

## DAFTAR RUJUKAN

- Afia, F.H.M. (2020). *Pengembang Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn dengan Materi Perumusan dan penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo*. Ejournal. Unesa
- Aghni, R (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVII (1).
- Agung, A. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing
- Agustika, P. (2019). *Pengaruh Model Pakem berbasis Tri Hita Karana terhadap Keterampilan Menulis*. *International Journa; of Elemtary Eduvation.*, 3(1), 89 – 98.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*
- Arief S. (2008). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo.
- Ariyana, A., Ramdhani, S., & Sumiyani, S (2020). *Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis teks Dekskripsi*. *Silampari Bisa : Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah dan Asing.*, 3 (2), 356-370
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arywiantari, D., Agung, A., & Tastra, K. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Singaraja*. *Jurnal Edutch Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 (1), 3.
- Asyhar, Ibad, R., Saiful. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Besari, A. (2021). *Perkembangan Sikap dan Nilai Moral Peserta didik Usia Remaja*. *Jurnal Paradigma*.
- Candidasa, M. (2011). *Pengujian instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Dwi, A (2015). *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran* *Jurnal MUADDIB*, 5 (1).

- Dwija, D. (2017). *Pengaruh Good Corporate Governance dan Budaya Tri Hita Karana Pada Kinerja Bank Perkreditan Rakyat*. Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis, 17 (24).
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. ResearchGate
- Fatmawati, E. (2022). *Buku Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives*.
- Fikri, A. (2015). *Pengembangan Pembuatan Media Komik Berbasis Komputer Sebagai Alat Bantu pembelajaran Sistem Bahan Bakar*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin.
- Handayani, I., Putra, M., & Ardana, K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kopetensi pengetahuan IPS Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha*. E-Journal PSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PSD, 5 (2).
- Hasan, B. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*. Jurnal of Education and Society.
- Hidayah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4 (1), 36-39.
- Hikmatunnisa, A. F. (2020). *Pengembangan Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan.
- Indrayani, S. A. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V di Gugus IV kecamatan Banjar*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia. Vol. 2 (2)., 76-86
- Ingsih, dkk. (2018). *Pendidikan Karakter : Alat Peraga Adukatif Media Interaktif*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish
- Jaya, K. (2019). *Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana*. Jurnal Penjaminan mutu.

- Kartika, C. (2019). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasa Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Lampung. Universitas Islam Negeri.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., dan Wiwin, H. (2018). *Pengembangan Media Komik Digital Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di SMA N 1 Jember*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 12. No.1.
- Kemendikbud. (2022). Proses belajar Pancasila Kian Menyenangkan dan Relevan dengan Kurikulum Merdeka. Diakses di <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/proses-belajar-pancasila-kian-menyenangkan-dan-relevan-dengan-kurikulum-merdeka> .
- Kibtiyah, Asriana. (2016). *Hubungan Integritas dan Loyalitas Karyawan dengan Visi Misi Perusahaan (Studi Kasus Pada PT. Bank Central Asia, Tbk)*. Jurnal Eduka. 2 (2) : 92-110.
- Kirna, T (2010) *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha
- Kompas.com. (2023). Apa Yang Dimaksud Generasi Digital Native Ini Penjelasannya. Diakses pada <https://www.kompas.com/skola/read/2023/06/28/200000969/apa-yang-dimaksud-generasi-digital-native-ini-penjelasannya--?page=all#:~:text=Penjelasan%20generasi%20digital%20native,informasi%20di%20kehidupan%20sehari%2Dharinya>
- Mardina, R. (2011). *Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi*. Jurnal Pustakawan Indonesia Vol.11 No.1.
- Mohammad, A., dan Asosri, M. (2005). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. PT Bumi Aksara.
- Monika, K. A. L. (2023). Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong. Dharmas Education Journal. Vol. 4 No 1.

- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, VII (2).
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Alfabeta
- Mutaal, A. 2016. Pemanfaatan Buku Paket dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran Agama Islam di Minbotolangkasa Muhammadiyah Makassar, hlm. 9
- Nasution, F. (2016). *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman, 4 (1), 59-75.
- Novianti, D. (2010). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10 (1), 74-85.
- Nurdianti, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Platform Google Classroom Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi*. 8. (2).
- Nurfadilah, S. dan Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi : CV Jejak, 2021
- Nurjanah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI AL BUYSRO. *Journal of Islamic Elementary Education*, 2 (1), 31-42.
- Pusdatin BPIP. (2021). *Guru sebut Pelajaran Pancasila sama dengan PPKn*. Diakses di <https://bpip.go.id/artikel/guru-sebut-pelajaran-pancasila-sama-dengan-ppkn>
- Rahmanto, P., Dwikurnianingsih, Y., & Setyorini. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Prilaku Bullying Siswa Kelas VII*. Genta Mulia, 10(1), 105-121.
- Rahmatullah, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*. Vol. 1. No. 4.

- Republik Indonesia, (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta
- Republik Indonesia. (2007) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta
- Republik Indonesia. (2007) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Riadi, M. (2020). *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)*. Kajianpustaka.Com.
- Rohani, K. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. Axiom
- Sanaky, A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Kaubuka.
- Sari, E.N. (2020). *Dasar dan Teori Multimedia*. Jawa Barat: JIU Press
- Semadi, Y.P. (2019). *Filsafat Pancasila dalam Pendidikan di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter*. Jurnal Filsafat Indonesia
- Siregar, A. & Siregar, D. I. (2021). Analisis Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal Sistem Informasi. Vol 2, No. 1.
- Solihah, A.A.S, Suherman, Fadlullah. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 4, No 4.
- Subagia, W. (2016). *Persepsi Masyarakat Terhadap Konsep Tri Hita Karana Sebagai Implementasi Hukum Alam*. Jurnal Universitas Pendidikan Lampung.
- Sudiman, A. (2006). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers

- Sujana, I.P.W.M dan Gunawijaya, I.W.T. 2022. *Penguatan Karakter Digital Native Ditengah Arus Globalisasi*. Singaraja : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, Vol 10 (1): 393-399
- Sujana, I. P. W. M, dkk. (2020). *Representasi Pendidikan Kewarganegaraan pada Jenjang Pendidikan Tinggi Dilihat dari Perspektif Generasi Millennial*. Malang: Jurnal Inspirasi Pendidika.
- Supartayasa. I. K. R. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana Pada Topik Siklus Air Kelas V SD*. Ejournal Undiksha
- Sutama, D. (2014). *Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMKNegeri 1 Singaraja*. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling, 2 (1).
- Sutiah, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Nizamia Learning Center.
- Sutinah, C. 2021. *Perkembangan Peserta Didik*. Pasuruan : Qiara media
- Soenarto, S., dkk. (2012). *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syafaruddin. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Perdana Publishing
- Tegeh, I. Simamora, H., & Dwipayana, K. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu*. Mimbar Ilmu, 24 (2), 158.
- Wahyu, S. (2019). *Hubungan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar*. Journal Lumbung Pustaka UNY, 1 (2).
- Wahyudi, D., & Agung, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tri Hita Karana Pada Matan Pembelajaran IPS Kelas V SD*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(1), 49-58.
- Waluyanto, D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirma, 7 (1).

- Wijaya, T., Waluyanto, D., Zacky, A., & Ptrea, U. K. (2013). *Perancangan Komik Digital Berjudul “Mimpi Cho” Dengan Tema Konservasi Alam*. Jurnal DKV Adiwara, 1 (2), 1-11.
- Yuliana, D. (2017). *Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2 (2).
- Yunita, D., & Trisiantari, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia.
- Zahra, F. (2020). *Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8 (2), 105-112.
- Zainiyanti, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.

