

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Y. (2019). Konsep dasar bahasa indonesia. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adiyasa, I. K. S., Putra, I. M., & Sujana, I. W. (2019). Korelasi Antara Bakat Numerik Dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1).
- Afrilianasari, Fisa. (2014). Pengembangan Modul Cetak Bergambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang. UNY. <http://eprints.uny.ac.id/20561/>
- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53–54.
- Agung, Anak Agung Gede. (2016). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aizid, Rizem. (2011). Bisa Baca Secepat Kilat (Super Quick Reading). Yogyakarta: Bukubiru.
- Amri, Sofan. (2013). Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Andra Tersiana. (2018). Metode Penelitian . Penerbit Yogyakarta . Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2006). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran edisi Revisi*. Jakarta : PT RajagrafindoPersada.
- Bakti, T. R. S., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2018). Buku cerita anak berbasis kearifan lokal Kelom Geulis Tasik-malaya untuk siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidik-an Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 232-241. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7329>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candiasa, I M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Chandra, Rustika. (2012). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam AS-SALAM Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Dalman. (2018). *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Destiara, M. (2019). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari International Conference*.1(1), 60-61. Terdapat pada: <https://>

jurnal. uin-antasari. ac.id/index. php/proceeding /article/view/3714. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2022.

Dewi, N. R., & Akhlis, I. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis pendidikan multikultural menggunakan permainan untuk mengembangkan karakter siswa. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9569>

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Endang Mulyatiningsih. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta:Alfabeta

Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Mulyda, M. A.,& Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Tema Perkalian Dan Pembagian Pecahan. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 8(1), 108–118.<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.588>

Erfan, M., Widodo, A., & Dkk, &. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. 11(1), 31–46.

Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*. Tahun 28, No. 3: 249.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian dan Pengembangan (RnD) Dalam Bidang Pendidikan. *Sanintifica Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. Vol 4. No 2. Diakses di

- Hidayah, (2022). Pembentukan Karakter Anak Melalui Buku Cerita Bergambar Yang Berjudul Aku Bahagia Karya Watiek Ideo Dan Fitri Restiana. Purwokerto: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri
- Jesyca R.T. Muaju, Adi Setiawan, T. M. (2013). Uji Validitas dan Reliabilitas Menggunakan Metode Bootstrap pada Kuisisioner Ripe Yes/No Questions. In Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains VII (p. 513).
- Kartika Sari, Wardani, (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk meningkatkan Karakter Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU. Vol 5, No. 4 tahun 2021 Hal 1968-1977.
- Koyan, I Wayan. (2011). *Assesment Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Krisnawan., & Hilarius A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017, Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Lestari, Mira. Dewi. (2016). Pengembangan Buku Cerita Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah, Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Lickona, Thomas (2016): Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab, Jakarta: Bumi Aksara

Maspika, S., et al. (2019). Pengaruh Penerapan Metode VAKT (Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile) terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Anfusina: Journal Of Psychology*.

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina>.DOI://dx.doi.org/10.24042/ajp.v2i1.4153 Volume 2, Nomor 1, April Tahun 2019.

McElmeel, S. L. (2002). *Character Education: A Book Guide for Teachers, Librarians, and Parents*. United States: Teacher Ideas Press.

Meilia, R., Sumarni, S., & Syafdaningsih. (2017). Pengaruh Permainan Estafet Puzzel Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok A TK Izzuddin Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian dan Teori Pembelajaran Paud*. Terdapat pada: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/8239>. Diakses pada tanggal: 20 Januari 2022.

Mitasari, N.R. (2018). Model pembelajaran edutainment dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal cakrawala pendas* Vol.4, No.1. Diakses pada tanggal 4 September 2020.

<http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/698/716>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://Doi.Org/10.21831/Jpai.V8i2.949>

- Nahar, N. (2020). Penguasaan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Bukan Penutur Natif di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). *Issues in Language Studies*,9(1), 107–123.
<https://doi.org/10.33736/ils.2223.2020>.
- Nurgiantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69–83.
- Paramita, Agung, Abadi, (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*. Vol 27, No, 1.
- Paulus Mujiran, (2008). Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Sejak Dini dalam FA. Wiranto (Ed.), *Perpustakaan Dalam Dinamika Pendidikan dan Kemasyarakatan*. Semarang: Unika Soegiyapranata.
- Prasetyani (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Literasi dan Pendidikan Karakter Siswa SD Kelas I Pada Tema 5. *Pengalamanku*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press
- Puri, L. W., Nurkholipah, S., & Putri, (2017). Peran Konselor dalam Mengembangkan Budaya Sekolah Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 599-603.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9040/4327>

Rabiah, Siti. (2015). Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Sastra. Universitas Muslim Indonesia. Diakses di <https://orcid.org/0000-0002-1690-0025>.

Ratnasari, E.M dan E. Zubaidah. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Saddhono Kundharu, Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. (Yogyakarta: Graha Ilmu)

Sadiman, A.S., dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Depok : Rajawali Pers

Satrijono, H., I. F. Badriyah, dan F. S. Utama. (2019). Penerapan Strategi Know, Want To Know, Learned (KWL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas IVB Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SDN Jember Lor 02. *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(1): 102-104. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/download/18760/9357> [Diakses pada 16 Oktober 2020].

Setiani, (2021). *Pengembangan Buku Cerita Digital Sebagai Media Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Ngaglik*. Yogyakarta: BBPPMPV Seni dan Budaya Yogyakarta

Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Soedarso, (2006). Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sofiardi, Wardhani, William, (2022). Pengembangan Buku Cerita Berkarakter untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Peduli Sosial dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. Jurnal Pendidikan Dewantara. Vol 8. No.1, Edisi Maret 2022

Sri Kartini, (2009). Manfaat Cerita Bergambar Bagi Pendidikan. <http://dompetsak.webnode.com/news/energi-bagi-pendidikan-dan-pengajaran-anak> (diakses tanggal 25 juni 2010).

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Suryani, Nunuk, dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H.G, (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa

Tarigan, N. T. (2019). “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Jurnal Curere, 2(2) <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/157>. diakses pada 10 Maret 2021.

Tegeh, Kirna, dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.

Utari, N. N. R. D., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2020). Efektivitas Model Explicit Instruction Menggunakan Media Video untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Pembuatan Pola Busana Wanita. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 11(2), 77-86. Diakses pada 21 Juni 2022 pada <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v11i2.30538>

Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42

Wigianto, (2015). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Wijanarti, Degeng, & Untari, S. (2019). Problematika Pengintegrasian Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 393–398.

Wulandari, Y., & Jannah, M. (2018). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 38 Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 793–797.

Zubaedi, (2011). *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.