

DAFTAR RUJUKAN

- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. 2022. "Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol. 4, No. 2, (hlm.480–489). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4172> (diakses pada 4 Juli 2024).
- Afandi, M., dkk. 2021. "Developing Digital-Based Comic Media in Teaching Mathematics for Elementary School Students". *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, Vol. 5, No. 2, (hlm.184-199). <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v5i2.339> (diakses pada 4 Juli 2024).
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan aplikasinya)*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustinah, T., dkk. 2023. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd "X" Kulon Progo". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, (hlm.3580-3592). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10162> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Andi, K. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Anggraeni, S. T., dkk. 2020. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, Vol. 1, No. 1, (hlm.25-37). <http://dx.doi.org/10.30595/v1i1.7929> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Arifannisa., dkk. 2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Terapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Artanegara, I. M. S, dkk. 2024. "Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 7, No. 1, (hlm.235–245). <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917> (diakses pada 4 Juli 2024)
- Arvianto, S., dan Widayati, W. 2020. "Pengembangan Media Smart Board Mathematics Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK dan FPB di Kelas V". *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, Vol. 3, No. 1, (hlm.531-536).
- Aulika, R., dkk. 2023. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan". *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 4, No. 2, (hlm.763-771). <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266> (diakses pada 20 Agustus 2024)

- Ayu, S., dan Nurafni, N. 2022. “Dinamika *Learning Loss* Materi KPK dan FPB di Masa Kebiasaan Baru”. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, (hlm.6097–6109). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3158> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Ayuni, N. M. S., dkk. 2023. “Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, (hlm.119-128). <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bertiliya, A.W. 2020. *Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Intan Lampung.
- Caroline. W. M. 2021. *Desain Komik Digital*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja Sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer.
- Damayanti, E., dan Yuhana, Y. 2024. “Miskonsepsi Matematika Materi KPK dan FPB ada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Keusik”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1, (hlm.1859-1865). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11587> (diakses pada 31 Maret 2024).
- Daud, R. M. 2023. “Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital”. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, Vol. 5, No. 1, (hlm.63-85). <https://doi.org/10.22373/fitrah.v5i1.2768> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Devi, N. M. S. N., dan B. R. Werang. 2023. “Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana”. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 11, No. 1, (hlm.71-80). <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.55580> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Dwiasih dan Agung. 2020. “The Development of Fabel E-Comic in Bahasa Indonesia Lesson for Grade II of Elementary School”. *Atlantis Press*, Vol. 530, (hlm.501). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.284> (diakses pada 22 Februari 2025).
- Ernawati, Y., dkk. 2020. “Komik Digital Ekonomi untuk Generasi Milenial”. *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, (hlm.7-15). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/1655/796> (diakses, 18 Agustus 2024).
- Faiz, A., dan Soleh, B. 2021. “Implementasi Pendidikan Karakter berbasis Kearifan Lokal”. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 7, No. 1, (hlm.68–77). <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Fariana, A. N., dkk. 2022. “Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Materi FPB & KPK Kelas V SD Negeri”. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, Vol. 7, No. 2, (hlm.1-7). <https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.995> (diakses pada 28 Maret 2024).

