

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesa, O. S., Rahmadana, A. (2022). Model Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Biologi. *Journal On Teacher Edication*, 3 (3), 65-78.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Apriliani, N., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2024). Pengaruh Media Big Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(2), 11553-11569.
- Asyhar, Rayandra. (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bariah, S. (2024). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 59-65.
- Dwi, A. P., & Suartiningih, N. M. (2023). Pendidikan Sebagai Proses Pengembangan Potensi Diri. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 13(4), 1775-1783.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(01), 23-34.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Penerbit : Universitas Dipenogoro. Semarang
- Handayani, R. (2020). *Pemanfaatan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Irawati, I., Nasruddin., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(1), 44-48.

- Jaryati, N., Hera, T., & Rizhardi, R. (2022). Pengaruh Metode Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2146-2153.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1). 91-96.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khan, A. M., Ramzan, A., & Ramzan, K. &. (2019). Preparedness of Preschool Children for Incorporating Values of Sustainable Development through E-Learning: Sustain or Retains Future Demands. *Pakistan Journal of Distance & Online Learning*, I, 171–188.
- Khotimah, H. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital. Literasi Nusantara.
- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2019). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies That Promote Understanding*. Cambridge University Press.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114-130.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana : Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Ningsih, L. A., Zahra, A. S., Saputra, M. A., Wahyuningsih, S., Aisyah, S. N., & Marini, A. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 99-106.
- Nisa, A. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-9.
- Nisa Khoerunajah, D. (2022). Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak “SABELAK” Sebagai Media Pembelajaran. *Fashluna Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan*, 03(01), 71.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurfadillah,S.,Rofiqoh., Cantika.,N.A. , Dewi.,Apriansyah,F.,Setiani,R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 153-163.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat : Jurnal Ilmu -Ilmu Al-Quran Hadist Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. In Sandibasa: *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol. 4, 464-475.

Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 147-167.

Putra, A., & Yuliana, T. (2019). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta

Rispadina, R. R., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 225 Palembang. *Jurnal Sekolah*. 6 (4), 111-119.

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 14-18.

Rochamawati, N. (2020). *Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 1-13.

Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes Dan Non Tes*. Purwokerto : CV IRDH.

Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah : CV Eureka Media Aksara.

Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan Didaktika*, 13(2), 194-205.

Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1576-1581.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business, A Skill Building Approach (7th Edition)*. United Kongdom: John Wiley & Sons.

- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics Media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social Studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakter, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotil Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162-175.
- Sintawana, N., Putri L.,P., & Nurindah S.,S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jl-Tech*.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35-43.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Sulistyan, R. S., Rizal, N., & Paramita, D. R. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa timur: Widya Gama Press.
- Sumantri, M. S., (2015). *Strategi Pembelajaran* (Kota Depok : PT Rajagrafindo).
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca dan hasil belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Susanti, R. (2021). *Statistik untuk Pendidikan: Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hasid Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.

- Utami, N., Hermansyah, H., & Marleni, M. (2022). Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skills terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 275-283.
- Willya, A.R., Lufiyyah, A., Chrismes S.P., and Marini, A. (2023). “Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar.” *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto.(2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2):135-146
- Yusuf, Muri. (2016). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.