

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Aulia, F., Cuga, C., & Nurdiyanti, A. (2024). Pengembangan media komik digital Bhinneka dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7843–7858. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16961>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). Meta analisis: Efektivitas penggunaan media komik dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i01.2641>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, Article 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>

- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Gava Media.
- Dewi, M. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–11.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W. W. Norton & Company.
- Francisca, Y., & Wahyudi, W. (2025). Development of culture-based interactive comic media to increase students' mathematics learning motivation in elementary schools. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(3), 993–1009. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/47082>
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic making*. PT Indeks.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hanum, H. H., & Rezania, V. (2026). Digital comic development for elementary social studies learning outcomes. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.1026>
- Ibrahim, M., Syaodih, E., & Kurniawati, L. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Refika Aditama.
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). *Panduan guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan,*

Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.

Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>

Kusumawati, Y. (2020). Analisis perkembangan moral anak SD/MI. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 194–208. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.569>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif e-komik dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>

Nelwati, S., & Rahman, H. K. (2022). Analisis teori kognitif Jean Piaget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 4(1), 13–22.

Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>

Nurfadhillah, S., Andriyanto, A., Shadiqa, C. D., Refaldi, R. R., & Hasri, T. N. (2021). Pengembangan media visual sebagai upaya menyampaikan materi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. *BINTANG*, 3(1), 177–197. <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i1.1290>

Nurgiyantoro, B. (2014). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.

- Nursalim, M. (2019). *Psikologi pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, V. E., & Pradana, S. R. (2024). Komik sebagai media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan literasi siswa SD. *JESE: Journal of Elementary School Education*, 1(2), 95–104.
- Rochmat, C. S., Amalia, A. N. A., Zaid, A. H., Yusron, M. A., & Liputo, S. K. (2024). The analysis of experiential learning method of Dale's cone experience model in improving the effectiveness of Arabic language learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1), 25–40. <https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.30823>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., & Basith, A. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. CV Agrapana Media.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran: Penggunaan dan pembuatannya*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and conducting formative evaluations: Improving the quality of education and training*. Kogan Page.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Vijayatheepan, R. (2025). Integrating Dale's cone of experience into teaching aids: Teachers' reflections in Sri Lankan schools. *International Journal of Research*

and Innovation in Social Science, 9(Special Issue 3), 513–524.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0029>

Wibowo, M. C. (2022). *Desain komik digital*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Wijaya, L. K. L., & Isdaryanti, B. (2025). Development of interactive digital comic media: “My region and its natural resources” with a differentiated approach. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 107–115.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.10547>

Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>

