DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. (2017). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SMP NU 1 Hasyim Asy'ari Tarub. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 9. https://doi.org/10.24905/cakrawala.v11i1.651

Anantyarta, P., & Sari, R. L. I. (2017). Keterampilan kolaboratif dan metakognitif melalui multimedia berbasis Means Ends Analysis. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, *2*(2), 33–43. http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA/article/view/821

Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project-based learning and problem-based learning: Are they effective to improve students' thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *6*(2), 346–355. https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100

Andriani, N. (2022). Integrasi media komik digital dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2022 (pp. 112–123).

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Arons, A. B. (1997). *Teaching introductory physics*. John Wiley & Sons.

Asih, N. (2019). Peningkatan Kemmapuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Means End Analysis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8,12.

Astuti, P. (2022). Penerapan model project-based learning (PjBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia,* 18(2), 134–145.

Ayres, P. L. (1993). *Why Goal-Free Problems Can Facilitate Learning. In Contemporary Educational Psychology* (Vol. 18, Issue 3, pp. 376-381). https://doi.org/10.1006/ceps.1993.1027

Azmar, F. (2023). Perancangan komik digital pada materi sistem tenaga listrik menggunakan Clip Studio Paint (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas.* Pustaka Pelajar.

Beatty, B. J., & Myers, R. D. (n.d.). *INSTRUCTIONAL-DESIGN THEORIES AND MODELS, VOLUME IV*.

Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House, 83*(2), 39–43. https://doi.org/10.1080/00098650903505415

Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reliabilitas Penelitian. In *Binus*. www.mitrawacanamedia.com

Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *30*(1), 4.

Charles M. Reigeluth. (n.d.). *Instructional-Design Theories And Models Volume II*.

Creswell, J. W. (2018). Fourth Edition: Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approach. In *SAGE* (fourth Edi, Vol. 59).

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE.

Crocker, L., & Algina, J. (2008). *Introduction to classical and modern test theory*. Cengage Learning.

D., E. & K. (2012). *Strategies and Models For Teacher Teaching Content and Thinking Skills*. (6th Edition). Pearson Publising.

Degeng, N. (1989). Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. Depdikbud Dirjen Dikti.

Duit, R., & Treagust, D. F. (2012). Conceptual change: Still a powerful framework for improving the practice of science instruction. *International Journal of Science Education*, *34*(6), 823–839.

Dwi Anjani, N. K. V., & Candiasa, I. M. (2018). Identifikasi Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kemmapuan Pemecahan Masalah Matematika. Numerical : Jurnal Matematika Dan Pendiidkan Matematika, 2(2), 153.https://doi.org/10.25217/numerical.v212.276.

Erdogan, V. (2019). Integrating 4C 0f 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes Vacide Erdogan. *International Journal of Education and Research*, 7(11), 113-124.

Eysenck. (2003). *Principles of Cognitive Psychology*. Lawrence Eribaum associates, Publishers.

Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A Meta-Analysis of Selected Studies on the Effectiveness of Gamification Method for Children. International Journal of Instruction, 13(1), 845-854. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE.

Fitri, R., Lufri, Alberida, H., Amran, A., & Fachry, R. (2024). The project-based learning model and its contribution to student creativity: A review. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*. https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i1.31499

Fitriyanto, S. (2016). Peran Metakognisi Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 377–386. http://eprints.umk.ac.id/270/1/53_-_64.PDF

George, D., & Mallery, P. (2019). *IBM SPSS statistics 26 step by step: A simple guide and reference* (16th ed.). Routledge.

Guilford, J. P. (1967). The nature of human intelligence. McGraw-Hill.

Habibie, & Suparman. (2020). Literasi matematika dalam menyambut PISA 2021 berdasarkan kecakapan abad 21 [Mathematical literacy in welcoming PISA 2021 based on 21st century skills]. *JPKM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, *6*(1), 57–64. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/8177

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Hamzah, H. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, 10(1)*, 78–89.

Hanifah, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA) dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *6*(2), 191. https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.4694

Hartini, T. I., Martin, M., Sari, N. N., Padli, D., & Pebrianti, W. (2024). The effectiveness physics learning media courses based on project-based learning to improve students' concept mastery. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika, 12*(2). https://doi.org/10.12928/jrkpf.v12i2.1613

Herman, T. (2000). Strategi pemecahan masalah (problem solving) dalam pembelajaran matematika. *Makalah. Tidak Diterbitkan*, 1–12. http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/196210111991011-TATANG_HERMAN/Artikel/Artikel14.pdf

Hidayat, R., & Setiawan, B. (2020). Penerapan kreativitas dalam pembelajaran konsep fisika: Studi kasus komik strip. *Jurnal Fisika, 12(1)*, 45–60.

Hwang, G. J., & Chang, H. Y. (2021). Integrating digital comics into STEM education: The impact on learning motivation and conceptual understanding. Computers & Education, 166, 104160.

Inggriyani, F. (2024). Analisis kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat komik digital menggunakan model pembelajaran project based learning. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3462

Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *5*, 6.

Kebudayaan, K. P. D. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Kesetaraan Program Daring Paket C Daring*

Kemendikbud. (2020). *Pedoman Kurikulum Merdeka*.

Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317–333). Cambridge University Press.

Lestari, M., & Putra, F. (2020). Inovasi pembelajaran melalui penerapan komik strip pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(4)*, 98–115.

Madyaningtyas, M. S., Dewi, W. A. R., Indriani, Y. D., Putra, A. K., & Febriyanti, E. (2022). Learn to create with disaster mitigation digital comics project: Improving creativity and learning outcomes through project-based learning. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 16*(2), 189–195. https://doi.org/10.21067/jppi.v16i2.7241

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

McGraw, K. O., & Wong, S. P. (1996). Forming inferences about some intraclass correlation coefficients. Psychological Methods, 1(1), 30–46. https://doi.org/10.1037/1082-989X.1.1.30

Metode Penelitian Pendiidkan & Pengembangan, (2016). Prenada Media Group.

Model-*model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Pragmatis*, (Yogyakarta). (2013). Pustaka Pelajar.

Muhadjir Effendy. (2019). Arah Baru dalam Pengembangan Pendidikan Nasional. *UM Channel*, *September*. https://youtu.be/dQLrkgX7jDQ

Nabila, I. S., & Azizah, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1)*, 30–43.

Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Parama Ilmu.

Nugraha, A., & Sari, R. (2023). Pengaruh penggunaan komik digital interaktif terhadap motivasi belajar fisika siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(3)*, 211–225.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*. *of Critical Thinking Ability in terms of Education*. *6*(7), 81–84.

Pasaribu, M. (2020). Pengaruh media komik digital terhadap pemahaman konsep fisika pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Sains dan Pendidikan, 14(2)*, 92–105.

Plucker, J. A., & Makel, M. C. (2010). *Assessment of creativity*. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), The Cambridge handbook of creativity (pp. 48–73). Cambridge University Press.

Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Educational Psychologist, 39(2), 83–96. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3902_1

Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? *Educational Psychologist, 39*(2), 83–96. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3902_1

Praherdhiono, H., Adi, E. P., Prihatmoko, Y., Nindigraha, N., Soepriyanto, Y., Indreswari, H., & Oktaviani, H. I. (n.d.). Implementasi Pembelajaran Di Era Dan Pasca Pandemi Covid – 19, 165.

Prasetyo, R. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis proyek berbantuan media digital terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa SMA (Disertasi, Universitas Negeri Malang).

Punaji Setyosari. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media

Ratnawati, K. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan strip komik untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris. *Indonesian Journal of Educational Development, 1(3),* 76–90.

Ronau, R. N., Rakes, C. R., & Niess, M. L. (Eds.). (2012). *Educational Technology, Teacher Knowledge, and Classroom Impact: A Research Handbook on Frameworks and Approaches*. IGI Global.

Runco, M. A. (2014). Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice (2nd ed.). Elsevier.

Safitri, Y. E., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan media komik strip digital berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPA. *Joyful Learning Journal, 12(2)*.

Sari, R., & Prasetyo, Y. (2021). Integrasi media komik dalam pembelajaran konsep sains. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 76–90.

Serway, R. A., & Jewett, J. W. (2019). *Physics for scientists and engineers* (10th ed.). Cengage Learning.

Stemler, S. E. (2004). A comparison of consensus, consistency, and measurement approaches to estimating interrater reliability. Practical Assessment, Research & Evaluation, 9(4), 1–19.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, L. (2023). Model pembelajaran berbasis proyek berbantu teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar fisika. In Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Fisika (pp. 98–109).

Thomas, J. W. (2020). Project-based learning: A meta-analysis of its effectiveness in STEM education. *International Journal of Science Education, 42(5),* 671–689.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking*. Personal Press.

Torrance, E. P. (2008). Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual. Scholastic Testing Service.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wibowo, A., & Nurhadi, D. (2022). Pengembangan pembelajaran berbasis proyek untuk materi kelistrikan. *Jurnal Pendidikan Teknik, 8(3)*, 112–128.

Wicaksono, A. G. C. (2016). Perbandingan Kemampuan Kognitif dan Metakognitif Mahasiswa Dengan Gaya Belajar Yang Berbeda. *Media Penelitian Indonesia*, *10*(2), 142–153.

Widodo, A. (2022). Pengaruh media komik digital interaktif terhadap pemahaman konsep fisika dan keterampilan berpikir kritis siswa SMA (Tesis, Universitas Sebelas Maret).

Yusuf, M., & Rahmadani, R. (2022). Analisis keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisika berbasis proyek dengan media digital. *Jurnal Pendidikan Sains, 11(1),* 45–58.