

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)* (Vol. 392, Issue 2). <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Agung, A. A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, Anak Agung Gede. (2016). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Agung, A. A. G. (2017). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Arisal, Agustang, A., & Syukur, M. (2020). Phinisi Integration Review. *Phinisi Integration Review*, 4(1), 73–83.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis pendeka-tan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kooperatif pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 88–92. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2515>.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.

<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Azzara, S., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2021). *Membentuk Kemandirian ( Studi Deskriptif kualitatif di Kelurahan Semanggi Kecamatan Pasar Kliwon Surakarta )*.
- Barik, J., Armisha, V. D., Surabaya, U. N., Desain, J., & Surabaya, U. N. (2021). *Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulongagung*. 3(1), 30–43.
- Bujuri, D.A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, D. (2021). *Analisis Kinerja Keuangan Menggunakan Rasio Profitabilitas pada PT Bank Rakyat Indonesia ( Persero ) Tbk . Tahun 2018 – 2020*. 3(4), 738–746.
- Dariyah, N. (2020). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 152–158.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*. 1–35.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Dwindiarti, R., Arafik, M., & Suprianti, D. (2021). *Model Problem Based Learning ( PBL ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Pengukuran Waktu di Kelas II SDN Tamansri*. 5(4), 1063–1068. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2538/http>
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. *March*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)

- Francisco, A. R. L. (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Ii, B. A. B. (2013). Ta’Rif Model Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 8–23.
- Irianto, N. andesta, Imranuddin, & Syafrizal. (2019). Journal of English Education and Teaching (JEET) e-ISSN: 2622-5867. *Journal of English Education and Teaching (JEET)*, 3(4), 522–532.
- Irwanti, H., & Zetriuslita, Z. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Research in Mathematics Learning*, 4(2), 103–112. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/12568>
- 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>
- Kurnia, D. (2016). Jurnal Olahraga. *Jurnal Olahraga*, 1(2), 41–51. <http://jurnalolahraga.stkipasundan.ac.id/index.php/jurnalolahraga%0APengaruh>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9. <https://ojshafshawaty.ac.id/index.php/jpengmas/article/view/1/2file:///C:/Users/Acer Z1401/Documents/148611835.pdf>
- Laeli, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak*.
- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). Kajian unsur-unsur komik dan sains dalam buku komik edukasi di Indonesia sebagai alternatif bahan aja. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 139–146.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya

- Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Negeri, S. D., Lor, C., Abstrak, S., Dasar, S., & Kunci, K. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(1).
- Novi, N. P., Suarjana, I. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian*, 5(2), 278–286. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/37427>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurdyansyah. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, 1(2010), 775–781. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137/781>
- Pannafino, J. (2009). Sequential Art. *International Journal of the Book*, 6(2), 1–4. <https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgp/v06i02/36746>
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik

digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(September), 21.

- Puspitasari, A. (n.d.). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah*. 111–116.
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. 34–0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8xwp6>
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*, 174–182.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Risanty, R. D., & Ade Sopiyan. (2017). *Pembuatan Aplikasi Kuisisioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) dengan Metode Polling*.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate*, April, 0–16.
- Sari, P. P., & Ardianti, D. (2021). *Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media*. 2, 24–30.
- Seibert, S. A. (2021). Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(1), 85–88. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002>
- Seminar, P., Kependidikan, N., Dasar, S., Ksdp, P. J., Pendidikan, F. I., Malang, U. N., Belajar, M. M., Teknologi, P. B., Dasar, P., Dasar, S., Kelas, P. T., Dasar, I. V. S., Dasar, S., & Kunci, K. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Multikultural Melalui Penerapan Media Komik Digital Pada Siswa Sekolah Dasar, Candra Dewi Universitas PGRI Madiun*. 89–99.
- Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di Mi Al Busyro. *PREMIERE: Jurnal Of Islamic Elementary Education*, 2 (1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>

- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2016). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE*. 231–243.
- Subali, B., & Mariyam, S. (2018). Pengembangan Kreativitas Keterampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 365–381. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.1625>
- Sunzuphy, C. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Susilana, R. &, & Riyana, C. (2008). Komputer dan media pendidikan di sekolah dasar. *Wacana Prima*, 5–35.
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, K. (2014). Penerapan Teori Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *E-Journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3960>
- 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>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Ulfaeni, S. (2018). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Pedurangan Kidul 02 Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 143. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>
- Ulfah, M., & Okyranida, I. Y. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis PBL ( Problem Based Learning ) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Energi. *Seminar Nasional Sains*, 2(1).
- Wilde, L. (2015). Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 8(4), 1–14. <https://doi.org/10.31165/nk.2015.84.386>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>

Wulandari, E., Budi, H. S., & Suryandari, K. C. (2011). Penerapan Model Pbl ( Problem Based Learning ) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *FKIP Universitas Sebelas Maret*, 6. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id>

Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 135-146. <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id>

Yusril, farhania putri. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-education)*. 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>

