

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. (2021). Video Pembelajaran Bernuansa *Problem Based Learning* dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4 127–137. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/viewFile/32208/19510>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3 (1), 19–28.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (6), 2670–2684.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4 (2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Intemandan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9 (1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>.
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9 (1), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32481>.
- Dinanti, R. P. D., Ardiansah, F., & Romadon. (2020). Pengembangan Media Komjinas (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 2(2), 64–68. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.161>.

- Dwiqi, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8 (2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fauzia, A. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD Hadist Awalia Fauzia. 7 (April), 40–47.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2), 190–204. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 81.
- Khasanah, N., dkk (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 27–28.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2 (1), 6. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>.
- Masturah, dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>.
- Muhsin, D. (2020). *Kelas V Tema 3 Makanan Sehat*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Musnar Indra Daulay, & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7 (1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>.
- Nanda, K. K., dkk. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (1), 88–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20627>.
- Pramadi, P. W. Y., dkk. (2013). Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika The Effect Of Using Comic With Balinese Local Wisdom Oriented To The Learning Motivation And Concept Understanding Of Physics. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU*. 5 (1), 79–90. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>.

- Pryantini, P. A., Sumantri, M., & Widiana, I. W. (2016). *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa di Kelas V Semester II SD Negeri 1 Sangsit Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2015 / 2016*. 1–9.
- Putu, N., dkk. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. 8 (1), 66–74.
- Rahaya, I. S., & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V. *Jurnal Education and Development*, 7 (2), 268–273.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saputro, H. B. (2020) *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Henggang Bara Saputro, Soeharto* 61. 3 (3), 61–72.
- Siddiq, Y. I., dkk. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8 (2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Suriadhi, G., & Tastra, I. D. K. (2014). Pelajaran IPA Kelas VIII DI SMP Negeri 2 Singaraja. *Edutech*, 2 (1).
- Syukri, R., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11 (1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Wicaksana, dkk. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7 (2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wicaksono, A. G., & Riyadi, U. S. (2020). *Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. 10 (November), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.