

## DAFTAR PUSTAKA

- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik digital berbasis pendidikan karakter muatan PPKn sebagai media variatif untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2).
- Aeni, A. N., Apriyanti, A., Athaillah, A., & Kemaliah, L. D. (2023). Pengembangan media E-Kosi (elektronik komik toleransi) tentang dakwah toleransi antarumat beragama berbasis Canva pada pembelajaran PAI kelas 4 SD. *At-Ta'dib*, 8(3). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i3.19424>
- Angga, A., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-komik pendidikan dapat membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran visual digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 112–121.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1). <https://jmce.ppj.unp.ac.id/index.php/jmce/article/view/7>
- Aqib, Z. (2021). *Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astari, N. M. D. A., Lasmawan, I. W., & Ardana, I. M. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berkearifan lokal kecak untuk menanamkan dimensi profil pelajar Pancasila berkebhinekaan global. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 181–193.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Cahyani, K. S. (2019). *Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter pada materi bangun datar untuk kelas IV SD/MI* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Candiasa, I. M. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Denpasar: Undiksha Press.
- Chung, M. (2023). Webtoon and the changing landscape of digital comics consumption. *Digital Culture & Society*, 9(1), 101–118. <https://doi.org/10.1515/dcs-2023-0012>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Darmadi, H. (2020). *Apa mengapa bagaimana pembelajaran pendidikan moral Pancasila dan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn)*.

AnImage.

- Darmin, S., Sanjaya, D. B., & Landrawan, I. W. (2022). Strategi guru dalam pembentukan karakter religius dan toleransi pada siswa. *Ganesha Civic Education Journal*, 4(1).  
<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Gava Media.
- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 547–560.
- Dewi, D., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Fadhilah, S. N. (2021). *Media pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Firmansyah, H., et al. (2022). *Menanamkan nilai toleransi sejak dini*. Laksana Pendidikan.
- Frasandy, R. N., Bellawati, R., & Risal ‘Alala, F. (2020). Penanaman sikap kewarganegaraan melalui pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(2).  
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/pgmi/article>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University.  
<https://www.physics.indiana.edu/~hake>
- Hamid, M. A., et al. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, P. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Handayani, R., & Prasetyo, A. (2023). Digital media integration in civic education to strengthen student character values. *Cogent Education*, 10(1).  
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2198456>
- Hartati, S., & Suryana, A. (2021). The role of teachers in planning digital-based learning. *International Journal of Instruction*, 14(2), 301–316.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14217a>
- Haryono, A., et al. (2024). *Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam perspektif multikulturalisme*. Prenadamedia Group.
- Hasanah, F. U., et al. (2025). Implementasi design thinking pada UI/UX game edukasi 2D berbasis komputer menggunakan SUS dan UEQ. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*.  
<https://doi.org/10.57152/malcom.v5i2.1969>
- Hendrizar, & Anggraeni, A. (2019). Strategi peta konsep untuk meningkatkan minat belajar siswa SD pada pembelajaran PPKn. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(1).
- Hidayat, Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan media

- pembelajaran audio visual berbantuan Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1557–1565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>
- Hidayat, R., & Susanto, M. (2023). The role of instructional media in supporting interactive learning. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2203447>
- Indriasih, A., et al. (2020). Pengembangan E-comic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Irene, O. (2021). Perancangan web comic sebagai panduan menjadi cosplayer bagi remaja. *Jurnal Institut Informatika Indonesia*. <https://journal.instiki.ac.id/index.php/jurnal>
- Iskandar, R., & Rachmatullah, R. (2017). Meningkatkan hasil belajar PPKn melalui metode role playing. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpgsd>
- Karo, I. R., & Rohani. (2019). Manfaat media dalam pembelajaran kewarganegaraan berbasis e-learning. *Jurnal Warta*. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2024). Interactive digital comic teaching materials to improve elementary students' learning engagement. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 45–53.
- Kristanto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran E-komik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Kusuma, A., & Sari, D. (2021). Reposisi pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(2), 101–113. <https://doi.org/10.1080/25871832.2021.1965478>
- Laely, L. A. M., Prasetyowati, D., & Huda, C. (2023). Penerapan media pembelajaran komik digital Webtoon pendekatan TPACK untuk meningkatkan aspek kognitif di kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1583–1593. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1747>
- Lee, J., & Kim, H. (2021). Global expansion of Korean webtoons: Cultural adaptation and media convergence. *International Journal of Communication*, 15, 2123–2145.
- Lestari, R., & Fadhilah, N. (2021). Game-based and interactive media for enhancing student creativity and engagement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(19), 23–36. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i19.24973>
- Lestari, R., & Hidayat, R. (2022). Integrasi TIK dalam pendidikan kewarganegaraan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(12), 45–58. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i12.32245>

