

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Hakim, L., Abdurrohman, A., & Muthmainnah, N. S. (2024). *Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Gamifikasi Disertai Media Video untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Peradaban Islam Siswa*. Borneo Journal of Islamic Education, 4(2), 133145.
- Adawiyah, R., Hakim, L., Abdurrohman, A., & Muthmainnah, S. (2024). *Implementasi Pembelajaran Gamifikasi Disertai Video untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Peradaban Islam Siswa*. Borneo Journal of Islamic Education, 4(2).
- Agung, A. A. G., & Yuesti, A. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis: Kuantitatif dan Kualitatif*. Denpasar: CV. Noah Aletheia.
- Agustini, N. K. T., Suyasa, P. W. A., & Wiradika, I. N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 13(2), 63–74.
- Agustini, Ni Kadek Tamara; Suyasa, P. Wayan Arta; Wiradika, I Nyoman Indhi. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika*. Skripsi S1, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmat Fauzi, N., Agama Islam Palangka Raya Alamat, I., Islamic Centre Jl Obos, K. G., Jekan Raya, K., Palangka Raya, K., Pos, K., & Tengah, K. (2025). *Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya*. Jurnal Sains Student Research, 3(1). <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3482>
- Alhamid, T. (2019). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Analisis Deskriptif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Alphianti, Likky Tiara; & Rahma, Firda Tsani Aulia. (2021). *Perbedaan Tingkat Pemahaman Pengetahuan pada Anak Tunarungu antara Penyuluhan Metode Komik dan Video*. Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva, 10(1), 32-38.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>

- Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh model discovery learning berbantuan komik digital flip book terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Fondatia*.
- Ardiansyah, R. (2021). *Prasasti Kedukan Bukit*. Diakses dari <https://share.google/iA5aDisFpYlgvRodE>
- Bayu , G. W., Padmadewi, N. N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2023). 21st-century skill-based literacy learning guide for elementary schools. *Multidisciplinary Science Journal*, 5, 2023068. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2023068>
- Bayu, G. W, Widiana, I. W., & Yudiana, I. K. (2023). Learning Science with Numbered Heads Together (NHT) based on Growth Mindset Improving Science Literacy and Learning Agility of Elementary School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 171–180. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.21>
- Bayu, G. W., & Yudiana, K. (2023). "Entrepreneurship Learning Increases Interest In Entrepreneurship For Elementary School Teacher Education Students". *Synesis (ISSN 1984-6754)*, 15(1), 343–365. Recuperado de <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2668>
- Bayu, G. W., Yudiana, K., Suniasih, N. W., Abadi, I. B. G. S., Dewantara, K. A. K., & Antara, I. G. W. S. (2025). The Effect of SMART-Based Goal Free Evaluation Approach on Students' Analytical Skills and Self-Reflection. *Journal of Posthumanism*, 5(3), 692–702. <https://doi.org/10.63332/joph.v5i3.779>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2021). *Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Biantara, D. G. A R., Maylani, N., Bayu, G. W. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, 5(1).
- Cahyani, R. (2021). *Peninggalan Sejarah Singosari*. Diakses dari <https://share.google/Zql8U1195mJYhlJXd>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chrisyarani, Denna D; Setiawan, Dwi A; Yoel, T. C. (2022). *Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD*. Jurnal Jendela Pendidikan.

- Darmawan, T. (2022). *Peninggalan Sejarah Kerajaan Majapahit*. Diakses dari <https://share.google/P0c8XntfbpMs8a1jQ>
- Dzakiyyah, Tsamarah Adz; Prawira, Nanang Ganda; Johari, Arief. (2022). *Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP*. Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat.
- Fadilah Ismail, & Diningrat, D. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dilengkapi Video Faktual sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Kultur Jaringan*. DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(4), 434–440. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i4.3265>
- Fadilah, L. (2021). *Kerajaan Kediri*. Diakses dari <https://share.google/K6taVp5qsxX84D5ZN>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). *Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Inovasi Kurikulum, 19(1), 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Farsa, H., Johari, A., & Kamid. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Komik dilengkapi Video Faktual pada Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. BIODIK, 8(2), 22–30. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.16613>
- Firmansyah, E. (2020). *Peninggalan Sejarah Kerajaan Tarumanegara*. Diakses dari <https://share.google/mEC7R68JweMFbTUOi>
- Gulo, Y., & Harefa, A. (2022). *Analisis Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran, 4(2), 115–124.
- Hakim, Z. (2022). *Prasasti Hantang*. Diakses dari <https://share.google/VV8s31fVNkpGS8ygf>
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis web Pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1575>
- Handayani, N. L. P. A. E., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *Media Video Pembelajaran pada Muatan IPA Topik Perubahan Energi*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(3), 420–426. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hanum, H. H., & Rezania, V. (2025). Digital comic development for elementary social studies learning outcomes. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.1026>
- Hidayat, M. (2020). *Kerajaan Kutai*. Diakses dari <https://share.google/aiZBk4wjMITz9FPEi>

