

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ani Daniyati, Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2021). *Panduan umum penanggulangan bencana*. Jakarta: BNPB.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- BNPB. (2025). *HKB 2025: Pengarusutamaan SPAB dalam Sistem Pendidikan Nasional*. <https://www.bnpb.go.id/index.php/berita/hkb-2025-pengarusutamaan-spab-dalam-sistem-pendidikan-nasional>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. New York: Longman.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional design: Principles and applications*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falah, R. N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon kolonialisme Belanda di Tanah Nusantara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Pacitan* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–41. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/515600>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Mayer, R. E. (2024). *The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning*. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8
- Nurjanah, R., & Salim, A. (2024). Transformasi komik di era digital. *Jurnal Teknologi Informasi Kreatif*, 5(1).

- Payanti, D. (2022). *Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif*. Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(April).
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5). MCB University Press.
- Rahmawati Matondang, dkk. (2018). *Ragam media pembelajaran di SD/MI untuk pembelajaran PPKN*. Lestari Nusantara Perum Paradiso.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of mathematics learning media. *Journal of Education and Research*, 535–544.
- Riduwan. (2023). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rimawati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rudi, S., & Qohar, C. R. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sobur, A. (2016). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sopaheluwakan, J. (2007). Pendidikan kebencanaan berbasis komunitas. *Jurnal Geologi Indonesia*, 2(2), 105–114.
- Sudjana, N. (2001). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media pengajaran (Revisi)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- TunasHijau. (2025). *Simulasi bencana di sekolah: Jangan sekadar formalitas!* Tunas Hijau ID. Diakses pada 1 September 2025, dari <https://tunashijau.id/simulasi-bencana-di-sekolah-jangan-sekadar-formalitas/>
- Ulfah, N., & Purwowidodo, A. (2024). Peran komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa di MI Al-Qur'an Kediri. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 1–12.
- UNESCO. (2022). *Disaster risk reduction in education: A global framework for action*. Paris: UNESCO Publishing.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Bandung: Nuansa.
- Wibowo, M. C. (2021). *Desain Komik Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yulianti, R., Nursyam, H., & Mulyono, B. (2022). *Narasi dalam Novel Grafts*. *Jurnal Desain dan Budaya Visual*, 7(2).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi.

<https://peraturan.bpk.go.id/Download/32734/UU%20Nomor%2018%20Tahun%202002.pdf>

