

## DAFTAR PUSTAKA

- Awliyah, F., & Ananda, L. J. (2020). Pengembangan Media Komik Bergambar Pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya. *Jurnal Sekolah*, 4(4), 91-100. <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20617>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia: Serang
- Chusniah, E. R., & Setianingsih, R. (2019). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Konstektual untuk Materi Lingkaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(4), 55-64. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/ippms/>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Gava Media: Yogyakarta
- Faisal., & Lova, S. M. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. CV. Harapan Cerdas: Medan
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hadi, W. S., & Dwijananti, P. (2015). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas Untuk Sekolah Menengah Atas. *Unnes Physics Education Journal*, 4(2), 15-24. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint55327>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. CV. Literasi Nusantara: Malang
- Herlinah., & Musliadi. (2019). *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. PT. Elex Media Komputindo: Jakarta
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 95-100. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2018). *Pembelajaran Tematik*. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta

- Muriati, S. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Biologi Sel Dengan Model Addie Pada Program Studi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar*, Tesis (Tesis tidak diterbitkan). Malang: Universitas Negeri Malang
- Mursini. (2011). *Apresiasi dan Pembelajaran Sastra Anak-Anak*. Citapustaka Media Perintis: Medan
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta
- Pangesthi, W. P. 2017. Pembuatan Aplikasi “Wijaya Kusuma” Untuk Murid Sekolah Dasar di SDN 01 Popongan. Publikasi Ilmiah. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenamedia Group: Jakarta
- Ri Monogatari. (2017). Aplikasi Terbaik dalam Menggambar. Diakses tanggal 14 Maret 2021, dari <http://rimonogatari.blogspot.com/2017/01/aplikasi-terbaik-dalam-menggambar.html?m=1>
- Septiana, S., Harijanto, A., & Prastowo, S. H. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor di MA Kelas XI. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(3), 208-213. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/15226>
- Setiawan, E. K., & Ramdany, A. T. (2019). *Membangun Aplikasi Android, Web dan Web Service*. Informatika: Bandung
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia: Yogyakarta
- 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. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171-185. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138.g2701>
- Sumiati., & Asra. (2013). *Metode Pembelajaran*. CV. Wacana Prima: Bandung
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yurista Andina. (2020). 6 Rekomendasi Aplikasi Menggambar dan Melukis Digital. Diakses tanggal 14 Maret 2021, dari <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/aplikasi-menggambar/5/>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY