

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, Anak Agung Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, Anak Agung Gede. 2017. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budiarti, Wahyu. dkk. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasi*, 4(2) 233-242
- Candiasa, I. M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Curren, Randal. 2017. Why Character Education, Volume 10. ISSN : 2048-4151 / 2048-416X. Tersedia pada <https://booksc.xyz/journal/9428>. Diakses pada tanggal 24 april 2019
- Dr. I Komang Sudarma, S. (2018). *Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Xi*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 134–146. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20279>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Fathurrohman, P. H., dkk. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Hidayah, Nurul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4(1), 35
- Jovanovski, D. I. B., Seykova, D., Boshnyaku, A., & Fischer, D. I. C. (2019). *THE IMPACT OF INDUSTRY 4 . 0 ON THE COMPETITIVENESS OF SMES. INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL "INDUSTRY 4.0,"* 255(5), 250–255.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Permendiknas, No. 24 Tahun 2006. *Tentang Standar Isi*. 2006. Departemen Pendidikan Nasional.

- listiyani,I.M.,& Widayati, A. (2012). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas IX. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, X(2)*, 80-94
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Maslahah, W.,& Rofiah, L. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesi Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran*, 9(1), 32, <https://doi.org/10.25273/ajsp.v9i1.3418>
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana. 2015. *Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sahlan, Asmaun & A.T.Prasetyo. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silberman, Mei. 2013. *Pembelajaran Aktif : 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta : PT Indeks Permata Puri Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiawati, N. A. 2017. Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa, Volume 1 Nomor 1 (hlm 350). Tersedia pada <http://semnastafis.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2017/11/27.-Nanda-Ayu-Setiawati.pdf>. Diakses pada tanggal 14 Januari 2019.
- Sudarma, I. K., & dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suartama, I Kadek. 2016. *Desain, Model, & Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja : Undiksha.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D)*. Bandung: Alfabeta.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rifky, H. &. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo*

Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.

Tegeh, I Made dan I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Witanta, Vivian. dkk. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(1) 1-12

Yogiyatno, W. (2013). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR MENGOPERASIKAN SOFTWARE BASIS DATA UNTUK SMK NEGERI 1 SEYEGAN DEVELOPING OPERATING DATABASE SOFTWARE BASIC COMPETENCY INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR SMK NEGERI*. *Jurnal Pendidikan Vokasi* –, 01(1), 391–404.

