

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., M. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Anggraeni, S., D. (2018). *Pengaruh Program Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Siswa Di Smp 17 Agustus 1945 Surabaya*. Skripsi. Universtas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Diakses pada 23 Februari 2021
- Annisa, M., N., A. Wilih, dan N. rahmawati. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains, Vol.2 no.1*. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>. Diakses pada 17 Januari 2021
- Arikunto., S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Sinar Garfika Offset.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Barokah, U. S. (2019). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 20 Februari 2021
- Bethan, A. R., & Z. (2018). *Identifikasi Media Bersumber Lingkungan dan Kualitasnya Sebagai Bahan ajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII A Semester I di SMP Negeri 03 Batu*. Skripsi. Universitas Muhamadiyah Malang. Diakses pada 08 Februari 2021
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Chairiyah, C. (2014). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Literasi: Indonesian Journal of Humanity*, 4(1), 42–51. 23 Februari 2021
- Chan, A. (2019). *Gacha life, Game-nya Penggemar Anime yang Kreatif*. Jurnal Apps. <https://jurnalapps.co.id/gacha-life-game-nya-penggemar-anime-yang-kreatif-15348>. Diakses pada 23 Februari 2021
- Efendi., R & E., M. (2019). Upaya Dalam Pengembangan Pendidikan Karakter Pada Kurikulum 2013 di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 4(2). <https://doi.org/10.37728/jpr.v4i2.225>. Diakses pada 03 Maret 2021

- Erliandari&Mayfita A. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong Melalui Ekstrakurikuler Pramuka Tingkat Siaga di SDN Ketawanggede Malang*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada 17 Januari 2021
- Fatriansyah, S. (2020). *Lima Aktivitas Pendidikan Karakter di Sekolah*. Lampung: LPMP Lampung, Kemdikbud.
- Fransiska. (2018). *Gacha life, Buat Karaktermu Sendiri dan Bertemu Teman Baru*. Sukaon.Com. <https://www.sukaon.com/review-gacha-life-buat-karaktermu-sendiri-dan-bertemu-teman-baru>. diakses pada 10 Februari 2021
- Gumelar, M. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. (2016). Profil Pembelajaran Karakter Di Sekolah Dasar(Studi Kasus Pada Sekolah Dasar di Kota Sampang). *JINOTEP, Vol.3 No.1*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i12016p031>. Diakses pada 20 Januari 2021
- Hartono. (2014). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. In *Jnana Budaya* (Vol. 19, Issue 2, pp. 259–268). Diakses pada 03 Maret 2021
- Hasbullah. (2015). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendraman, D. (2018). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Irwandani&Siti Juariah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, 5(1), 34–35. <http://103.88.229.8/index.php/al-biruni/issue/view/22>. Diakses pada 18 Februari 2021
- Jalinus, N. & A. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mc. Cloud S. (2008). *Understanding Comics(memahami komik)*. Jakarta: Kepustakaan populer Gramedia.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta CV.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran(Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Nurgianto, E. (2005). *Sastra Anak(Cetakan Pertama)*. UGM.
- Nurlatifah, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol.5 no.2, 5. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v4i2.491>. diakses pada 19 Januari 2021
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, Vol.9 No.3. Diakses pada 20 Januari 2021
- Pramadi. (2013). Suastra & Candiasa, pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *Singaraja:E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Ganesha*, vol.3 no.1, 10. Diakses pada 20 Februari 2021
- Putry., R. (2018). Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality International Journal Of Child and Gender Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>. Diakses pada 04 Maret 2021
- Sadiman, A. dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Samani, M. (2020). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup Edisi Ketigabelas Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, K., C. (2019). *Pegembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses pada 26 Februari 2021
- Setyaningsih, E. (2018). *Pengembangan Komik Pendidikan Karakter Kemandirian di Sekolah Dasar Negeri Gembongan*.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2006), 135–141
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2019). *Matode Penelitian & Pengrmbangan Research and Development untuk bidang pendidikan, manajemen, sosial dan teknik*. Alfabeta, Bandung.

- Tafonao T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). Diakses pada 20 Februari 2021
- Widyanti, R. (2020). *Kapan Gacha life Dirilis? Berikut Info dan Fakta Menariknya*. Ulasan.Id.<https://ulasan.id/2020/10/kapan-gacha-life-dirilis-berikut-info-dan-fakta-menariknya/#:~:text=>. Diunggah pada tanggal 10 Februari 2021
- Widyastuti, E. dkk. (2018). *Penanaman Pendidikan Karakter melalui Pembiasaan Di SD Al Azhar Syifa Budi Surakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 25 Februari 2021
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, pilar & Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Rachman, F. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TOONDOO BERUPA COMIC BOOK ONLINE MATERI KINEMATIKA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG.
- Setyaningsih, E. (2018). *Pengembangan Komik Pendidikan Karakter Kemandirian di Sekolah Dasar Negeri Gembongan*.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyana. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2006), 135–141.
- 