

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Ambarwati, R. (2018). *Pengembangan instrumen penilaian media pembelajaran berbasis komik digital*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 105–114.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2016). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished manuscript*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Surani, D., Munsarif, M., Syafriani, D., & Simarmata, J. (2021). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Tulis.
- Hapsari, R. N., & Winarto, W. (2023). Pengaruh penggunaan komik digital berbasis R&D terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3), 310–319.
- iNaturalist. (2023). Observation and Species Diversity Data. iNaturalist Network. <https://www.inaturalist.org>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, A. D., & Purwanti, E. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi ekosistem. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 245–256.
- Ningsih, S. R., Hartati, S., & Pratama, A. (2021). Pengembangan komik digital berbasis cerita kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SMP. *Jurnal Education and Learning*, 15(2), 110–118.
- Nurinayati, N., Sunarno, W., & Sukarmin, S. (2014). Pembelajaran fisika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media komik dan modul ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 22–28.

- Pratama, A. R., Setyowati, E., & Handayani, S. (2022). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 45–56.
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Jurnal TeknodiKa*, 13(2).
- Purnama, I. M., Dantes, N., & Suastra, I. W. (2015). Pengembangan media komik berorientasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPA. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 1–11.
- Putri, A. R., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2021). Pengembangan komik digital IPA untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 45–56.
- Putri, R. A., & Nugroho, S. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.26714/jps.6.1.2018.45-52>
- Rahmawati, I., & Prasetyo, Z. K. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis visual dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 15–24.
- Ramadhan, A., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis R&D: Prinsip *iterative design* dalam validasi ahli. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Ramadhan, F., & Hidayat, A. (2021). Efektivitas validasi ahli dan revisi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran digital R&D. *Jurnal Research and Development dalam Pendidikan*, 7(2), 88–97.
- Ridwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Ruangguru. (2022). Mengenal Keanekaragaman Hayati Tingkat Gen, Jenis, dan Ekosistem. Blog Ruangguru. <https://www.ruangguru.com/blog/keanekaragaman-hayati>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Santoso, Singgih. (2023). *Panduan Lengkap SPSS 2023: Statistik Parametrik dan Non-Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sari, P. M., & Febriani, R. (2023). Integrasi alur cerita naratif dan pengembangan karakter dalam media komik edukasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 12–23.

- Setyaningsih, H. A., Winarno, M. H., & Nuryadi. (2016). Pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKn peserta didik. *Jurnal ISPI Jawa Tengah*, 3(2).
- Setyaningsih, E., Yulianti, D., & Linuwih, S. (2016). Pengembangan komik sains berbasis *problem-based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 5(1), 16–22.
- Siboro, T. D. (2019). Manfaat keanekaragaman hayati terhadap lingkungan. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 3(1).
- Slavin, R. E. (2021). Educational psychology: Theory and practice (13th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Wahyuni, S., & Susanti, R. (2022). Efektivitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 112–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.23567>
- Wibowo, A., Rohman, F., & Hidayat, A. (2022). Peran media cerita bergambar dalam menyampaikan pesan edukatif dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 112–120.
- Wulandari, D., Suryani, N., & Haryono, A. (2022). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(1), 45–54.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan media komik digital berbasis *edutainment* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 12–21.
- Yaumi, M. (2021). Media dan teknologi pembelajaran: Pengembangan dan pemanfaatan. Prenadamedia Group.