

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrohim, Muhammad, dkk. 2020. "Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif untuk Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar*, Vol. 4, No. 2, e-ISSN: 2550 – 0619, p-ISSN: 2721 – 6748.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. dan I. W. Koyan. 2020. *Evaluasi Program Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. dan I. N. Jampel. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amelia, D. J. 2019. *Media Pembelajaran SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Amini, Aisiyah dan Damayanti. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 6.
- Amka, H. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Apriana, Nur, dkk. 2020. *Teks Ulasan*. Jakarta: Guepedia.
- Apriliani, M. A., dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, e-ISSN: 2685 – 211X, p-ISSN: 2354 – 9580.
- Arga, H. S. P., dkk. 2019. *Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan*. Sumedang: Upi Sumedang Press.
- Arief, Z. A., dkk. 2022. "The Effect of Digital Comic Media on East Asian Students' English Language Learning Outcomes". *International Journal of Society, Culture & Language*, ISSN: 2329 – 2210.
- Artana, I. D. K., dkk. 2017. *Kreatif Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas II untuk SD*. Bandung: Duta.
- Astutik, A. F., dkk. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman". *Jurnal Education and Development*, Vol. 9, No.3, e-ISSN: 2614 – 6061, p-ISSN: 2527 – 4295.
- Ayudia, Inge, dkk. 2022. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.

- Awalin, F. R. N. 2018. "Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat (History of Development and Change of Wayang Functions in Society)". *Jurnal Kebudayaan*, Vol.13, No.1.
- Azizul, dkk. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, ISSN 2580 – 1058.
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Jurnal Edukasi*, Vol. 3, No. 1, e-ISSN: 2503 – 5045, p-ISSN: 412 – 9302.
- Chotib, S. H. 2018. "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran". *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, Vol. 1, No. 2.
- Defina. 2021. *BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia: Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar di IPB*. Bogor: IPB Press.
- Defitrika, F. dan F. N. Mahmudah. 2021. "Development of Life Skills Education As Character Building". *International Journal of Educational Management and Innovation*, Vol. 2, No. 1, e-ISSN: 2716 – 2338.
- Dewi, P. M. K., dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, e-ISSN: 2685 – 936X, p-ISSN: 2685 – 9351.
- Efendi, R. dan A. R. Ningsih. 2020. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Ermawan, D. 2017. "Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Kebudayaan Daerah di Indonesia". *Jurnal Kajian Lemhannas RI*, Vol. 32, No. 1.
- Eva, R. P. V. B., dkk. 2020. "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, e-ISSN: 2549 – 5801.
- Fahmi, Syariful. 2021. *Multimedia Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Fatirul, A. N. dan D. A. Walujo. 2022. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Fitria, Ramadhan. 2022. *Komik Digital Berbasis Canva*. Solok: Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim.
- Hakim, M. N. dan F. D. Rahayu. 2019. "Pembelajaran Sainifik Berbasis Pengembangan Karakter". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, ISSN: 2614 – 8013.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Landasan Pendidikan*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendryadi. 2017. "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner". *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, Vol. 2, No. 2.

- Hidayat, A. S., dkk. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Idrus, Syech. 2021. *Menulis Skripsi Sama Gampangnya Membuat Pisang Goreng: Penting Ada Niat dan Kemauan*. Perum Paradiso: Literasi Nusantara.
- Jalinus, N., dkk. 2021. *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Juanda, N. I., dkk. 2015. "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak". *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1, No. 6.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kustiani, Lilik, dkk. 2016. *Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS Sebagai Kajian dalam Pembentukan Sikap dan Nilai*. Malang: Media Nusa Creative.
- Laksmi, N. L. P. A. dan N. W. Suniasih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, e-ISSN: 2615 – 6091, p-ISSN: 1858 – 4543.
- Lena, M. S., dkk. 2019. *Metode Penelitian*. Malang: CV IRDH.
- Lestari, Sri. 2020. *Pengembangan Karakter Berbasis Budaya Sekolah*. Semarang: CV Pilar Nusantara Semarang.
- Marsaid. 2016. "Islam dan Kebudayaan: Wayang Sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara". *Jurnal Kontemplasi*, Vol. 4, No. 1.
- Masroer. 2015. "Spiritualitas Islam dalam Budaya Wayang Kulit Masyarakat Jawa dan Sunda". *Jurnal Sosiologi Agama*, Vol. 9, No. 1.
- Matondang, Rahmawati, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Perum Paradiso: Literasi Nusantara.
- Mukholifah, Madinatul, dkk. 2020. "Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik". *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 4.
- Musthofa, U., & Murdani. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D". *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 18, No. 2.
- Nawir, M. dan Darmawati. 2022. *Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar*. Indonesia: CV Mitra Cendikia Media.
- Nurfadhilah, S. 2021. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Bojong Genteng: CV Jejaka.

