

DAFTAR RUJUKAN

- Abricot, dkk. (2022). What learning is reported in social science classroom interventions? A scoping review of the literature. *Studies in Educational Evaluation*, 74, 101187. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2022.101187>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astri, dkk. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=IP17EAAAQBAJ>
- Andersen, A. L., & Rösiö, C. (2021). Continuing Engineering Education (CEE) in Changeable and Reconfigurable Manufacturing using Problem-Based Learning (PBL). *Procedia CIRP*, 104(March), 1035–1040. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2021.11.174>.
- Andiani, dkk. (2023). Development of Adobe Flash Multimedia-Based Interactive Learning Media on the Type of Employment in Social Science Learning Subjects At Grade IV SD. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 171. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v12i1.8648>.
- Anwariningsih, & Anwar. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*. CV Catur Berlian Media Tama.
- Aprillia, dkk. (2022). Digital Comic Media: Pancasila Relationships in Daily Life. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 183–189. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.41811>.
- Arista, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V*. 11(1), 41–47.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD* CV Graha Edu.
- Budiwati, dkk. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.
- Cao, J., & Zhao, R. (2019). Research about problem-based learning mode in education reformation of numerical computation method course.

- International *Journal of Electrical Engineering and Education*, 56(4), 285–292. <https://doi.org/10.1177/0020720918803531>.
- Daryanes, dkk. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>.
- Desyawati, dkk (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Dita, dkk. (2022). Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 534–544. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.42934>.
- Duludu, U. A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish.
- Edison, A. (2023). *Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar*. Penerbit P4I.
- Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva*. Solo: Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim.
- Gaudin, dkk. (2022). E-learning versus face-to-face training: Comparison of two learning methods for Lyme borreliosis. *Infectious Diseases Now*, 52(1), 18–22. <https://doi.org/10.1016/j.idnow.2021.11.001>.
- Ge, dkk. (2022). The effect of students' readiness and achievement in online learning integrates problem-based learning pedagogy during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Chinese Education*, 11(3). <https://doi.org/10.1177/2212585X221144901>.
- Haidar, dkk. (2021). A multipurpose problem-based learning platform for education and research under smart grid umbrella. *International Journal of Electrical Engineering and Education*, 58(1), 3–32. <https://doi.org/10.1177/0020720918816001>.
- Hakim, dkk. (2023). *Keterampilan Pembelajaran Abad 21 : Menuju SDM Unggul dan Tangguh*. Penerbit Adab.
- Hartata, R. U. S. (2020). *Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Problem Based Learning (PBL)*. Penerbit Lakeisha.
- Hasan, dkk. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hosaini, dkk. (2022). *Metode dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar*. CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Ilmiyati, dkk. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Ilyas Ismail. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Juanda, N. I., dkk. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*,
- Julianti. (2022). *Prestasi Belajar Mahasiswa: Kaitannya dengan Kualitas Pengajaran Dosen*. Penerbit NEM.
- Karwati, dkk. (2023). *Transformasi Teknologi Lembaga Pendidikan Masyarakat Di Era Industri 4.0*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Katili, dkk. (2022). *Literasi Biodiversitas dan Pembelajarannya*. Ideas Publishing.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Lanti, & Fachrussyah. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar: Pengantar Kata: Kepala Dinas Pendidikan Kota Gorontalo*. Athra Samudra Publisihing.
- Lestari, dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Liu, dkk. (2023). Understanding Middle School Students' Self-Efficacy and Performance in a Technology-Enriched Problem-Based Learning Program: A Learning Analytics Approach. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(4), 513–543. <https://doi.org/10.1177/00472395231174034>
- Liu, Y., & Pásztor, A. (2022). Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45(May). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>.
- Lo, dkk. (2019). Librarians' perceptions of educational values of comic books: A comparative study between Hong Kong, Taiwan, Japan, Australia and New Zealand. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 1103–1119. <https://doi.org/10.1177/0961000618763979>.
- Machromah, I. U., & Harta, I. (2022). *Pembelajaran Matematika SMP: Teori dan Penerapannya*. Muhammadiyah University Press.
- Maemunawati, & Alif. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi COVID-19*. 3M Media Karya.
- Magdalena. I. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi, Jawa Barat. CV Jejak.Mahmud., S. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing. Masrifa, dkk. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Marlina, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Megantari, dkk. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. 9(1), 139–149.
- Mella, dkk. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.
- Muhardini, dkk. (2023). Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 9(1), 182. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14742>.
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian*. Adi Buana University Press.
- Mulyadi, E. (2023). Penerapan PBL dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Proyek IPAS di Sekolah Menengah Kejuruan. 8(3), 653–660.
- Mulyoto, dkk. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Munawaroh. H. dkk. 2021. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya. Scopindo Media Pustaka.
- Nadhifah, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. *Global Eksekutif Teknologi*.
- Nengsih, dkk. (2022). *Buku Ajar Media dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nora, dkk. (2023). Evaluation of Project-Based Learning in Social Sciences Learning Subjects in Elementary Schools. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i1.9060>.
- Novada, dkk. (2023). *Pengembangan Media Lupa (Ludo IPAS) Di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan*. 7, 317–330.
- Nurfad, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Parastuti, & Prihandari, I. (2021). *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Parmiti, D. P., & Rediani, N. N. (2022). *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers. <https://books.google.co.id/books?id=1m2BEAAQBAJ>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi
- Permatasari, dkk. (2023). *Profiling Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar*.

