

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita
- Atapukang, Nurmasa. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, ISSN 0216-8138, Volume 17, Nomor 2. Diakses pada 18 Oktober 2018, dari ejournal.undiksha.ac.id.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Arynata, I. G. N. A. M., Wiarta, I. W., & Diputra, K. S. (2025). Media pembelajaran buku pintar elektronik berbasis problem based learning dalam muatan materi ekonomi kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(1), 190–199. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i1.97194>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipata.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Burhanuddin & Wahyuni, N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran : Cet. II* Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2007.
- Darwin, M. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia
- Husma Amin, (2013), Aktualisasi Humanisme Religius Menuju Humanisme Spiritual Dalam Bingkai Filsafat Agama, *Substantia*, Vol. 15 No. 1.
- Haryanto al Fandi, (2017), *Desain Pembelajaran yang demokratis dan Humanis* Yogyakarta, Ar Ruzz media.
- Hasruddin. (2025). *Evaluasi dan Assesmen Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>
- Ilhan, G. O., Gamze, K., & Maide, S. (2021). Usage of digital comics in distance learning during covid-19. *International Journal On Social And Education Sciences*, 3(1), 161-179.

- Khumairo Ulva , Rifky (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Di Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Media pop-up book pada topik perkembangbiakan tumbuhan dan hewan kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130
- Listiyani, Indriana Mei, (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2.
- Margunayasa, I Gede dan Ketut Susiani. 2026. "Media Pembelajaran Flipchart Book Berbantuan AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Topik Fotosintesis Kelas IV SD". *JURNAL PEDAGOGI DAN PEMBELAJARAN* . Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.9,
- Margunayasa, I Gede dan I Kadek Edi Yudiana. 2026. "Komik Bermuatan Kearifan Lokal Subak Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Mimbar Ilmu*. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.31,
- Maknuni, J. M. (2020). Pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era pandemi covid-19 [the influence of smartphone learning media on student learning in the era of the covid-19 pandemic]. *Indonesian Educational Administration And Leadership Journal (Ideal)*, 02(02), 94–106.
- Muali, Chusnul. 2018. *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Nurul Jadid. Probolinggo.
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386–396. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- Mudopar, M., Rahayu, I., & Marwati, T. (2022). *Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar*. Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar.
- Ndiung, S., & Bayu, G. W. (2019). Ritus tiba meka orang Manggarai dan relevansinya dengan nilai-nilai karakter. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 14–21
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar [development of comic media to increase reading interest of elementary school students]. *Jurnal Basicedu*, 4(2).
- Ramadhani, A., Angkris Tambunan, M., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i2.1870>
- Rahmayanti, D., Safruddin., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Pedgogia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–33.

- Sholihah, Suherman & Faadlullah (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2022 <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi. G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan* <https://www.jurnallp>
- Trisiantari, N. K. D., & Diputra, K. S. (2024). Media komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi kasus perundungan di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 403–412. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.80235>
- Udayani, N. K. R. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development of e-comic learning media on the topic of the human digestive system. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>
- Y.B. Mangunwijaya, (2015). *Menghargai Manusia dan kemanusiaan: Humanisme* Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8432-8433. Doi:10.31004/Basicedu.V6i5.3869