

DAFTAR RUJUKAN

- Agiustora, O., Muktadir, A., & Yuliantini, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 186-196.
- Ahmad, A. (2019). Penggunaan Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. *Child Education Journal*, 1(1), 20-27.
- Akramunnisa. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Neg. Mannuruki*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Al Ashar, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo" Asal Mula Candi Pari" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Pada Siswa Kelas IV A SDN Medaeng 1 Sidoarjo.
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 149-153.
- Annisabrina, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Pembelajaran Diferensiasi di Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Jambi. Jambi.
- Armadhani, R., Zaman, W. I., & Wahyudi, W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Gunung Kelud Pada Materi Cerita Fiksi Siswa Kelas 4 SDN Tarokan 3* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Deegan, M., & Tanner, S. (2002). *Digital futures: Strategies for the information age*.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fakhrudin, Z., Selle, A., & Nurchalis, N. F. (2019). Technology-Based Teaching Material Development Training for Pre-Service Teachers to Improve Students' Learning Outcomes. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 10(1), 87-102.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: an introduction*. AE Burvikovs, Red.) USA: Pearson.

- Gumelar, M. S. (2011). *Cara membuat komik*. Jakarta: Indeks.
- Gunawan, P. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *KRONIK: Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39-44.
- Hakim, A. F. (2018). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 7(3), 204-212.
- Hardiyanti, D. A., Fakhriyah, F., & Fathurohman, I. (2019). Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya Dan Cerita Fiksi Di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia Dan Ilmu Pengetahuan Alam. *Seminar Nasional Pergelaran Pendidikan Dasar Nasional*.
- Jauhari, Heri. (2018). *Folklor: Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sastra, dan Sejarah*. Bandung: Yrama Widya.
- Khotimah, H. (2021). *Penggunaan bahan ajar komik digital: Pembelajaran mandiri dalam jaringan untuk anak sekolah dasar*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- Lestari Suci, dkk. (2009). *Media Grafis; Media Komik*. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Library of Congress. (2008). *Library of Congress Authorities*. Diakses pada 15 September 2023, <http://authorities.loc.gov/>
- Maharsi, I., Pamungkas, E. A., & Oemank. (2011). *Komik: dunia kreatif tanpa batas*. Kata buku.
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122-127.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mcmenemy, David & Alan Poulter. (2005). *Delivering Digital Sevices: a Handbook fof Public Services and Learning Centres*. London: Facet Publishing.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Ciputat: GP. Press Group.

- Mustajab, Ade. 2011. *Jenis-jenis Komik*. Diakses Pada 15 September 2023. <https://pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik>
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Gramedia.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratama, E. P., & Marwati, S. P. (2016). Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Tolaki Oheo dan Onggabo. *Jurnal Humanika*, 1(16).
- Pujiriyanto. (2019). Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. Dalam *Modul 2*.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(2).
- Purnomo, R. A., Aviantoro, D., Santoso, A., & Astuti, I. P. (2023) *Digitalisasi Pengelolaan Retribusi Parkir di Tepi Jalan Umum*. Gracias Logis Kreatif.
- Rachmah, H. (2019). Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan?. *Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.
- Reitz, J. M. (2014). *Online dictionary for library and information science*. Diakses pada 15 September 2023. <https://odlis.abc-clio.com/>
- Rendana, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rosenberg, M. J., & Foshay, R. (2002). *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*.
- Rusdiyah, E. F. (2020). *Media pembelajaran problem based learning*.
- Sakillah, S. (2021). Nilai budaya dalam cerita rakyat masyarakat Melayu Kabupaten Mempawah. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 11(2), 119-135.
- Septina, N., Farida, F., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan lembar kerja siswa dengan pendekatan saintifik berbasis kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 160-171.
- Setiawan, M. N. (2002). Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya. *Jakarta: PT Kompas Media Nusantara*.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Wacana Media*.

- Stalis, S. S. F. D., Fitrah, Y., & Dewi, Y. (2022). Nilai Budaya Legenda Bukit Perak Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas X. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 4(1), 200-207.
- Sugiarto, Dani. (2013). Penyelamatan Arsip di Era Teknologi. *Majalah Arsip*.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmana, E. (2017). Aspek Sosial Budaya dalam Cerita Rakyat Enyeng di Desa Cipancar. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1).
- Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2019). Media Komik pada Materi Cerita Dongeng untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 37-45.
- Winda, A. B. (2021). *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).