- Fatmasari dan Syamsul, S. 2023. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pemahaman dan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII". *Bapala: kajian pendidikan, bahasa, dan sastra*, Vol. 10, No. 3, (hlm.179-193). (diakses pada 24 Juni 2024).
- Febriyandani, R., dan Kowiyah, K. 2021. "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, (hlm.323–330). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Gunawan dan Ritonga, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press.
- Guntur, M., dkk. 2022. "Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar". *TEMATIK*, Vol. 9, No. 2, (hlm.167-173). <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1062> (diakses pada 21 April 2024).
- Haqiqi, N., dan B. A. Permadi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I di Mi the Noor". *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JuRMiA)*, Vol. 2, No. 1, (hlm.164-172). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274> (diakses pada 26 Juni 2023)
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasibuan, N. H., dkk. 2022. "Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar". *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 4, No. 2, (hlm.501-510). <https://doi.org/10.30606/absis.v4i2.1218> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Indirayani, A. A. I. R., dkk. 2023. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi *Ngayah* untuk Menstimulasi Tumbuh dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bergotong Royong". *PenDasI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 7, No. 2, (hlm.194-206). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2290 (diakses pada 28 Maret 2024).
- Ismiyanti, Y., dan Afandi, M. 2022. "Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal". *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, Vol. 6, No. 1, (hlm.533-543). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462> (diakses pada 21 April 2024).
- Jannah, M., dan Reinita, R. 2023. "Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 2, (hlm.1095–1104). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Juniari, L. E., dan Made, Y. A. D. N. 2023. "Kegiatan *Ngayah* sebagai Jalan Memperkuat Rasa Persaudaraan Umat Hindu di Bali". *SWARA WIDYA: Jurnal Agama Hindu*, Vol. 3, No. 1. Tersedia pada <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/swarawidya/article/view/2948> (diakses pada 28 Maret 2024).

- Kadir, A. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Di Man Lhokseumawe". *Jurnal Numeracy*, Vol. 7, No. 2, (hlm.225-239). <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1198> (diakses pada 25 Agustus 2024).
- Kandriasari, A., dkk. 2023. "Mobile Learning American Service as Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills". *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, Issue (2), (hlm.184-196). <https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196> (diakses pada 20 Agustus 2024)
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. 2022. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khoiriyah, B. 2023. *Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka Matematika untuk SD/Mi Kelas V Semester Ganjil*. Jawa Tengah: Citra Pustaka.
- Kristianingsih, S. K. N., dkk. 2022. "Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD". *Mimbar Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 3, (hlm.375–386). <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50967> (diakses pada 26 Juni 2024).
- Kudadiri, S. 2023. "Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 5, (hlm.3140–3147). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121> (diakses pada 26 Juni 2024).
- Kurniawati, U., dan Koeswanti, H. D. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 2, (hlm.1046–1052). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Kusumadewi, N. L. W., dkk. 2022. "Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 9, No. 1, (hlm.103–116). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Kusumadewi, R. F., dkk. 2020. "Improving the Ability of Understanding Mathematical Concepts through Digital-Based Comics for Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 7, No. 2, (hlm.280-294). <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.7024> (diakses pada 4 Juli 2024).
- Kusumaningrum, D., dan Masruro, A. 2022. "Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest". *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, Vol. 2, No. 2, (hlm.117-122). <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline814> (diakses pada 31 Maret 2024).

- Latifah, U. L. N., dkk. 2020. “Miskonsepsi Penyelesaian Soal Cerita Matematika Materi FPB dan KPK Sekolah Dasar”. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, Vol. 3, No. 2, (hlm.181-195). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4078> (diakses pada 31 Maret 2024).
- Lestari, A. P., dan Nahdataeni, I. 2022. “Analysis of Students’ Errors in Solving the Least Common Multiple and Greatest Common Divisor Word Problems”. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, Vol. 11, No. 2, (hlm.191–202). <http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v11i2.9324> (diakses pada 31 Maret 2024).
- Lubis, S. S. W. 2020. “Media Komik sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5, No. 1, (hlm.156-165). <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3365> (diakses pada 20 Agustus 2024)
- Maharani, H. R., dkk. 2022. “Pengembangan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education”. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 6, No. 3, (hlm.760-768). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Marlina., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Maulidia, N., dan Andika Setyo Budi Lestari. 2024. “Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika”. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, Vol. 4, No. 2, (hlm.70–80). <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v4i2.2305> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Maulyda, M. A., dan Erfan, M. 2020. “Internalisasi Aturan Polya terhadap Kecakapan Siswa Menyelesaikan Masalah KPK & FPB”. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, Vol. 3, No. 6, (hlm.275-280). <https://doi.org/10.22460/collase.v3i6.6380> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Meilana, S. F., dan Aslam, A. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, (hlm.5605–5613). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Muhammad Fuad, M. F., dkk. 2020. “The Use of Pepaccur Local Wisdom for Indonesian Literary Teaching Materials”. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, Vol. 9, No. 2, (hlm.213-223). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779> (diakses pada 28 Maret 2024).
- Muthmainnah, dkk. 2022. *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhhamad Zaini.
- Ngazizah, N., dkk. 2022. “Development of Comic Media Based on Local Wisdom in Integrated Thematic Learning”. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Vol. 8, No. 2, (hlm.147–154). <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187> (diakses pada 23 Juni 2024).

