

DAFTAR RUJUKAN

- Adywinata, I. K. S., & I Komang Ngurah, W. 2022. Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, (hlm.480–489). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4172>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Agi, S. N., dkk. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 6, Nomor 2 (hlm 305-317). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 24 Juni 2024).
- Agung, AAG. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 30 Juni 2024).
- Agung, AAG., dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 21 April 2024).
- Agung, AAG., & I Nyoman, J. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 30 Juni 2024).
- Apandini, C. R. 2023. Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Media Komik Digital. *Jurnal Primary*, Volume 2, Nomor 2 (hlm.110–116). (diakses pada 23 Juni 2024).
- Aprillia, Ratna Sari, D., & Sigit, S. 2022. Digital Comic Media: Pancasila Relationships in Daily Life. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Volume 10, Nomor 2 (hlm.183–189). <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v10i2.41811>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Ardianti, R., dkk. 2021. Problem-based Learning : Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.27–35). <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Artanegara, I., dkk. 2024. Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, Volume 7, Nomor 1. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917> (diakses pada 01 Januari 2025).
- Astiti, N. D., dkk. 2021. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, Volume 26, Nomor 2 (hlm.193). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>. (diakses pada 14 April 2024).
- 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 Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Volume 9, Nomor 3 (hlm.543–554). <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>. (diakses pada 26 Juni 2024).

- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: CV. Graha Edu. (diakses pada 30 Mei 2024).
- Batubara, H. H. 2022. *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV. Graha Edu. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Bunga, H. R. N., 2022. Analisa Visual Desain Karakter “Smarty Land” dalam Komik Sains Kuark. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, Volume 4, Nomor 2 (hlm 86-95). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Desak, G. M. L. D., & Wulandari, I. G. A. A. 2024. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKN Materi Pengamalan Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Samsam. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.318-326). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869> (diakses pada 04 Februari 2025).
- Devi, N. M. S. N., & Basilius Redan, W. 2023. Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 11, Nomor 1 (hlm.71–80). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/55580/26218>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Dewi, N. P. A. S., dkk. 2022. E-Comic Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Volume 10, Nomor 1 (hlm.64–72). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45204>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- 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*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.1908–1917). (diakses pada 26 Juni 2024).
- Dika, N. S., & Kurniana, B. 2023. E-Comic Improves Understanding of Indonesian Language Learning Results. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Volume 11, Nomor 3 (hlm.403–409). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i3.66865>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Elmi, D. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.369). (diakses pada 16 Mei 2024).
- Febriani, dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Keterampilan Ditinjau dari Gender. *Journal of Islamic Education and Teacher Training*, Volume 3, Nomor 2 (hlm.67–82). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6187626>. (diakses pada 25 Juni 2024).

- Gunawan, P., & Sujarwo. 2022. Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, Volume 6, Nomor 1 (hlm.43). (diakses pada 18 Mei 2024).
- Halean, S., dkk. 2021. Peranan Pendidikan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *Journal Holistik*, Volume 14, Nomor 2 (hlm.1–17). (diakses pada 13 April 2024).
- Hermansyah. 2020. Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, Volume 3, Nomor 3 (hlm.2257–2262). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57121>. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Heryana, N., dkk. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Batam: Yayasan Cendikian Mulia Mandiri. (diakses pada 1 Juni 2024).
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, Volume 7, Nomor 3 (hlm.5–11). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>. (diakses pada 28 Mei 2024).
- Ibrahim, F., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran PACAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.102–108). <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>. (diakses pada 14 April 2024).
- Ina, M., dkk. 2020. Analisis bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 311-326). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Irawan, A. C. 2020. Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. *Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas dan Studi Seni*, Volume 2, (hlm.45–56). (diakses pada 25 Juni 2024).
- Janah, N. 2021. *Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 5 Semester 1*. Jakarta Selatan: Bmedia. (diakses pada 24 Juni 2024).
- Juneli, J. A., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 11, Nomor 4 (hlm.1093). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Kustandi, C., dkk. 2021. Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, Volume 10, Nomor 02 (hlm.291–299). <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>. (diakses pada 19 Mei 2024).
- Laksmi, N. L. P. A., & Ni Wayan, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.56–64). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>. (diakses pada 11 Mei 2024).
- Magdalena, I., dkk. 2024. Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.41–55). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>. (diakses pada 25 Juni 2024).