- Hutabri, E. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Medan: CV Pusdikra Mitra Jaya.
- Kibtiyah, A. M. (2022). Pengembangan komik digital berbasis *Flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7133944>
- Kurniawan, J. (2022). *Kerajaan Mataram Hindu*. Diakses dari <https://share.google/ysBp84GtInIPydxY4>
- Kusuma, T. (2022). *Candi Kalasan*. Diakses dari <https://share.google/tgboadDGhhDgwx4t5>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2021). Pengembangan media komik matematika digital pada materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Lestari, N. (2021). *Kerajaan Tarumanegara*. Diakses dari <https://share.google/jWTGSIKPGV2MzVlr9>
- Maulana, R. (2023). *Candi Borobudur*. Diakses dari <https://share.google/4DlckV55nsKl7JiNY>
- Mayzura, Mayzura; Khairunnisa Mifta Ababil; Fadilah Ramadhani Br Ginting; & Tiara Lisa Br Tarigan. (2025). “*Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2(3), 271-283.
- Monica Gabriela Nainggolan, Ratih Ayunda, Wahyuni Amanda Hasibuan, & Windy Antika. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran*. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>
- Nadia Mardhatillah, Suranata, K., & Trisna, G. A. P. S. (2022). *Komik Video Digital (KOVID) Bernuasa Bali Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 343–352. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50331>
- Nainggolan, Monica Gabriela; Ayunda, Ratih; Hasibuan, Wahyuni Amanda; & Antika, Windy. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran*. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 237-244.
- Nugroho, F. (2020). *Kerajaan Mataram Buddha*. Diakses dari <https://share.google/e1ebIE3W4xsTDA4ihB>
- Nurrohmatillah, & Ansori, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah

- perumusan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66-74.
- Pangestu, A. (2023). *Kerajaan Majapahit*. Diakses dari <https://share.google/uLJly31ljXoIXiER9>
- Permana, A. (2022). *Prasasti Yupa*. Diakses dari <https://share.google/Mn7w9ot5Tny6pugYR>
- Pratama, D. (2020). *Prasasti Talang Tuo*. Diakses dari <https://share.google/QKiqhDEiWbmCl7JoS>
- Putri, I. F., Hidayanto, E., & Indayani, S. (2025). *Pemanfaatan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi pada Materi Segitiga dan Segi Empat Kelas VIII SMP*. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 511–518. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p511-518>
- Putri, Nur Mauludina; Wahyudin; Nusuki Syari'ati Fathimah. (2025). *Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Siswa*. Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, S. (2020). *Candi Pawon dan Candi Mendut*. Diakses dari <https://share.google/EXqp4C23KWWiQqI4K>
- Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2024). Pengembangan media komik digital berbantuan *Flipbook* mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25082>
- Ramadhan, I. (2021). *Candi Sewu*. Diakses dari <https://share.google/E1GsEjnREMjvBP59I>
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) berorientasi penguasaan konsep siswa sekolah dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- Santoso, Y. (2020). *Candi Prambanan*. Diakses dari <https://share.google/pWwaOjTE3bWbYe7PX>
- Saputra, H. (2021). *Prasasti Kota Kapur*. Diakses dari <https://share.google/T4ZfSIlaAlwwSVto6>

- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sari, Y. P., & Indrapangastuti, D. (2025). Pengembangan media komik berbasis *Flipbook* berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Kalam Cendekia*. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101332>
- Seselia, K., Nurmaningsih, & Saputro, M. (2024). *Pengembangan Video Komik Sebagai Media Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Ukuran Pemusatan Data*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 16–23. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/JIPP/index>
- Setemen, I. W. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Setiawan, B. (2021). *Candi Ngawen*. Diakses dari <https://share.google/L7Sv56pbTwZZIY8Y>
- Sine Yogi, A., Pahriyah, S., Ira Ani, S., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). *Inovasi Pembelajaran Pkn Di Era Digital Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484–494. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, D. (2023). *Kerajaan Kalingga*. Diakses dari <https://share.google/1ILwxnILOi51gJSbq>
- Susanti, M., Nurmaningsih, & Saputro, M. (2024). Pengembangan Video Komik Sebagai Media Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Kuartil Data. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 9–15. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/JIPP/index>
- Sutama, I. M., Marhaeni, A. A. I. N., & Suastra, I. W. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fairuz Media.
- Syaiful, Yuanita; Fatmawati, Lilis; & Prihastuti, Sheintia. (2022). *Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video dan Komik untuk Pencegahan Anemia pada Remaja Putri*. *ABDIMASKU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Trisnayani, Suartama, Dainivetri. (2025). *Improving Student Learning Outcomes through Interactive Learning Videos on Plant Parts for Fourth Grade Elementary School Students*. *Elementary School Teacher Education, Ganesha University of Education*, 8(1)

- Utami, P. (2021). *Sejarah Kerajaan Kalingga*. Diakses dari <https://share.google/w1CULZCyI20GhjQtV>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wewe, A., & Maria, S. (2021). *Uji validasi butir instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wibowo, G. (2020). *Kerajaan Singosari*. Diakses dari <https://share.google/k8e2fALVnrjII9Tkd>
- Widiana, I. W., Putra, I. K. A., & Astawa, I. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Teori dan Praktik Uji Coba Produk*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Widiana, I.W., Trisiantari, N.K.D., Rediani, N.N., Yudiana, K.E & Sinta Sari, N.M.D.V. (2022). *Pelatihan Penulisan dan Publikasi Artikel Ilmiah bagi GuruGuru Sekolah Dasar*. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2), 140-149. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i2.52117>
- Widiyanto, B., Nur Hayati, M., & Arfiani, Y. (2021). *Penggunaan Media Video Komik Tema Pencemaran Sebagai Media Ajar IPA untuk Meningkatkan Environment Sensitivity*. PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 6(2), 69–76. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.124>
- Wijaya, A. (2022). *Prasasti Telaga Batu*. Diakses dari <https://share.google/WhZrhTelKZb464nzg>
- Wijaya, I. K. P., Wira Bayu, G., & Sumantri, M. (2021). *Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) Berbantuan Icebreaker Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1>
- Yugakisha, M. S., Bayu, G. W., & Jayanta, I. N. L. (2021). *Instrumen Penilaian Motivasi Belajar IPA*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(3), 402–408. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Yustisio, K. P., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). *Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 210–219. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.49520>