

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Aditia, M.A. 2023. Penjelasan Lengkap tentang IPAS. *Artikel Pendidikan*.
- Aiman. 2020. *Model-Model dan Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amalia, S.R., Fakhriyah, F., dan Ardianti, S.D. 2020 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kotak Kehidupan Pada Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 1, Nomor 1, Mei 2020, hlm. 7-13.
- Amaludin, L. 2021. *Model Pembelajaran Problem Based Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Tangerang: Pascal Books.
- Anam,, S., Ardianti, S.D., dan Fardani, M.A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 4 Nomor 1 Hlm. 1 - 5
- Anggraeni, Anggi, dkk. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 5 Pahlawanku*. Jakarta: Pusbuknas.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Rahardjo, S. 2019. The Implementation Of E-JAS Science Edutainment To Improve Elementary School Student's Conceptual Understanding. *Unnes Science Education Journal*, 8(1).
- Ardianti, S.D., 2019. Respon Siswa Dan Guru Terhadap Modul *Ethno-Edutainment* Di Sekolah Islam Terpadu. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 14, No. 1. Hlm. 1-24.
- Ardianti, S.D., Fadhilah, F.H., Kuryanto, M.S. 2021. Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* Volume 5 Nomor 6. Hlm. 1657-1664.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azizi, Muhammad. 2017. *Merancang Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Rosda Karya.

- Azwar, S. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baiduri. 2021. *Monograf Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Darmayanti, R.Y. 2021. Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Unggah- Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko Dan Krama Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 09 Nomor 10 Halaman, 3399-340
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dasi, N,LK.D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik berbasis Pendekatan Kontekstual pada materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 3, 2022, pp. 354-362
- Dewi, N.P.A.S. 2022. E-Comic Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 10, Number 1, pp. 64-72.
- Dika, N.S. 2023. E-Comic Improves Understanding of Indonesian Language Learning Results. *Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 11, Number 3, pp. 403-409.
- Elviana, D. 2022. Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru sekolah Dasar* hlm, 746-760.
- Ernawati, dan Suryanti. 2016. *Model-Model dan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fardani, M.A., Wiranti D.A., Ismaya, E.A., dan Kumala, D. 2023. Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Permulaan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* Volume 4 Nomor 5. Hlm. 533-542.
- Fatria, F.,L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Volume 2. Nomor 1.(hlm 142).
- Fitri, Amalia. Dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Gading. 2018. *Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gumelar, 2011. *Comic Making*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hakim. 2016. *Media Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Lingkar Mulia.

- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Harmika, A.T.B., Riswari, L.A., dan Fardani, M.A. 2023. Penerapan Model Student Teams Achievement Division Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iv SDN 8 Kedungsari. *Elementary School* Vol 10 No. 2, Hlm. 212-22
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Herawati. 2018.. *Kapita Selekta Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hick, B.L. dan Hyde, D.C. 2019. Teaching About CAI. *Journsl Teacher Educatio*. Volume. 24. p. 120-126.
- Hidayah, N. (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* hlm. 34-46.
- Hiltrimartin, C. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 25– 34.
- Ignas, dkk. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Ilmiyati, N. 2023. *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*.Jogjakarta: Diva Press.
- Ismail, Nawari. 2015. *Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Jihad, Asep. & Suyanto 2013, *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Juwita. Hariani. 2019. Pengaruh Model PBL Terhadap Pemahaman konsep Siswa Materi Luas Jajargenjang Dikelas VII *Abstrak Jurnal Program Studi Pendidikan*.Matematika 5(1), 48–54.
- Khoiriyah, S.P., Djatun, R., Suwandi. 2016. Penggunaan E-Comic pada Pembelajaran Menulis Cerpen Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran untuk SMA di Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*,1 (1): 20-29.

- Khotimah, Husnul. 2021. *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital. Pembelajaran Mandiri Dalam Jaringan Untuk Anak Sekolah Dasar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Kristianto, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 4 Nomor 2 . Halaman 939-946.
- Kulsum, UJmi. 2023. *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pada dan Penelitian Indonesia
- Laksmi, N.L.P.A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air Pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 5 Nomor 1 , pp 56-64
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). *Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Maharsi, I. 2020. *Konik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Jakarta: Quantum.
- Mahendradhani, G.A.A.R. 2021. *Problem Based Learning di Masa Pandemi*. Bali: Nilaxakra.
- Malawi, I. & Kadarwati, A/ 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* Magetan: CV. AE Grafika,
- Mashudi, dkk, 2013. *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teoritis Dan Praktis)* Tulungagung: STAIN Tulungagung Press
- Masruro, L., & Gunansyah, G. 2018. Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 198–208.
- McCloud, S. 2008 *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mediawati. (2019). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Universitas Pendidikan Fisika Muhammadiyah* Vol. 6 (2) Halaman. 1-10.