- Mardani, N. K., dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Pendidikan IPS Indonesia*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.55–65). <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Mardiana, I. N. A., & Agung, A. A. G. 2024. Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 7, Nomor 1. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366> (diakses pada 01 Januari 2025).
- Marlina, M. P., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (diakses pada 12 Juni 2024).
- Megantari, K., dkk. (2021). 2021. Belajar Sumber Daya Alam melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, Volume 9, Nomor 1 (hlm.139). <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.34251>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Mudrikah, A. (2020). 2020. Problem Based Learning as Part of Student-Centered Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Volume 3, Nomor 4 (hlm.1). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53237>. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Muhammad, Z., & Sugiarto, E. 2022. Design Of Comic Books as A Media to Introduce Clean Behavior and Protecting the Environment For Elementary Students. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, Volume 11, Nomor 2 (hlm 16-27). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Najwa, A., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, Volume 6, Nomor 1 (hlm.1637–1646). <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>. (diakses pada 18 Mei 2024).
- Nandini, P. E., & Anak Agung Gede, A. 2022. Pengembangan Media Poster Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.68–73). (diakses pada 26 Juni 2024).
- Naelatul, M. 2021. Pengembangan soal berbasis HOTS (higher order thinking skills) pada Kurikulum 2013. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 1, Nomor 2 (hlm 385-418). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Narestuti, A. S., dkk. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.305–317). <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Nila, W. T., & Dea, M. 2022. 2022. Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.411–422). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4129>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Nurfadillah, S. 2021a. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher). (diakses pada 1 Juni 2024).

- Nurfadillah, S. 2021b. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher). (diakses pada 16 Mei 2024).
- Nurfadillah, S. 2021c. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher). (diakses pada 30 Mei 2024).
- Nurillahwaty, E. 2021. Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.123–133). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>. (diakses pada 13 April 2024).
- Nurjanah, I., dkk. 2023. Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.98). <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Pradana, B. G. V., & Yohanes Mario, P. 2022. Peran Digitalisasi Media Pembelajaran terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, Volume 13, (hlm.148). (diakses pada 16 Mei 2024).
- Pratama, S. D., dkk. 2022. Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. *Wacadesain*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.38–47). <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>. (diakses pada 24 Juni 2024).
- Puriasih, K. N., dkk. 2022. Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 10, Nomor 2 (hlm.367–375). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Putri, D. P. S., & I Wayan, W. 2023. E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 5, Nomor 3 (hlm.502–513). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Putri, K. P. C., dkk. 2023. Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 11, Nomor 2 (hlm.305–314). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61431>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Rachmawati, N. Y., & Brilliant, R. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.246–259). <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Rahman, A., dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.1–8). (diakses pada 5 Juni 2024).

- Ramadhanti, F. K. F., dkk. 2020. Identifikasi Permasalahan Hasil Belajar Muatan IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, (hlm.480–488). (diakses pada 14 April 2024).
- Ramadhani, R. & S. N. Bina. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Rangkuti, & Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana. (diakses pada 16 Januari 2025).
- Saodah, dkk. 2020. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pkn SD. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume 2, Nomor 3 (hlm.386–395). (diakses pada 23 Juni 2024).
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Setyo, A. A., dkk. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Siregar, A., & Dewi Irmawati, S. 2021. Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jasisfo (Jurnal Sistem Informasi)*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.114–126). (diakses pada 19 Mei 2024).
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 14 Juli 2024).
- Sugih, S. N., dkk. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Langsa: Penerbit Yayasan Kita Menulis. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Suhelayanti, dkk. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.
- Surat Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 032/H/Kr/2024 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.*
- Susanti, K. A. C., dkk. 2022. Learning Socio-Cultural Diversity of Society Containing Tolerance Character Values Through Digital Comic Media. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 10, Nomor 2 (hlm.342–350). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v10i2.48508>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. *Buku Metodologi Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 15 Juli 2024).
- Teknowijoyo, F. 2022. Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 terhadap Pendidikan di Indonesia. *Educatio*, Volume 16, Nomor 2 (hlm.173–184). <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>. (diakses pada 10 Mei 2024).
- Tiyasrini, W. A. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Negara Asean pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif: Journal of Education Research*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.208–217). <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.198>. (diakses pada 25 Juni 2024).

- Trisiana, A., dkk. 2020. *Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian*. Surakarta: Unisri Press. (diakses pada 20 Juni 2024).
- Udayani, N. K. R. T. K., dkk. (2021). 2021. Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, Volume 5, Nomor 3 (hlm.472–481). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1990. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya.
- Waisakanitri, I. 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>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Wibowo. 2019. Komik Iklan Komik. *Dekave*, Volume 12, Nomor 2 (hlm.52–64). <https://doi.org/10.24821/dkv.v12i2.3524>. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Wibowo, M. C. 2021. *Desain Komik Digital*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. (diakses pada 19 Mei 2024).
- Widhinata, I. G. N. A. I. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.18–25). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4223>. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Wiratama, I. P. A., & Ida Bagus Gede Surya, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Selumbung Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.1349–1358). (diakses pada 26 Juni 2024).
- Wulan, P. S. S., & Ritonga, F. U. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di UPT SDN 067952. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.9-12). (diakses pada 01 Januari 2025).
- Yuliana, E.S., 2023. Pengembangan Media Komik Strip Digital Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPA. *Joyful Learning Journal*, Volume 12, Nomor 2 (hlm 92-98). <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73776> (diakses pada 01 Januari 2025).
- Zannah, S. R., & Zulfadewina. 2022. Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Volume 8, Nomor 3 (hlm.981–991). <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3044>. (diakses pada 14 April 2024).
- Zul, I. P. R., & Yeni, E. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi Powtoon Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 5, (hlm.4557–4563). <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3044>. (diakses pada 26 Juni 2024).