- Panggabean, N. H. dan A. Danis. 2020. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pinatih, S. A. C., dkk. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 1.
- Pramana, K. A. B. dan D. B. K. Putra. 2019. *Merancang Penilaian Autentik*. Jembrana: CV media Educations.
- Pratasik, Stralen. 2021. *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Klaten: Lakeisha.
- Pratiwi, W. dan R. Y. Kurniawan. 2013. "Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponogoro". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1, No. 3.
- Purwani, R. 2020. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 8, No. 2.
- Putra, R. P., dan H. Syarifuddin. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter di Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 3, No. 2.
- Putra, R. W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi.
- Qoiruni, S. dan V. D. Wicaksono. 2022. "Pengembangan Komik Digital untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Permainan Tradisional Kelas V SD". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 4.
- Rantauwati, H. S. 2014. "Pengembangan Karakter Siswa SD Melalui Bermain Peran". *Jurnal Ilmiah Guru*, No. 1.
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ramadhani, & Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rianawati. 2014. *Implementasi Nilai-nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah dan Madrasah*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Riwanto, M. A. dan M. P. Wulandari. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi". *Jurnal Pancar*, Vol. 2, No. 1.
- Roflin, E., & Zulvia, F. E. 2021. *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.

- Rofiq, M. A. dan H. Ibda. 2020. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Rosidatun. 2018. *Model Implementasi Karakter*. Gresik: Caramedia Communication.
- Sakdiah, H. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual Dimasa Pandemi Covid19*. Malang: Media Nusa Creative.
- Sapriyah. 2019. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, ISSN: 2620-9047.
- Saputro, B. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Semarang: Academia Publication.
- Sari, R. G. dan Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 4, No. 1, ISSN: 3126 – 3136.
- Sarosa, Samiaji. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Kanisius.
- Seran, E. Y. dan Mardawani. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: CV Budi Utama.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Singh, B. 2019. Character Education in the 21st Century. *Journal of Social Studies (JSS)*, Vol. 15, No.1.
- Siregar, P. A., dkk. 2020. *Promosi Kesehatan Lanjutan dalam Teori dan Aplikasi* Jakarta: Kencana.
- Siska, Y. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Suartama, I. K. 2019. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Subakti, H. 2021. "Efektivitas Penggunaan Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Darul Falah 2 Samarinda". *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol. 4, No. 1.
- Sudaryati, S. dan Boiman. 2021. *Buku Siswa Seni Budaya untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugihartini, N. dan K. Yudiana. 2018. "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2.
- Suherman. 2021. *Monograf Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter*. Solok: CV Insan Cendikia Mandiri.
- Sujana, I. W., dkk. 2022. *Kapita Selekta IPS (Kajian teori dan Praktek bagi Mahasiswa PGSD)*. Surabaya: CV Global Aksara Pers.

- Sukatin, dan S. S. Al-Faruq. 2020. *Pendidikan Karakter*. Sleman. CV Budi Utama.
- Suprpta, B., dan L. Mahmiya. 2021. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Prasasti Palah 1119 S*. Sleman: PT Kanisius.
- Suprayitno, A., dan W. Wahyudi. 2020. *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Sleman: Deepublish.
- Susanti, Susi. dkk. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susilawati, Fitriah, dkk. 2020. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 12, No. 1.
- Syafrizal, dkk. 2021. *Pengantar Ilmu Sosial*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Syahmi, F. A., dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1.
- Taufiq, Agus. 2021. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Udayani, N. K. R. T. K., dkk. 2021. "Development Of E-Comic Learning Media on The Topic of The Human Digestive System". *Journal of Education Technology*, Vol. 5, No. 3.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3.
- Wahyuni, R. D., Umar, S., & Yani, A. 2016. "Pemanfaatan Komik Berbasis Narasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Perolehan Kecakapan Menyelesaikan Soal Cerita". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 10.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. 2020. "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
- Wicaksono, J. W., dkk 2021. "Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning". *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Vol. 8, No. 4.
- Widhinata, I. G. N. A. I., dan N. N. Ganing. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3.
- Wiyono, H. 2021. *Pendidikan IPS*. Klaten: Lakeisha.
- Yusuf, M. dan L. Daris. 2018. *Analisis Data Penelitian Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.

Zuhroh, H. N., dkk. 2021. *Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS*. Jakarta: Guepedia.

Zuina, M. N., dkk. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 3, ISSN: 2303-1514.

