

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anitah, S. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Gardner, H. (2010). *Multiple intelligences*. New York-1993.
- Gumelar, M. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Haidir, S. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Hariandi, A. (2019). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa Di SDIT Aulia Batanghari. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 10-21.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Hilmi, A. H. (2016). Penerapan Audio Visual terhadap Hasil Shooting pada Permainan Futsal (Studi Penelitian Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(2).
- Indriani. (2019). Mendikbud: Hasil PISA Tunjukkan Perspektif Pendidikan Indonesia. *Antaraneews.com*.
- Jatirahayu, W. (2013). Guru berkualitas kunci mutu pendidikan. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*.
- Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Oktariyanti, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(5), 4093-4100.
- Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD. Al-

- Bidayah: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75.  
<https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sari, C. K. (2019). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, I. F. R. (2018). Konsep dasar gerakan literasi sekolah pada permendikbud nomor 23 tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(1), 89-100.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
- Setyawan, D.A. 2013. *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Surakarta: Poltekkes Kemenkes Surakarta.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jinotep (jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran): kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*. 1-17.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. 1–23.
- 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>
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat

Optik. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Wardani, I. G. 2014. *Perspektif Pendidikan SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto, J. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains SD. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(2), 112-119.

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.

