

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. (2020). The Role of Digital Comics in Education: A Review of Literature. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(4), 377-392.
- Alqinawi, S. A. (2019). Using Digital Comics in Education: Effects on Student Achievement and Perceptions. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(5), 381-386.
- Andayani, F. ., (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di kelas tingga*. Dikdas Mattapa: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 308-318.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Ariyanto, L. (2020). E-komik sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 8(2), 100-115.
- Chen, K., & Chang, C. (2021). Using Digital Comics to Enhance Learning Engagement and Outcomes: A Systematic Review. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 125-140.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djohar, A. (2019). Implementasi E-komik sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Mata Pelajaran Teknik Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 45-58.
- Franklin, T., & Peng, W. (2018). Educational Comics as Learning Tools: The Case of Historical Comics. *Journal of Media Literacy Education*, 10(3), 47-61.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Guo, J., & Yang, M. (2020). Exploring the Effectiveness of Digital Comics in Enhancing Learning: A Meta-Analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(1), 65-78.

- Hamidjojo dan Latuhera, J. (1993). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Hartono, B., & Suyanto, S. (2021). Pemanfaatan E-komik dalam Pembelajaran Vokasional di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 9(1), 25-36.
- Heinich, R. M. (1996). *Intruksional Media and Technologies For Learning*. New Ersey: Prentice Hall, Inc.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-Design Theories and Models*. A New York.
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Issues and Challenges for Teaching Successful Online Courses in Higher Education: A Literature Review. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-29.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer Science & Business Media.
- Kemendikbud. (2023). *Kurikulum 2023: Pendekatan Ilmiah, Terintegrasi, dan Interdisiplin*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, A. (2018). E-komik: Media Pembelajaran yang Menarik untuk Mata Pelajaran Teknik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 80-92.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Liao, C. H., & Lu, H. P. (2017). An Investigation into the Use of Comics for Enhancing EFL Learners' Reading Comprehension. *ReCALL*, 29(3), 318-340.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nasution, S. (2017). *Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory: Retrospect and Current Status. *Canadian Journal of Psychology/Revue Canadienne De Psychologie*, 45(3), 255-287.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Paradigm of Instructional Theory (Vol. 2, pp. 215-239). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. (n.d.).

- Piaget, J., & Vygotsky, L. S. (2013). *Theories of Childhood: An Introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget & Vygotsky*. Routledge.
- Prasetyo, B., & Subarkah, C. Z. (2020). Prasetyo, B., & Subarka Pengembangan E-komik sebagai Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(2), 150-165.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice*. New York: Routledge.
- Sanjaya, W. (2016). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, D. W., & Wibowo, A. (2019). E-komik dalam Konteks Pembelajaran Pemrograman Komputer: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Schwab, J. J. (1973). The Practical: A Language for Curriculum. *School Review*, 81(4), 501-522.
- Setiawan, A., & Nurul, I. (2017). Implementasi E-komik sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Teknik Gambar Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*, 5(1), 30-42.
- