

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agung, A. A. G. & I. N. Jampel. 2021. *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., dkk. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amanda., & Darwis, U. 2023. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4), 1143-1145.
- Angga, P. M. W., dkk. 2020. E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. 2020. Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, IX(1), 1–8.
- Astri, N. K. D., dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.579-585). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>.
- Astuti, M. 2022. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Ayu, D. G., dkk. 2019. Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65–74.

- Ayuni, N. M. S., dkk. 2023. Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Danyati, I. P., dkk. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Keragaman. *Jurnal Kepemimpinan Dan Kepengurusan*, 7(1). <https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.648>.
- Dewi, N.P.A.P. 2021. *Pengembangan Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina*. Bandung: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, U. N. P. S., & Sujana, I. W. 2022. E-Comic berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 253-261.
- Fadilah, A., dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.5560/jsr.v1i2.938>.
- Farapatana, E., dkk. 2019. Pengembangan Komik Matematika dengan Metode Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R) pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 1–6.
- Handayani, N. N. L. & I. P. Suardipa. 2022. *Statiska Pendidikan*. Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Harahap, R. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMP Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1259– 1270. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/884>.
- Ismail, M., Ilyas Ismail. 2020. *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisier.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. 2020. Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Jayanti, N. K. A., dkk. 2017. Implementasi Metode Support Vector Machine pada Sistem Pengenalan Jejaitan. *Jurnal Teknologi Dan Multimedia*, 163–168.
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.a.c.uk/download/pdf/327227393.pdf>.
- Kadir, A. 2020. Efektivitas pembelajaran matematika berbasis edmodo di Man Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2).
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

- Kristianto, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Bangun Datar Kelas 4 SDN Kutowinangun 05* (Doctoral dissertation).
- Kristiyanto, D., & Rahayu, T. S. 2020. Development of Comic Media on Learning Theme 7 Sub-Theme 4 in Third Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 530-536.
- Kurniawati, W. 2021. *Desain Perencanaan Pembelajaran*. JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman, 7(01), 1-10.
- Kustandi, Cecep., Darmawan Daddy 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. In Kencana.
- Kusumadewi, N. L. W., dkk. 2022. Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64.
- Magdalena, dkk. 2024. Asumsi Dasar dan Definisi Desain Pembelajaran SD. Sindoro: *Cendikia Pendidikan*, 3(5), 61-70.
- Marfai, M. A. 2019. *Pengantar etika lingkungan dan Kearifan lokal*. UGM Press.
- Marlina, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=pdM6EAAQBAJ>.
- Nabil, N. R. A., dkk. 2022. “Analisis indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 25, No. 2, (hlmn.184-191). <https://www.academia.edu/download/99763214/pdf.pdf>
- Nabila, S., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nesi, A., dkk. 2010. Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Takanab: Kajian Ekolinguistik. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 71–90. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/138>.
- Nugraha, G. N. S., dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12-22.
- Nuritta, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. 2021. Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85-94.

- 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.
- Putra, A., & Milenia, I. F. 2021. Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
- 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*, 11(2).
- Rasiman, R., & Rahmawati, N. D. 2014. Pengembangan media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning pada siswa kelas VIII SMP N 15 Semarang. In *Seminar Nasional MASIF UPGRIS*.
- Saruksuk, W. M., Simamora, C. A., Siregar, C. P., Pasaribu, N. A., Naswa, L. I., & Hutagalung, S. M. 2024. Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4361-4367.
- Septiarini, F. K. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Mandiri Materi Pengukuran Sudut pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2730-2740.
- Setiaji, H. A., dkk. 2022. Pengembangan Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 46–52.
- Silalahi, S. M. 2022. Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa dalam Penyampaian Materi menggunakan Lembar Kerja Mahasiswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 215-226.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. 2020. Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 dengan Model Addie. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susanti, K. A. C., & Wibawa, I. M. C. 2022. Learning Socio-Cultural Diversity of Society Containing Tolerance Character Values Through Digital Comic Media. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 342-350.
- Tegeh, I. M. & I. G. W. Sudatha. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Tegeh, I. M., & I. N. Jampel. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Wicaksana, I. dkk. 2020. Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie untuk Meningkatkan Minat Belajar tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. 2020. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>.
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. 2020. Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4), 415-423.
- Zahara, N. 2023. *Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Biologi oleh Guru SMA di Kabupaten Bireuen*. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

