

DAFTAR PUSTAKA

- Adywinata, I. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter pada Muatan Pelajaran PPKN Materi Hak, Kewajiban dan Tanggungjawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Tahun Ajaran 2021/2022. *Undiksha Repository*.
- Ananda, A., Al-raihan, M. A., Nurhaliza, S., & Ashri, F. (2024). Penggunaan Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Komunikasi. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 181–192. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2806>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Armawan, I. K., Utami, K. H. D., Suprpta, I. N., & Rahayu, N. K. A. (2026). Armawan, I. K., Utami, K. H. D., Suprpta, I. N., & Rahayu, N. K. A. (2026). Pelatihan “Sing and Have Fun with English” untuk Penguatan Vocabulary Size dan Mengurangi Anxiety pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *WIDYA LAKSANA*, 15(1), 119–126.
- Artanegara, I. M. S., Agung, A.A.G., & Ambara, D. P. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235–245. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917>
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). Model Pembelajaran Berkonteks Masalah. In *Azka Pustaka*. Azka Pustaka.
- Astuti, N. K. D. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat. *Undiksha Repository*.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Auliyairrahmah, A., Djazilan, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Integritas Sub Nilai Kejujuran Melalui Program Kantin Kejujuran di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3565–3578.

- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Ayuni, N.M.S., & Suarjana, I.M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Aziiz, M. S. Al, & Kurnia, D. (2024). Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dan PBJL (Project Based Learning). *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2386–2400.
- Azzarima, M., Rizky Pratama, H., & Settiya, M. W. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Kejujuran Pada Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Dasar. *C.E.S*, 1(1), 411–418.
- Baihaqi, M. R., Fitroh, A., & Amalia, R. D. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Alam Terbuka. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 2(2), 53–60.
- Berliningrum, C., Trisna, G. A. P., & Kusumawardani, D. A. N. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 412–421.
- Damayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI. *Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Devi, N. M. S. N., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*, 17(1), 1–17.
- Goreti, M., Kristiantari, R., & Widiani, I. W. (2022). *Impact of Prezi Media-Assisted Problem-Based Learning on Scientific Literacy and Independence of Elementary School Students*. 9(3), 184–191. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i3.4185>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik

- Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hosnan, M. (2017). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Ibda, F. (2023). Perkembangan Moral dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita: Jurnal of Education Science and Teacher Training*, 12(1), 42–78.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Indonesia, K. P. dan K. R. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 279–297.
- Janottama, I. P. A., Wibawa, A. P., Pasek, G., Adnyana, P., & Indira, W. (2024). *Pengabdian Masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar “Menggambar Storyboard Komik Anak- Anak.”* 3(2), 81–89.
- Kemdikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Kemdikbudristek.
- Korupsi, K. P. (2024). *Temuan Hasil SPI Pendidikan 2024: Menyontek dan Plagiarisme Masih Merebak di Sekolah dan Kampus*. KPK.
- Laksana, D. N. L., Qondias, D., Veliz, L., Chiu, C., Utami, K. H. D., & Listyana, I. G. A. A. P. (2025). Adapting Mother Tongue-Based Instructional Models to Address Gender Disparities in Literacy and Numeracy Skills. *International Journal of Language Education*, 9(2), 377–391.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). *Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*. 4, 1353–1363.
- Majid, A. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Malpiana, N. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbahan Media Komik Terhadap Pemahaman Konsep Sains Pada Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 127 Pinrang. *Skripsi, Table 10*, 4–6.
- Marlina, E., Azzahra, S., & Dewi, R. S. (2024). Strategi Efektif Menanamkan Nilai Kejujuran pada Generasi Muda melalui Pendidikan Karakter. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 326–330.

<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.555>

- Maryani, Pardimin, & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Instrumenn Penilaian Sikap Kejujuran Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Wadaslintang. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitiian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 107–120.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Nur, I., & Syakir. (2021). Kreasi Komik Digital Bawang Merah dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Seni Rupa*, 1(1), 15–23.
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Gerbang Media Aksara*.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktavi, T. A. C., & Nugrahanta, G. A. (2024). Pengembangan komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar siswa kelas 1 SD. *Adi Karsa : Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan*, 15(1), 70–79.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Puriasih, K,N., Astawan, I,G.,Trisna, G,A,P, S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375.
- Purwanto, A., & Wahyuni, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Abad 21*. Deepublish.
- Putri, N, M, S, A., Yudiana, K., & Trisna, G, A, P, S. (2024). CERKIS: Big Book Learning Media Based on Quiz Stories for Second-Grade Elementary Schools. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 29(1), 137–147.
- Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024). *Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 285–294.
- Rachmasari, D., Hidayat, S., & Muharram, M. R. W. (2023). Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary*

Education), 6(4), 706–720.

- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1).
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema Viii Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1712. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8615>
- Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270.
- Resmi, W. S. S. (2021). Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1–89.
- Rodiyah, S. K. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 2(1), 109–128.
- Sari, B. P. (2021). Pembentukan Karakter Jujur Siswa Pada Era Covid-19 di Sekolah Menengah Atas Pancasila Kota Bengkulu. *IAIN Bengkulu*, 104.
- Sari, R. P., & Riyadi, R. (2022). Penguatan nilai kejujuran melalui pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–56.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4376–4386. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2028>
- Sholikhah, U., Rosyadi, B., Wahzuni, S. R., Alasna, S. U., & Maharani, K. F. P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Pada Mi Manbail Futuh Jenu Tuban. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 9(2), 120–131.
- Sina, I. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Untuk Ilmu Sains*. 63.
- Sugiantari, N, K, M., Astawan, I, G., & Trisna, G, A, P, S. (2025). The Panca Pramana Learning Model on Students' Cooperative Character and Scientific Literacy. *Indonesian Values And Character Education Journal*, 8(1), 166–177.
- Sugiarta, K. (2025). Pengembangan Komik Digital Dongeng Si Kancil untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Undiksha Repository*.
- Suparno. (2020). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.

- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46279>
- Supinah, & Parmi, I. T. (2011). Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD. *Kementrian Pendidikan Nasional*, 88.
- Susanti, D., & Rahmawati, A. (2022). Pengembangan Media Cerita Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Pada Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–34.
- Susiani, S. S., & Utami, K. H. D. (2020). The Effect of Puzzle Game for Early Literacy Achievement of Underachiever Students. *Bisma the Journal of Counseling*, 4(2), 208–214.
- Sutisna, E., Anggraeni, R., Darnowo, Hardiyanto, E., & Kusmayadi, Y. (2019). *Tanamkan Sikap Jujur Pada Anak*. PP Paud dan Dikmas Jawa Barat.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning (PBL). In *CV Budi Utama*. CV Budi Utama.
- Syarifuddin. (2022). Teori Humanistik dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1).
- Trisiantari, N. K. D., & Wulandari, P. M. D. S. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN SPINNER*.
- Trisiantari, N. K. D., Diputra, K. S., Ketut, & Jayanta, I. N. L. (2020). *Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar*. 3(1), 118–128.
- Trisiantari, N. K. D., & Diputra, K. S. (2024). Media Komik Berbasis Pendekatan Karakter untuk Mengurangi Kasus Perundungan di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 5(3), 403–412.
- Trisiantari, D. & Sumantri, I. M. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis*. 5(2), 203–211.
- Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Utami, K. H. D., & Kusumawardani, D. A. N. (2024). *Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Oleh Guru Penggerak Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*.
- Utami, K. H. D., & Kusumawardani, N. (2025). Empowering Teacher Leaders: Implementing Differentiated Instruction in Primary School English Classes with the Merdeka Curriculum. *Indonesian Journal Of Instruction*, 6(2), 236–248.
- Utami, K. H. D., & Wirabrata, D. G. F. (2025). *Analisis Kebutuhan Integrasi Immersive Language Embodied Learning Dalam Pembelajaran Bahasa*

Inggris Untuk Detoksifikasi Gadget Dan Peningkatan Pshichological Well-Being Siswa Sekolah Dasar.

- Utami, Ketut Herya Darma., dkk. (2024). *Petualangan Digital, Belajar BAHASA Inggris Dengan Seru dan Kreatif di Era Digital*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Utami, Ketut Herya Darma & Rismadewi, N. W. M. (2024). The Implementation of Problem-based Learning on Students' Speaking Skills in English for Personality Development Course. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.36663/tatefl.v5i1.703>
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan isu penelitian uji-t dan chi kuadrat dalam bidang pendidikan. *Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 182–196.
- Wahyuni, A. (2021). Pendidikan Karakter Membentuk Pribadi Positif dan Unggul di Sekolah. In *Umsida Press*. UMSIDA PRESS.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 95–107.
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas*. 1(2), 55–68.