

## Daftar Rujukan

- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak*. 2670–2684.
- Darmastuti, R., Purnomo, J. T., Utami, B. S., & Yulia, H. (2019). Literasi Media Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Bali. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal Of Communications Studies)*, 3(3), 402. <https://doi.org/10.25139/jsk.v3i3.1538>
- Furqon Hakim, A. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*.
- Hafidz, I. A., Syaifei, M. M., & Afrinaldi, R. (2021). Survei Pengetahuan Siswa Terhadap Pembelajaran Atletik Nomor Lompat Jauh Di Sman 1 Rengasdengklok. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 104–109. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i2.4637>
- Hindu, U., Gusti, N. I., & Sugriwa, B. (2021). *Pemahaman Ajaran Tat Twam Asi Sebagai Pedoman Dalam Upaya Peningkatan Mawas Diri Di Era Pandemi Covid-19*. 7, 195–206.
- Humairah, N. I., Khaeruddin, & Yani, A. (2021). Pengembangan Lkpd Fisika Berbasis Virtual Lab Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Peserta Didik. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (Jspf)*, 2, 104–112. <http://ojs.unm.ac.id/jspd/>
- Indrawan, I. P. O., Sudirgayasa, I. G., dkk (2020). Integrasi Kearifan Lokal Bali Di Dunia Pendidikan. *Prosiding Webinar*, 3, 189–194. <http://ejournal.unmas.ac.id/index.php/webinaradat/article/view/1181>
- Juwita, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Prestasi Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V Sdn Sukasenang. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Kerta Adhi, M. (2016). *Tat Twam Asi: Adaptasi Nilai Kearifan Lokal Dalam*. <https://e-proceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/616/430>
- Khumaira, I., & Parmiti, D. P. (2013). Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Vii Semester Genap Di Mtsn Patas Kecamatan Gerogak Tahun Pelajaran 2012/2013 Khumaira, *Jurnal Edutech Undiksha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/944>

- Kulsum, S., & Husnul, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran , Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. [Http://Journal.Stmikjakarta.Ac.Id/Index.Php/Jisamar/Article/View/181](http://Journal.Stmikjakarta.Ac.Id/Index.Php/Jisamar/Article/View/181)
- Lingga, G., Kusuma, A., Agung, A., Bagus, N., & Yudha, K. (2021). *Penggunaan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada*. 1(2), 44–49.
- Mertayasa, I. K. (2020). Tat Twam Asi : Landasan Moral Untuk Saling Asah , Asih Dan Asuh. *Beragama Dalam Damai*, 85–100. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPB/article/view/527>
- Novisca Wijaya, S., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>
- Putri Danyanti, I., Adi Putra, M. J., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.648>
- Riwanto, M. A. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. <https://Ejournal.Unugha.Ac.Id/Index.Php/Pancar/Article/Viewfile/>
- Saihu, S. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi Di Jembrana Bali). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(01), 69. <https://Doi.Org/10.30868/Ei.V8i01.364>
- Sastrawan, O. (2020). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Gaya Kelas Iv Sd Pengembangan Media Komik Digital*.
- Sukmanasa, E. Dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A . Pendahuluan Penyampaian Informasi Terjadi Dalam Proses Pembelajaran*. 3(2), 171–185.
- T. Marpaung, R. R. (2021). *Konsep Pada Pembelajaran Komik Digital Peserta Didik Smp Negeri Bandar Lampung Di New Normal Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Lampung 2021 I*.
- Wandani, N. M., & Nasution, S. H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Autoplay Media Studio pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(2), 90–95. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1341>