

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. A. (2009). *Kenapa Komik Digital.* Resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (*INAICTA 2009*), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center. Diakses 12 November 2013
- Asrорiyah. H. (2017). Pengembangan Hipotetik Buku Bantuan Diri (Selp Help Book) Tentang Perilaku Bullying. (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach.* New York: Springer.
- Cahyawulan, W. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Layanan Informasi Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir. *Insight*, 3(2), 143-149.
- Christiani, L. C. (2017). Representasi Identitas Etnis Papua dalam Serial Drama Remaja Diam-diam Suka. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 1 (1), 15-30.
- Connerley, M. L., & Pedersen, P. B. (2005). *Leadership In a Diverse and Multicultural Environment: Developing Awareness, Knowledge, and Skills.* London: Sage Publications.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art.* Florida: Poorhouse Press.
- Farris, P. J., & Cooper, S. M. (1994). *Elementary Social Studies: a Whole language Approach.* Iowa: Brown&Benchmark Publishers.

- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasan Cahaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Hartati, Linda. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan FMPIPA UPI Bandung.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Rustam. (2013). Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *ADDIN*, 7(1), 12-154.
- Islam, Nurul. (2012). Representasi Etnisitas dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika di Media. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(2), 235-257.
- Kertamuda, Fatchiah. (2011). Konselor dan Kesadaran Budaya (*Cultural Awareness*). *Jurnal Universitas Paramadina*, 6(1), 11-27.
- Koendoro, Dwi. (2004). *Yuk Bikin Komik Sambil Tertawa*. Bandung: Mizan.
- Kuncoro, Joko. (2008). Diskriminasi dan Prasangka. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, 6(2), 1-16.
- Kurnia, Anton. (2000). *Tatar Tutur Sunda*. Bandung: Celepuk
- Liliweri, Alo. (2005). *PRASANGKA & KONFLIK : Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Lubis, T. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik dengan Alur Cerita Berangkai untuk Identifikasi Lack Of Knowledge*

- Siswa dalam Memahami Mata Pelajaran TIK SMP.* Thesis: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mahardika, G. P. (2015). Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. *Teknoin*, 22(2), 1-8.
- Mahfud, Choirul. (2011). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masdiono, T. (1998). *Empat Belas Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media Jakarta.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins.
- Mufid, Muhammad. (2010). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Noelaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya.
- Puspitorini, R., dkk. (2013). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 1-8.
- Putra, I. G. L. A. K., dkk. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1), 1-10.
- Rozalena, A., & Dewi, S.K. (2016). *Panduan Praktis Menyusun dan Pelatihan Karyawan Pengembangan Karier*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Santrock, J.W. (2009). *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.

- Shiraishi, S.S. (1997). *Young Heroes: The Indonesian Family in Politics*. New York: SEAP Publications
- Skeel, D. J. (1995). *Elementary Social Studies: Challenge for Tomorrow's World*. New York: Harcourt Brace College Publishers.
- Subana, N., dkk. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Addie pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester I di SMP TP 45 Sukasada.e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 3(1),1-11.
- Sue, D.W. (2006). *Multicultural Sosial Work Practice*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sue, D. W., & Sue, D. (2008). *Counseling The Culturally Diverse: Theory and Practice*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sugiono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan - Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawati, & Herdianti, R. (2015). Pengembangan Ensiklopedia Peralatan Laboratorium Biologi Sebagai Sumber Belajar IPA Biologi untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal FKIP UNS*, 12(1), 77-84.
- Suseno, Y.P.W. (2016). Penggambaran Identitas Etnis Minang dalam Film *Tabula Rasa*. *Perpustakaan universitas Airlangga*, 17(3),1-13.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12-26.
- Widhiarso, Wahyu. (2010). Pengategorian Data dengan Menggunakan Statistik Hipotetik dan Statistik Empirik. *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 37(2), 1-3.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Wuryandani, W. (2010). Pembelajaran Berbasis Multikultural untuk Mengembangkan Karakter Bangsa. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 1-11.
- Yunus, F. M. (2014). Konflik Agama di Indonesia dan Solusi Pemecahannya. *Substantia*, 16(2), 217-228.