- Lisa, N., Gandamana, A., Simbolon, N., Nurmayani, N., & Mailani, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 10184–10191. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10184>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Kencana.
- Maharsi, I. (2014). *Komik: Dari wayang beber sampai komik digital*. Kata Buku.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32963>
- Mertasari, D., & Candiasa, I. W. (2022). Evaluasi kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(1), 55–66. <https://doi.org/10.21831/jptk.v28i1.4589>
- Moh, E. L., et al. (2015). Perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat Timun Mas. *e-Proceeding of Art & Design*, 2(1). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id>
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute.
- Nasution. (2015). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Ningsih, T., & Wahyudi, D. (2023). Redefining teacher success: Student learning outcomes and instructional effectiveness. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2189213>
- Nurdiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nuryanah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran Webtoon untuk menanamkan sikap toleransi siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1763–1773.
- Park, S. (2022). The rise of Webtoon as a global digital comic platform. *Journal of Asian Digital Media*, 4(2), 45–61. <https://doi.org/10.1080/27660472.2022.2098432>
- Pinilih, Y., Rejekiningsih, T., & Musadad, A. A. (2024). Digital learning media in interactive multimedia based on inquiry approach. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.45014>
- Pramadi, I. P. W. Y., Suastra, I. W., & Candiasa, I. M. (2013). Pengaruh penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/766](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/766)

- Pratama, A., Radiegtya, E. W., Indrajit, R. E., & Sari, M. M. (2023). User experience using Pradita Digital LMS in blended learning. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(4), 1277–1285. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.4.1277>
- Pratama, Y., & Sari, D. (2021). Pendidikan toleransi dalam masyarakat multikultural. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Moral*, 5(2), 115–128.
- Pratama, Y., Nurhayati, E., & Hidayat, R. (2022). Elements of effective learning. *Journal of Education and Learning Research*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.32528/jelr.v5i1.1532>
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan media komik matematika pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://ejournal.uksw.edu/scholar/article/view/>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran PPKn. *Mimbar Demokrasi*, 19(2). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/>
- Purnama, S. (2021). *Pembelajaran multikultural dalam PPKn sekolah dasar*. Alfabeta.
- Putra, A. R., & Kurniawati, D. (2022). Pengaruh media komik digital Webtoon terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 33–42. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Media komik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/>
- Putri, A. N., & Rachman, A. (2021). Teacher creativity in selecting digital learning media. *International Journal of Instruction*, 14(4), 927–942. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14453a>
- Putri, A., & Sukasih, S. (2024). The effect of digital comics learning media in improving students' literacy. *Jurnal Profesi Keguruan*, 10(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/>
- Putri, D. A., Suryani, N., & Wahyudi, A. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan interaksi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 89–98.
- Rahmadani, F., Utami, R., & Nugroho, A. (2022). Teachers' challenges in fostering student activeness. *Journal of Social Science Education*, 21(4), 67–78.
- Rahman, A., Maulida, S., & Hidayat, T. (2024). Penguatan kecerdasan kewargaan untuk mengembangkan nilai demokratis. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(1), 55–68. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view>
- Rahman, H., Utami, N., & Prasetyo, B. (2024). Redefinisi karakteristik pendidikan kewarganegaraan di era demokrasi digital. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024>
- Rahmawati, N., & Putra, M. (2023). Karakter dan nasionalisme dalam pendidikan kewarganegaraan. *Cogent Education*, 10(1).