- Pratiwi, dkk. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pratiwi, K. I. A., dkk. 2023. "Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 for Grade V Elementary Schools". *Journal of Education Technology*, Volume 7, Nomor 2 (332-342). <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.59615>.
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375. https://doi.org/10.23887/jj_pgsd.v10i2.48575.
- Putra, dkk. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 155–163. https://doi.org/10.23887/jj_pgsd.v10i1.47031.
- Putu, dkk. (2022). Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412–421. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/49241>.
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.
- Rahadian, B. T. (2021). *Komik Media Yang Terus Bergerak - Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.
- Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743>.
- Rasto, & Pradana, R. (2021). *Problem Based Learning vs Sains Teknologi dalam Meningkatkan Intelektual Siswa*. Penerbit Adab.
- Rifkhan, P. A. (2023). *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuesioner*. Penerbit Adab.
- Ramadhani, R. & S. N. Bina. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Roflin, E & Pariyana. 2022. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jawa Tengah: Penerbit Nasya Expanding Management. <https://books.google.co.id/books?id=6P9fEAAAQBAJ>.
- Rosidah, dkk. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Permainan Board Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 480–488. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.319>.
- Sari, dkk. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Unisma Press.
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences

- Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Sawitri, E. R. (2023). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudaryati, S., & Boiman. (2021). *Buku Siswa Seni Budaya untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Susanti, dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie
- Susanto, dkk. (2022). *Pentingnya Problem Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi*. Indonesia Emas Group. <https://books.google.co.id/books?id=c6uCEAAAQBAJ>
- Selvia L.A, D., & Raharjo. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Setyawati, N. (2019). *Mudahnya Menggambar dengan Shapes Tool Pada Microsoft Office*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyo, A. A., & Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Issue v. 1). Yayasan Barcode.
- Shalini, S. (2021). A Study on the Effectiveness of Problem-based Learning in Legal Education in India. *Asian Journal of Legal Education*, 8(1), 95–109. <https://doi.org/10.1177/2322005820984418>.
- Shobirin, M. (2016). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Simeru, dkk. (2023). *Model – Model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Sinambela, dkk. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Sofyan, dkk. (2017). Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Subiyantoro, S. (2021). *Monograf Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Model Dick, Carey, And Carey*. Penerbit Lakeisha.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, dkk. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supeni, dkk. (2021). *Analisis Kebijakan Model Pengembangan Sekolah Ramah Anak (SRA) pada Sekolah Dasar (SD) dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Daerah untuk Mendukung Kota Layak Anak*. Unisri Press.
- Susanti, N. K. W., & Suastika, I. N. (2022). Children's Story Book on Science and Social Learning Oriented Pancasila Student Profile. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 351–357. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i2.46940>.

- Syafitri, dkk. (2022). Analisis Muatan Higer Order Thinking Skills (Hots) Dalam Buku Siswa Mata Pelajaran IPAS. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 12(3), 246–252. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i3.40007>.
- Syahmi, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran an Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Tegeh, I. M, dkk. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M, & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Udayani, dkk. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Utari, N. P. S. D. & I. W. Sujana. 2022. "E-Comic Berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 10, Nomor 2 (hlm.253-261). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47044>.
- Vebrianto, R. (2021). *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran yang Efektif di SD/MI*. CV. Dotplus Publisher.
- Wakip, dkk. (2023). *Multikultural, Interkultural, dan Inovasi Dalam Pendidikan di Era Smart Society 5.0 Jilid II*. Penerbit Lakeisha.
- Wang, dkk. (2022). Research on Character Action Recognition of Digital Comics. *Procedia Computer Science*, 208, 286–292. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.10.041>.
- Wati, N. K. S., & Suarni, N. K. (2020). Social Studies Learning With Numbered Head Together Model Improves Learning Outcomes Viewed From Student Learning Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 244. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.25250>.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>.
- Wicaksono, dkk. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2601>.
- Waisakanitri, D. A. T., dkk. 2023. "Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 6, Nomor 1 (hlm.57-70). <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>.

- Wardana, dkk. (2018). *Desain Fisik Kelas Berbasis Tematik di Sekolah Dasar*. LPPM Ibrahimy Genteng Press.
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/Buku Utuh Media dan Teknologi Pembelajaran-M.Ramli.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/Buku%20Utuh%20Media%20dan%20Teknologi%20Pembelajaran-M.Ramli.pdf)
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2022). Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8466–8474. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3874>.
- Yuniawatika, dkk. 2021. *Penyusunan Perangkat Pembelajaran Terpadu Berorientasi Karakter Peduli Lingkungan dan Kompetensi Abad 21 di Sekolah Dasar*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=HLVQEAAAQBAJ>.
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Selat Media.
- Zulfiani & Suwarna, I. P. 2022. *Science Education Adaptive Learning System (ScEd ALS) Sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android*. Yogyakarta: Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=HP5wEAAAQBAJ>.

