

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. 2018. Model Media Pembelajaran Komik elektronik untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 06, No. 1.
- Angkowo, Robertus, dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grasindo
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 12, No, 2.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. 2012. *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. John Wiley & Sons.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Chaeruman, Uwes Anis, 2018. *Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program SPADA Indonesia*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan e-learning teori dan desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Finita. 2018. *Cartoon Story Maker*. diakses dari <http://indotell.weebly.com/csm.html>, pada tanggal 29 maret 2022.
- Dewi, Kadek Cahya, dkk. 2019. *Blended Learning konsep dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Denpasar: Swasta Nulus.
- Dwiyogo, Wasis D. 2020. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Efendi, S. 2016. *Pembuatan Komik Super Jamu*. *Jurnal Seni Rupa*. Vol. 4, No. 3.
- Farhan, A. A., Kartini, T., & Kantun, S. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS 6 Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. Vol. 12, No. 2.

- Fathurrohman, Muhammad, dan Sulistyorini. 2012. Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional. Yogyakarta:Teras.
- Gumelar, M.S. 2009. Making Comic (Part 1). Jurnal Komunikasi Visual. Vol. 1, No. 1
- Hamid, Abdul Rahman, dan Devi Septiandini. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Sosiologi, Open Society conference, social and political challenges in industrial revolution 4.0.
- Hamzah, A. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development). Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Handoko, H., & Waskito, W. 2018. Blended Learning: Konsep dan Penerapannya. Padang: LPTIK Universitas Andalas.
- Hanum, N. S. 2013. Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). Jurnal pendidikan vokasi. Vol. 3, No. 1.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. .2018. Inovasi Pendidikan. Jawa Timur: Wade Group National Publishing.
- Indaryati, I., & Jailani, J. 2015. Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 3, No. 1.
- Jannah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Pers
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani, M., & Muzdalifah, A. 2018. The instructional-based andro-web comics on work and energy topic for senior high school students. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol. 7, No.2.
- McCloud, S. 1993. Understanding comics: The invisible art. Northampton, Mass.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Jurnal kwangsan. Vol. 1, No. 2.
- Mills, C. W. 2000. The sociological imagination. Oxford University Press.

- Musdalifah, M. 2019. Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Murugantham, G. 2015. Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*. Vol. 1, No. 3.
- Musnur, I. 2019. Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z. Narada. Vol. 6, No. 2.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 4, No. 2.
- Permendikbud. 2016. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah* no. 22.
- Prananta, A. W. 2019. Dilema Etis Kesadaran Para Intelektual Dalam Perlawanan Anti Korupsi“Perspektif Teori Imajinasi Sosiologi C. Wright Mills. Doctoral dissertation, Universitas Airlangga.
- Pratiwi, P. H., & Hidayah, N. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sosiologi Dengan Imajinasi Sosiologi. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*. Vol. 46, No. 1
- Putra, Nusa. 2019. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok: RajaGrafindo persada.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press.
- Rhani Ashya Ravika Mahar. 2020. Apa itu CorelDraw. Kompas. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/07/175531869/apa-itu-coreldraw>, pada tanggal 29 Maret 2022

- Rina, N., Suminar, J., Damayani, N., & Hafiar, H. 2020. Character education based on digital comic media. *International Association of Online Engineering*.
- Setiawan, A., Putra, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 2, No. 1.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. 2016. *Kuanti, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukono, S. P. 2019. *Memfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Yogyakarta: UNY.
- Susilo, Babus Salam, Iwan Joko Prasetyo, dan Daniel. 2018. Interpretasi dan Makna Kritik Sosial Dalam “Komik Strip Untuk Umum”. *Jurnal Lontar*. Vol. 6, No. 2.
- Sutirna. 2019. *Inovasi & Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Depublish
- Surachman, E. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Labsos UNJ.
- Sutopo, A. H. 2012. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tatalovic, M. 2009. Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*. Vol. 8, No. 4.
- Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. 2018. Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 6, No. 2.
- Utami, D. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*. Vol. 7, No.2.

- Uno, Hamzah B. 2012. Profesi Kependidikan Problem, Solusi,dan Reformasi pendidikan di Indonesia. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Utomo, A. P., Amalia, T. R., Iqbal, M., & Narulita, E. 2020. Android-Based Comic of Biotechnology for Senior High School Students. International Journal of Scientific & Technologi Research.
- Wagiran, W. 2007. Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kaerja Masa Depan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 16, No.1
- Wardani, D. N., Toenlioe, A. J., & Wedi, A. 2018. Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 1, No.1.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. 2015. Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. Vol.1, No.1.