- Ningrum, A. R., dan Yuliana, R. 2024. “Pengembangan E-Komik Berbasis Literasi Numerasi di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, (hlm.61-68). <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v12i1.13357> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Nizary, M. A., dkk. 2021. “Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi dan Konstruksi Instrumen Asesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi)”. *Jurnal Ilmiah Studi Keislaman: Contemplate*, Vol. 2, No. 01, (hlm. 21-42). <https://doi.org/10.53649/contemplate.v2i01.49> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Nugroho, M. A., dkk. 2020. “Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, Vol. 3, No. 1, (hlm.42-46). <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i1.2014> (diakses pada 9 April 2024).
- Nurasiah, I., dkk. 2022. “Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila”. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, (hlm.3639–3648). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Nurhasanah, A., dkk. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) pada Materi KPK dan FPB Kelas IV SD”. *Jurnal Ilmiah Telaah*, Vol. 7, No. 1, (hlm.61-65). <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6619> (diakses pada 30 Maret 2024).
- Pagarra, H., dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Pitriani, N. R. V. 2020. “Tradisi *Ngayah* sebagai Wadah Komunikasi Masyarakat Hindu Perspektif Pendidikan Humanis-Religius”. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*, Vol. 15, No. 2, (hlm.157-169). <https://doi.org/10.25078/wd.v15i2.1831> (diakses pada 31 Maret 2024).
- Pramesti, N. P. I., dkk. 2024. “Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, (hlm.285–294). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447> (diakses pada 4 Juli 2024).
- Prasastiningsih, R. T., dkk. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, (hlm.5378-5391). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9940> (diakses pada 25 Juni 2024).
- Pratama, M. I., dkk. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface pada Multimedia Interaktif E-Komik”. *JPST*, Vol. 1, No. 2, (hlm.353-356). <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425> (diakses pada 20 Agustus 2024).
- Putra, A., dan Milenia, I. F. 2021. “Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika”. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, (hlm.30-43). <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951> (diakses pada 28 Maret 2024).

