123-138.
- Santoso, D. A. (2019, October). Peran pengembangan media terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 2, No. 1).
- Sari, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA SMA (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Suastika, I. K., & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), 60.
- Silalahi, M. K., Purba, N., & Siahaan, T. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan

Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 di Kelas v SD N 091435 Manik Saribu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2758-2768.

Subekti, D. P., & dkk. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 05, No. 02, 1249-1264

Sudiarman, S., Soegimin, W. W., & Susantini, E. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuri Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains dan Meningkatkan Hasil Belajar pada Topik Suhu dan Perubahannya. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 658-671

Sugiyono, (2017). *Metode penelitian pendidikan. In Bandung: Alfabeta*. Alfabeta

Sugiyono, (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta.

Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Statistik untuk penelitian*. Alfabeta

Suhirman, S., Prayogi, S., & Asy'ari, M. (2021). Problem-Based Learning with Character-Emphasis and Naturalist Intelligence: Examining Students Critical Thinking and Curiosity. *International Journal of Instruction*, 14(2), 217–232.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.

Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.

Walidatul, N. A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, And Satisfaction (Arcs) Dengan Strategi Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Wijaya, S. N., dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67-78.

- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.
- Winasih, A. (2019). Pengembangan Modul Bahan Ajar *Berbasis Problem Based Learning* Berbantu Media Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn (Doctoral Dissertation, Universitas Lampung).
- Winda, W. L., Thomas, O., FL, B. C., & Toendan, K. (2021). Pengembangan Media Komik Digital "Bahaya Virus" Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 125-131.
- Yanty, E., & Nasution, P. (2018). Analisis Terhadap Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika. 1(3), 44–55
- Zarvianti, E., & Sahida, D. (2020). Designing Comics By Using Problem Based Learning (PBL) to Improve Student's Creative Thinking Skills. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(1), 75–88.