<https://doi.org/10.1080/2331186X.2023>

- Raneza, F., & Widowati, H. (2020). Analisis urgensi pengembangan komik digital dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. *Biolova Journal*. <https://journal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/biolova/article/view>
- Reeve, J. (2021). Classroom motivation and learning environment. *Educational Psychology*, 41(4), 275–289. <https://doi.org/10.1080/01443410.2021>
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models*. Routledge.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2007). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Rohmanurmeta, F. M. (2019). Pengembangan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter religius. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. <https://ejournal.iain-tulungagung.ac.id>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1). <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Salsabila, P. I., Musthofa, I., & Mutiara, M. D. (2022). Pengembangan KOACI sebagai media dakwah pembelajaran PAI. *Saliha: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 215–225.
- Salsabila, N. H. S., & Taufiq, M. (2025). Reimagining Arabic instruction using digital Webtoon comics. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*.
- Sanjaya, D. B., Suartama, I. K., Suastika, I. N., Sukadi, & Dewantara, I. P. M. (2021). The implementation of Balinese folklore-based civic education. *Cypriot Journal of Educational Science*, 16(1), 303–316.
- Saputra, A., Marlina, D., & Putra, H. (2020). Interactive learning media to increase student motivation. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5215–5223.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Muaddib*, 5(1). kasi komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Muaddib*. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib>
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2021). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (6th ed.). Pearson.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan media komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *JUDIKDAS*, 1(2), 101–110.
- Sihombing, A. E., & Hafniati. (2025). The development of a webtoon-based digital comic for learning Indonesian language. *International Journal of Education and Language*, 4(2), 55–65.
- Supartayasa, I. K. R., & Wibawa, I. M. C. (2022). Belajar siklus air dengan media komik digital berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 127–137.

- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. v <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article>
- Sucahyono. (2016). *Guru pembelajar: Modul pelatihan kelas awal hakekat pembelajaran PPKn*. Direktorat GTK.
- Sugiarto, A., Kurniawan, D., Ridwan, M., & Sudarwati, N. (2024). The effectiveness of comics learning media to improve tolerance attitude. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 10(1), 37–47.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suryana, D., & Firdaus, M. (2021). Student learning interest and motivation in civic education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 955–962. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21386>
- Susanti, K. A. C., & Wibawa, I. M. C. (2023). Learning socio cultural diversity through digital comic media. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article>
- Susanto, A., & Rahmawati, N. (2021). Effectiveness of comics learning media to improve tolerance attitude. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i2.32034>
- Syofiyanti, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 120–130. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article>
- Tatalovic, M. (2009). Comic books in science education and communication. *Journal of Science Communication*, 8(4), 1–17. <https://doi.org/10.22323/2.08040202>
- Utami, R. A., Ernawati, N. W., & Hafidza, H. (2025). Digital learning modules: Perspectives on usability, content quality, and effectiveness. <https://journal.iitl.org/article>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, S., Rahayu, P., & Dewi, M. (2024). Innovative instructional media for motivating elementary students. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 17(2), 67–82. <https://doi.org/10.18785/jetde.1702.05>
- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of digital-based comic media. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532–541. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2567>
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Winayata, W., & Yuliartini, N. P. R. (2021). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah Undiksha*, 9(2), 45–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article>
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media

- pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada topik siklus air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44785>
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Pengembangan media komik literasi berbasis kontekstual. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46078>
- Wulandari, N., Hasanah, R., & Putri, M. (2022). Membangun toleransi di kalangan siswa melalui pendidikan kewarganegaraan. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2069682>
- Yoga, A. P. (2018). Media komik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Mudarrisuna*, 8(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna>
- Yuliani, R., Arifin, Z., & Kurniawati, D. (2022). The effectiveness of instructional media in improving learning efficiency. *Journal of Education and Practice*, 13(5), 45–56.