- Mu'arif, H. A., dan Herman Dwi Surjono. 2016. Pengembangan *E-Learning* Berbasis Pendekatan Ilmiah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3 (2): 195-206.
- Muslich, M. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah. Cet akan Ketiga*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nadhifah, Y. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Jakarta: Global Eksekutif Tehnologi.
- Nasution, Anwar Effendi dan Muhammad Wahyu Hidayat. 2019. -*KOMPEN* (Elektronik-Komik Pendek) sebagai Solusi Cerdas dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia di Era Digital. *Jurnal Iqra'*, 13(1).
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Novanto, Y.S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Poe Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 205.
- Ntobuo, N.E., A. Arbie, Dan L. N. Amali. 2018. The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontali Culture. *JPII*, 7(2): 246-251.
- Nurbaiti, 2022. *Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning*. Pekalongan: (NEM) Nasya Expandnug Management
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pinatih, S.A.C. 2021. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. pp. 115-121 P-ISSN: 1979-7109 E-ISSN: 2615-4498
- Pramesti, A.D., Masfuah, S., dan Ardianti, S.D. 2023. Media Interaktif *Nearpod* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Education*. Vol. 9, No. 1, pp. 379-385
- Prancisca, Made Ayu dan Alfi Zaidah. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Web (*E-Learning*) Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual terhadap hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Outdoor Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Masbagik Utara Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5): 180-187
- Priansa, D. J. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Siswa*. Bandung: Pustaka Setia,

- Puriasih, K.N. 2022. Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 10, Number 2, pp. 367-375.
- Purwanto, M Ngalim. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rahmadani, H. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Sekolah Dasar*. Hlm. 1-9. ISSN: 2528-2883.
- Rahman, Abdur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan Macromedia Flash MX. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Ramadhani, I.R., Fathurohman, I., dan Fardani, M.A. 2020. Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*. Vol. 1 No. 2. Hlm. 98-105.
- Ridha, N. 2017. Proses Penelitian, Masalah, Variabel, Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, Volume 14. SSN :1829-8419. p.62-70.
- Rosada, M. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Berorientasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 02, Halaman 389-403.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Saleh, Abas. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif di Sekolah. Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Setyo, A.A. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makasar: Yayasan Barcode.
- Shadiq, Fajar. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Shobirin, M. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish,
- Shomad, M.A. 2022. Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)* Vol. 2 (2), Halaman. 1-5
- Siregar, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-COMIC Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education and Science*. Jlm. 11-19.
- Somantri, O., Taufiq Abidin, Dega Suroño Wibowo, dan Slamet Wiyono. 2017. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Membuat E-Learning sebagai Media.

- Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMA Negeri 1 Subah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. ISSN-0852-2715. p.332-337.
- Styaningsih, H. A ., Winarno, & Nuryadi, M. H. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*. 3(2): 129-140.
- Sudjana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran* (Edisi Revisi) Bandung: Refika Aditama,
- Susanto, Aris. 2022. *Efektifitas Pengajaran Ekonomi Berbasis Problem Based Learning*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2019. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syahmi, F.A., Ulfa, S. & Susilaningsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* hlm 1-110 e-ISSN: 2615-8787.
- Syarah, E.S., Yetti, E., dan Fridani, L. 2018. Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12 (2): 231-240.
- Tegeh, I Made. dkk. \2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta Graha Ilmu
- Trianto. 2014. *Mendesaian Model Pembelajaran. Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya : Prenadamedia Group
- Trygu. 2020. *Studi Literatur Problem Based Learning Untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa dkm Belajar Mtk*. Medan: Guepedia
- Utari, N.P.S.D. 2022. *E-Comic Berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 2, pp. 253-261.
- Vebrianto, Rian. 2021. *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran yang Efektif di SD/MI*. Riau: DOTPLUS Publisher.

- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 9(1), hlm. 49-55.
- Warsono, Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif : Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wena, M. 2019. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kotemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widari, N.M.P.A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 4 Nomor 2. Halaman 518-526.
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widyastutik, N.S dan Pujiastuti, P. 2014. Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Logis Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 nomor 2.
- Yuliati. (2017). *Pembelajaran IPA di SD*. Salatiga: Tisara Grafika
- Zaeni, A. 2023. *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran di Madrasah*. Pekalongan: Nasya Expandnug Management.
- Zulfatin, A. Nihayah, Fakhriyah., F. & Fardhani, M.A. 2019. Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 1 No. 2, pp. 90-99.