- Putro, P. C., dan Setyadi, D. 2022. “Pengembangan Komik Petualangan Zahlen sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 1, (hlm.131–142). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.693> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Rachman, F. A. Y., dkk. 2023. “Pengembangan Media Komatika (Komik Matematika) pada Materi Pecahan Kelas 3 di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya”. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 9, No. 3. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i3.5364> (diakses pada tanggal 28 Maret 2024).
- Rahman, A. A. 2018. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Meulaboh: Syiah Kuala University Press.
- Riyanti, A., dan Novitasari, N. 2021. “Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, Vol. 3, No. 1, (hlm.29–35). <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Safari, Y., dan Nurhida, P. 2024. “Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika”. *Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 9, (hlm.9817–9824). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625> (diakses pada 22 Februari 2025)
- Safitri, I. G., dkk. 2023. “Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis”. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, Vol. 14, No. 1, (hlm.111-125). <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539> (diakses pada 30 Maret 2024).
- Santika, I. W. E. 2022. “Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bali dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4, No. 4, (hlm.6182–6195). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6472> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Saruksuk, W. M., dkk. 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*, Vol. 5, No. 4, (hlm.4361–4367). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1561> (diakses pada 18 Agustus 2024).
- Siagian, R. S., dkk. 2023. “Media Pembelajaran Komik menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol. 5, No. 2, (hlm.5222–5230). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14364> (diakses pada 2 April 2024).
- Silmi, A., T., dan Hamid, A. 2023. “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. *Inspiratif Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, (hlm.69-77). <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Simamora, A. 2022. *Ringkasan Materi Pengklasifikasian dan Pengelolaan Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Siregar, A., dan Siregar, D. I. 2021. "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar". *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, Vol. 2, No. 1. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Soesana, A. dkk. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Unigiri: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujinah, dkk. 2017. *Literasi dan Kearifan Lokal untuk Anak - Penumbuhan Budi Pekerti*. Surabaya: Al-Maidah Press.
- Sumerta, G. P., dan Windu Mertha Sujana, I. P. 2022. "Nilai Pancasila, Budaya Lokal dan Tradisi Ngayah Bali sebagai Media Pendidikan Karakter Generasi Muda". *Widya Accarya*, Vol. 13, No. 1, (hlm.115-119). <https://doi.org/10.46650/wa.13.1.1252.115-119> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Susanto, H., dkk. 2022. "Komik Digital Reyog sebagai upaya Membangun Karakter Religius Anak". *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 12, No. 2, (hlm.154-166). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/6171> (diakses pada 28 Juni 2024).
- Susilawati, D. A., dkk. 2023. *Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Syahmi. F. A., dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, (hlm.1-110). <https://dx.doi.org/10.17977/um038v5i12022p081> (diakses pada 24 Juni 2024).
- Tegeh, I. M. dan Jampel, I. N. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tohirin dan Hartanto. D. 2023. *Ragam Kearifan Lokal Budaya dan Tradisi Lisan upaya Menumbuhkembangkan Kerukunan dan Toleransi Antar Umat Beragama*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Umarella, S. 2020. *Kearifan Lokal & Budaya Organisasi Arti, Diskursus, Teori, dan Contoh*. Ambon: CV Sintesa Prophetica Sintesa Book.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2017. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wahad, A. J., dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahid, F. S., dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar". *Media Bina Ilmiah*, Vol. 16, No. 5, (hlm.6873-6882). <https://doi.org/10.33758/mbi.v16i5.1392> (diakses pada 24 Juni 2024).

- Wahyunisari, T., dkk. 2023. "Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar". *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 10, (hlm.8135-8140). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3041> (diakses pada 3 April 2024).
- Wedayanti, L. A., dan Wiarta, I. W. 2022. "Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas IV SD". *MIMBAR PGSD Undiksha*, Vol. 10, No. 1, (hlm.113–122). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320> (diakses pada 25 Juni 2024).
- Widiarti, N. K., dkk. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran". *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 2, (hlm.195–205). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Wiediharto, V. T., dkk. 2020. "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Suran". *Diakronika*, Vol. 20, No. 1, (hlm.13-20). Tersedia pada <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss1/122> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Wulandari, A., dkk. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Journal on Education*, Vol. 5, No. 2, (hlm.3928-3936). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074> (diakses pada 23 Juni 2024).
- Wulandari, I., dan Anugraheni, I. 2021. "Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, (hlm.269-277). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023> (diakses pada 3 April 2024).
- Yensy, N. A. 2020. "Metode Alternatif Menentukan KPK dan FPB Suatu Bilangan Bulat dengan menggunakan Alat Peraga". *PENDIPA Journal of Science Education*, Vol. 4, No. 2, (hlm.107–114). <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.107-114> (diakses pada 11 Mei 2024).
- Yulanda, A., dkk. 2022. "Pengaruh Pembelajaran menggunakan Komik Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 010 Talontam Benai". *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol. 6, No. 1, (hlm.96-107). <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1247> (diakses pada 21 April 2024).
- Zahwa, F. A., dan Syafi'i, I. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 19, No. 01, (hlm.61-78). <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963> (diakses pada 23 Juni 2024).