

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apriyani, N. P. R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV di SD Nomor 3 Dalung Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Arif, M. T. (2019). Penelitian Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(2). 66-75.
- Astri, dkk. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Aulia, A. R. A. & Natalia, R. R. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain.
- Ayuningrat, B., Suari, P., Ngurah, G., Agustika, S., & Wayan, I. (2023). Komik Digital Matematika Bermuatan Multimedia Berbasis Kontekstual pada Materi Pecahan Kelas IV SD. 7(3), 409–419.
- Bastian. A. & Reswita. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Dewi, F. R., & E. W. Setyaningtyas. 2022. Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652-8665
- Dewi, N. R. & Ardiansyah, A. S. 2022. *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*.
- Ekacintya. 2021. *Cara Menghitung Validitas Isi*.
- Fahrurrozi & Sukrul Hamdi (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*.
- Fahrurrozi, & Wicaksono. (2023). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Garudhawaca. <https://books.google.co.id/boo%20ks?%20id=xZ5EAAAQBAJ>

- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva*. Solo: Yayasan Pendidikan n Cendikia Muslim.
- Hanafi, N. A. 2024. Pengembangan Media E-komik pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Doctoral dissertation*, Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/62302/>.
- Hariono, I., dkk. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Google Form Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 6(1). 57-68.
- Hasibuan, N. H. 2023. Pengembangan Komik Digital sebagai Media Literasi Numerasi. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 12, Nomor 1.
- Hasugian, P. M. (2024). Pelatihan penggunaan media pembelajaran untuk guru sekolah dasar putri deli namorambe. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 3–7. <https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/pkm>
- Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*No Title. Cendekia Publisher.
- Janah, N. 2021. *Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 5 Semester 1*. Jakarta Selatan: Bmedia, <https://books.google.co.id/books?id=evFGEAAQBAL>
- Kadir, A. 2020. Efektivitas pembelajaran matematika berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2). <https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy/article>
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, U. & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046-1059. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. KENCANA (Devisi Prenadamedia Grup).
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Mahmud., S. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing.
- Marlina, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ni Made Santi Ayuni, I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (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), 119–128.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
<https://books.google.co.id/books?id=XPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover>
- Olistia, N. L. A., dkk. 2022. Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Learning*, 1(2).
- Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM
- Parastuti, & Prihandari, I. (2021). *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
<https://books.google.co.id/books?id=PcQWEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1).
<https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Pratiwi, D. A., Lawe, Y. U., Munir, M., & Wahab, A. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pratiwi, N. San dkk, 2021. Perancangan Komik Online tentang Cara Menggunakan Media Sosial dengan Bijak pada Remaja Usia 15-17 Tahun. *Jurnal Desain Idea*, Vol. 20, No.2 (hlm 42-49)
- Primadewi, N. M. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Video animasi berorientasi problem-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 167–177.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46477>
- Purba. Rau, dkk., 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis
- Putra, R. W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yow>
- Rahmata, A., dkk. 2020. *Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan*. JRPM (*Jurnal Review Pembelajaran Matematika*), 5(1), 53-65.
- Rahmi Ramadhani, S. P. I. M. P., & Nuraini Sri Bina, S. P. M. P. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Rangkuti, dkk., 2017. *Statistik Inferensial Untuk Psikologi & Pendidikan*.

- Rijal, A. (2021). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5322>
- Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>
- Romli, S. (2022). Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) Pada Pelajaran PAI Sebagai Salah Satu Inovasi. *Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 08(02), 2614–0217. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i2.2590>
- Ruliah., dkk. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data. *Jurnal Instruksional*. 2(2). 82-92.
- Saharuddin. (2021). Memperkenalkan Konsep Pecahan Dengan Model Jerome Bruner. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 6(2), 137–147.
- Saleh, S., Syahrudin, Saleh, S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sappaile, BI (2007). Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13 (66). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>
- Sawitri, E. R. 2023. Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia*. <https://books.google.co.id/books?id=GbGpEAAAQBAJ>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media video pembelajaran Tri Hita Karana untuk meningkatkan daya serap siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52820>
- Sudaryati, S., & Boiman. (2021). *Buku Siswa Seni Budaya SMP/MTs Kelas 8*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Alfabeta.
- 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). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48508>
- Susanti, S., dkk. 2022. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=UaZeFAAAQBAJ>.
- Susriyati, D., & Yurida, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 280–288.
- Syarifah, N. R., & M Misbah. (2023). Model Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran Fikih di MI Ya Bakii Kalisabuk 03. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 289–300. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.9288>

- Tegeh, I. M. & I. G. W. Sudatha. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). *Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadiyan*.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utaminingsih, dkk., (2019). *Model Contextual Teaching And Learning*.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(6), 4654–4661.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media komik matematika berbasis visual pada materi kerucut dan tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 271. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. Media Prenada.
- Yaumi, M. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. <https://books.google.co.id/books?idgOVIEAAAQBAJ>
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Yunita, S. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press. <https://books.google.co.id/books?id=gPsAEAAAQBAJ>