

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: DIPA Undiksha.
- Ali & Asrori. 2005. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anesia, R. dkk. 2018. "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus". *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 53-57). Tersedia pada <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/2774> (diakses tanggal 1 Januari 2022).
- 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 Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 8, Nomor 2 (hlm 93-106). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28920> (diakses tanggal 01 Desember 2020).
- Astuti, dkk. 2016. *Kelayakan Media Komik Elektronik pada Pembelajaran Submateri Zat Aditif di SMP*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa. Volume 5, nomor 8 (hlm 1-13).
- Chaeruman, U. A. 2015. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/338208296_INSTRUMEN_EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN/references (15 Januari 2022).
- Febriandari, E.I. 2019. "Penanaman Nilai Karakter Gemar Membaca Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan Terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar". *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 121- 223). Tersedia pada <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/article/view/286> (diakses tanggal 1 Januari 2022).
- Gerlach, V.S & Donald P.E. 1971. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Herawan, B.A. 2018. *Sebenarnya, Faktor Apa Saja Sih Yang Membuat Sebuah Web Komik Bagus & Disukai Banyak Orang*. Online. Dikutip dari <https://benperimen.medium.com/sebenarnya-faktor-apa-saja-sih-yang-membuat-sebuah-web-komik-bagus-disukai-banyak-orang-ed046562a221> (diakses pada tanggal 22 Juni 2021)
- Januszewski, A. & Molenda, M. 2008. *Educational technology: A definition with commentary (1st. ed.)*. New York, US. Lawrence Earlbaum Associates.
- Julaiha, S. 2014. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran". *Dinamika Ilmu* Volume 14, Nomor 2 (hlm. 226-239).

- https://journal.uinsi.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/7 (diakses tanggal 2 Januari 2022).
- Kaimudin. 2014. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013". *Dinamika Ilmu* Voume. 14, Nomor 1 (hlm. 47-64). Tersedia pada https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/download/7/pdf_5 (diakses tanggal 2 Januari 2022).
- Karo-Karo S, I.R. & Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *AXIOM: Jurnal Pendidikan & Matematika*. Volume 7, Nomor 1 (hlm. 91-96). Tersedia pada <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411> (diakses tanggal 29 Desember 2021).
- Kemendikbud. 2019. *Buku Konsep dan Pedoman PPK*.
- Koyan, I. W. 2012. *Buku Ajar 2012: Statistik Dua: Analisis Varian, Kovarians dan Jalur*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kustianingsari, N. & Utari, D. 2015. "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya". *Jurnal Mahaiswa Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 1-9) Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072/12029> (diakses tanggal 28 Juni 2022).
- Laksana, S.D. 2015. "Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD". *Jurnal Ta'allum*, Volume 03, Nomor 02 (hlm.151-162) Tersedia pada <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/taalum/article/view/350> (diakses pada tanggal 31 Mei 2022).
- Lesmana, C & Samuel, L. 2020. "Kesiapan Sekolah Menengah Atas dalam Mengimplementasikan Mata Pelajaran Informatika Pada Kurikulum 2013 di Kecamatan Pontianak Timur". *JARDIKNAS*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-9) Tersedia pada <http://ejournal.yudhaenglishgallery.com/index.php/Jardiknas/article/view/4> (diakses tanggal 06 Mei 2022).
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Maharsi, I. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Martin, E.W, et.al. 1999. *Managing Information Technology What Managers Need to Know*. New Jersey: Pearson Educational International.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Musdaeni, dkk. 2018. "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis ICT". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Kewarganegaraan IV*. Ponorogo: 9 Mei 2018, Hal. 132-139.
- Prawiladilaga, D. S. 2015. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instruksional Design Principles)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadiman A. S. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, H.B & Soeharto. 2015. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 61-72). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065> (diakses tanggal 2 Januari 2022).
- Soeparno, dkk. 1998. *Ilmu dan Teknologi Daging*. Edisi ke-3. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sudatha, I. G. W., & I. M. Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudjana, N & Ahmad, R. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru Bandung.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukartono, 2018. *Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap Pendidikan di Indonesia*. Surakarta: DIPA UMS.
- Sungkono, 2012. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Susilana, R & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh & Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Tegeh, I.M. dan I Gde, W.S. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Wahyono, dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Informatika*. Kemendikbud.
- Wibowo, S.A. & Henny, D.K. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal BASICEDU*, Volume 5, Nomor 6 (hlm. 5100 – 5111). Tersedia pada <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1600>. (diakses tanggal 1 Januari 2022).
- Wisada, P.D., dkk. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”. *Journal of Education Technology*, Volume 3, Nomor 3 (hlm. 140-146). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735> (diakses tanggal 2 Januari 2022).
- Wurwiarwin, dkk. 2018. “Pengembangan Komik Fisika Kontesktual Berbasis Android Pokok Bahasan Tekanan Untuk Sekolah Menengah Pertama”. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 230-243). Tersedia

pada <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/1555>
(diakses tanggal 30 Desember 2021).

Zuhrowati, M. dkk. 2018. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Pemanasan Global". *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 144-158) Tersedia pada <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/1305> (diakses tanggal 29 Desember 2021).

