

DAFTAR RUJUKAN

- A.A.Rangkuti. (2017). *Statistik Inferensial Untuk Psikologi & Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (ke-3)*. Sinar Grafika Offest.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Budi, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1), 71–83.
- Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Pustaka.
- Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 7–15.
- Fibriani, L., Damris, M., & Risnita, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia SMA. *Edu-Sains: Jurnal*

- Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 1–5.
<https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v3i1.1760>
- Freddy Widya Ariesta. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, III Nomor*.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/571/565>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Intan Wibianto. (2020). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.
- Johar, A., Risdianto, E., & Indriyati, D. A. F. (2014). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql. *Rekursif*, 2(1), 1–9.
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/3220/2910>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik pendidikan dan teknik analisis data kuantitatif*. 25.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic. *Edudeena*, 1, 1–8.
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/442>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Lutfi. (2020). No Title. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 7. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/download/762/656>

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Makmum. (2021). Balo Lipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Komik : Media Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 18–23.
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Neni Isnaeni dan Dewi Hidayah. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*, Vol. 1 No. <https://media.neliti.com/media/publications/330005-media-pembelajaran-dalam-pembentukan-int-7de7e6bd.pdf>
- Numan Somantari. (2011). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–75.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, December, 93–98.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>
- Resi Guspita Sari. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar*. 3(2), 3126–3136.
- Sari Mei Saputri. (2016). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 29–38. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i3.24582>
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning*

- Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M.Alika Salmulloh (ed.). PT. Pustaka Insan Mandani. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/1/sukiman> - pengembangan media pembelajaran.pdf
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- 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>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Tumini, T. (2019). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Multimedia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 93. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5556>
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52.
- Ulfah, M., & Okyanida, I. Y. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis PBL (Problem Based Learning) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Energi. *Seminar Nasional Sains*, 2(1), 73–81.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.1>
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia. *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.32424/seej.v3i1.4064>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Waluyo, M. E. (2014). Revolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak. *Nadwa: Jurnal*

Pendidikan Islam, 8(2), 209–228. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.577>

- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis Problem Based Learning (PBL) Learning Model: the Effect on Understanding of Concept and Critical Thinking. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(November), 399–408.
- Yusuf, M. (2017). Model Problem Based Learning Membangun. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Zadugisti, E. (2010). Problem Based Learning (Konsep Ideal Model Pembelajaran untuk Peningkatan Prestasi Belajar dan Motivasi Berprestasi). *Forum Tarbiyah*, 8(2), 181–191.

