

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Muniarti. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Multikultural untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16( 2) 105-116.
- Ambaryani & Gamaliel Septian Airlanda. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19-28.
- Anggara, M.B., Waliyunto, H.D., Zacky, A. (2014). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Arfiliana. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Komik dan Lembar Kerja. Siswa dengan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 060843 Kecamatan Medan. Barat* (Tesis tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Unimed, Medan.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Avrilliyanti, dkk. (2013). Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika 2013*, 1(1), 156-163. ISSN: 2338-0691
- Axford. (2009). *Scaffolding Literacy: An integrated and sequential approach to teaching, reading, spelling and writing*. Australia: Acer Press.
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia* (online), 4(2), Diperoleh dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia* (Terjemahan Rahayu S. Hidayat). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Borg & Gall. (2003). *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Cloud, Scott Mc. (2001). *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Dale, Edgar. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*. NY: Dryden Press.
- Damaianti, Vismaia S. (Ed.). (2011). *Riksa Bahasa 4, Pendidikan Karakter dalam bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Rizqi Press.

- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, Walter & Carey Lou. (1937). *The Systematic Design of Intrustion*. Boston: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eagleton, Terry. (2007). *Teori Sastra: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Erickson dan Curl. (1972). *Fundamental of Teaching with Audio Visual Technology*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Faidah, Citra Nur. (2018). Dekonstruksi Sastra Anak: Mengubah Paradigma Kekerasan dan Seksualitas pada Karya Sastra Anak Indonesia. *Jurnal Kredo*, 2(1), 126-139. ISSN 2598-3202.
- Farinella, Matteo & Lingani Mbakile-Mahlanza. (2020) Making The Brain Accessible with Comics. *Journal of World Neurosurgery*, 133, 426-430. doi:10.1016/j.wneu.2019.10.168
- Fhadilah, Umi Nur. (2017). Nilai UN SMP bahasa Indonesia dan bahasa Inggris anjlok. Diperoleh dari <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/05/11/pendidikan/eduaction/17/06/15/orkzom382-nilai-un-smp-bahasa-indonesia-dan-bahasa-inggris-anjlok/>
- Gondo, Prayitno. (2007). Strategi Memilih Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(1), 77-88.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Hardiyanti, Dwi Astuti, dkk. (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 Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*. (pp.397-407). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, R., et. al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Herlanti, Yanti. (2014). *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. ISBN: 978-602017290-3-8.

- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-38.
- Ibrahim, R. & Nana, Syaodih S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Jumiati, dkk. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar. *Jurnal Lectura*, 02(02), 161-185.
- Kemendikbud. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- \_\_\_\_\_. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Koutnikova, Marta. (2017). The Application of Comics in Science Education. *Acta Educationis Generalis*, 7(3), 88-98. doi:10.1515/atd-2017-0026
- Kristiantari, Rini. (2014). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 460-470. ISSN: 2303-288X.
- Kurnia, Tommy. (2019). Skor terbaru PISA: Indonesia merosot di bidang membaca, sains, dan matematika. Diperoleh dari <https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa-indonesia-merosot-di-bidang-membaca-sains-dan-matematika>
- Kurniati, Desi, dkk. (2017). Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 14-19. eISSN 2581-253X.
- Kurniawan, dkk. (2015). Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 1-6. p-ISSN: 2460-8599.
- Kurniawan, Rendya Adi. (2017). Kebudayaan Lokal dalam Komik *Superhero* Indonesia. *INVENSI*, 2(1), 9-15.

- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar. Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lubis, Maulana Arafat, dkk. (2017). Kualitas Bahan Ajar Komik dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*. (pp. 45-50). Medan: Universitas Negeri Medan
- Lubis, Maulana Arafat. (2018). The Development of Teaching Comics to Improve Interest in Reading Civic Education in MIN Ramba Padang, South Tapanuli Regency, Indonesia. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, I(3), 71-83.
- Mashuri, Ilham. 2012. Implementasi Literasi Informasi di Sekolah. *Pustakaloka* 4(1). hlm. 61-72.
- Miyarso, Estu. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Muchson AR. dan Samsuri. (2013). *Dasar-dasar Pendidikan Moral*. Yogyakarta: Ombak.
- Mudyahardjo, Redja. (2002). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mustofa, Bisri. (2015). *Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Mustofa, Bisri. (2015). *Melejitkan Keceerdasan Anak Melalui Dongeng*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Muttaqin, Zaenal. (2017). 7 Langkah membuat komik untuk pemula. Diperoleh dari <http://prfmnews.com/berita.php?detail=7-langkah-membuat-komik-untuk-pemula>
- Nugraheni, Aninditya Sri. (2012). *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro. (2012). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gmup.
- Panggabean, Dewi Sartika, dkk. (2019). The Impact of Using CTL-Based Comic Media on Learning Outcomes of Third Grade Students. *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational*

*Leadership (AISTEEL 2019)* (pp. 689-693). Medan: Universitas Negeri Medan.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan. Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.

Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk. Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.

Pramadi, I Putu Wina Yasa, dkk. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), Diperoleh dari [http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/565/357](http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/565/357)

Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahadi, Arsito. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Rosidi, Ajip. (2011). *Kearifan Lokal dalam Prespektif Budaya Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama.

Sadiman, Arief S., dkk. (2011). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: RajaGrafindo.

Saifudin, M. Fakhrur dan Iis Ani Safitri. (2015). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Budaya Literasi di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia 2015* (pp.243-246). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sanaky, Hujair AH. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Saragih, Sahat. (2015). *Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

Sa'ud, Udin Syaefudin. (2007). *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Semiawan, Conny R. (2009). *Penerapan Pembelajaran pada Anak*. Jakarta: Indeks.

Setyosari,Punaji. (2010). *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Siddiq, M. Djauhar, dkk. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sihombing, Anitawati, dkk. (2016). Penggambaran Karakter Tokoh Utama pada Komik Doraemon Karya Fujiko F Fujio. *Jurnal Japanese Literature*, 2(2), 1- 9
- Siregar, Anggi Desviana, dkk. (2017). The Application of Comic Learning Media to Improve Student's Achievement on Reduction and Oxidation Reaction Topic. *Proceedings of The 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL)* (pp. 146-149). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soeratno, Siti Chamamah. (2011). *Sastra: Teori dan Metode*. Yogyakarta: Elmatara.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subyantoro, dkk. (2004). *Pengembangan Kemampuan Membaca Sastra*. Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: BalaiPustaka.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat.
- Sumawarti, Atikah Anindyarini, & Amir Fuady. (2014). Pembelajaran Kaidah Bahasa Indonesia dan Keterampilan Berbahasa secara Terpadu dengan Pendekatan *Focus on Form* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Litera*, 13(1), 103-113.
- Susiani, L. (2006). *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.



- Sutrisna, Caesar Esaputra & Alvanov Zpalanzani Mansoor. (2007). Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun di Indonesia. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-9.
- Suyatno, H. dkk. (2008). *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Syafril dan Zelhendri Zen. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Wahyuni, Sri. (2010). Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Jurnal Diksi*, 17(1), 179-189.
- Wahyuningsih, Ary Nur. (2011). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 102-110. ISSN 2089-3639.
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *NIRMANA*, 7(1), 45-55.
- Waluyo, Herman J. (2002). *Teori Drama dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Wicaksono, Yoga Pradana dan Haryadi. (2016). Hubungan Minat Membaca, Penguasaan Kosakata, dan Nilai Rapor terhadap Keterampilan Berpidato Siswa Kelas IX. *Prosiding Seminar Nasional Budaya Literasi Membentuk Generasi Cendikia dan Literat* (pp. 1-16). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, Eko Putro. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Wulandari, Yosi. (2016). Batu, Kutukan, Penyesalan: Pendidikan Karakter Bagi Anak dalam Cerita Rakyat Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sastra Anak* (pp. 350-356). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Yang, Gene. (2003). History of Comics in Education. Diperoleh dari <http://www.humblecomics.com/comicsedu/history.html>
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY