

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. dan Badarudin (2011) *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Agrawal, G. P. (2002) *Fiber Optic Communication System*. Third. John Wiley & Sons, Inc.
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asteria, P. V. dan Farida, D. N. (2009) “E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi,” *Kongres Bahasa Indonesia*, hal. 1–14.
- Branch, M. R. (2009) *Instructional Design. The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto (2013) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W. dan Carrey, L. (1985) *The Systematic Design Instruction*. Secon edit. Glenview. Illinois: Scott., Foreman and Company.
- Djemari, M. (2008) *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Franz, K. dan Meier, B. (1994) *Membina Minat Baca*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Hakim, A. F. (2017) *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada: https://eprints.uny.ac.id/55327/1/Skripsi_Alfian_Furqon_Hakim_12804241050.pdf.
- Hamalik, O. (2010) *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hannafin, M. J. dan Peck, K. L. (1988) “The design, development, and evaluation of instructional software,” *Computers & Education*.

- Haryati, S. (2012) "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan*, 37, hal. 1–14.
- Hidayah, N. dan Sujono (2019) "Penggunaan Comic Book Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Pemahaman Bahasa Arab Mahasiswa," hal. 165–168.
- Isjoni (2009) *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Komalasari, K. (2013) *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- McCloud, S. (2002) *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia.
- Mediawati, E. (2011a) "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), hal. 61–68. Tersedia pada: http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf.
- Mediawati, E. (2011b) "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Minarni, Malik, A. dan Fuldiaratman (2019) "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Mudzakir, A. (1997) *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munadi, Y. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Musfiqon (2012) *Media & Sumber Pembelajaran*. Diedit oleh L. Sudarmaji dan A. Nurfitriya. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- N, R. D. dan Syaichudin, M. (2010) "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung," *Jurnal Pendidikan*.
- Pratomo, A. dan Irawan, A. (2015) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck," *Jurnal Positif*, hal. 14–

28. Tersedia pada:
<https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204/470#:~:text=Model Hannafin dan Peck ialah,perlu dijalankan dalam setiap fase.>

Prawiradilaga, D. S. (2007) *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.

Pribadi, B. (2011) *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

Pritandhari, M. (2017) “JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro | 64,” 5(1), hal. 1–7.

Rahman, S. dan Ramli, S. (2020) “Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar,” *Biodik*, 6(2), hal. 13–24. doi: 10.22437/bio.v6i2.8855.

Rohani (1997) *Media Instruksional Edukatif*.

Rostina, S. (2013) *Media Pembelajaran Matematika*. Diedit oleh K. Imas dan N. Daeng. BANDUNG: ALFABETA.

Rusman (2015) *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Press.

Saraceni, M. (2003) *The Language of Comic*. New York: Routledge.

Sardiman, A. (2011) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Smaldino, S. *et al.* (2005) *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2002) *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. Sinar Baru.

Sugiyanto *et al.* (2013) “Modul Virtual: Multimedia FlipBook Dasar Teknik Digital,” *INVOTEC*, Volume IX,.

Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan*

R&DSugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* <https://doi.org/10.1>, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2009) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syarifuddin, M. H. (2016) "Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Kubus," *Jurnal IT-Edu*, 1(1), hal. 30–36.

Triaton (2010) *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trimono (1997) *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.

Waluyanto, H. D. (2020) "Artikel 79," *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, hal. 172–172. doi: 10.1515/9783111634487-043.

Widayanti, M. J. A. (2013) "Lembaran Ilmu Kependidikan," 42(2), hal. 107–115.

Wijayanto, A. A. (2011) "Ncesoft flip book maker membaca ebook lebih nyata referensi spesifikasi, berita terbaru_New Triks Tips Komputer." Tersedia pada: <http://www.tombolesc.com>.

Yohana, F. M. (2017) "Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra," *Jurnal Magenta*, 1(02), hal. 144–156.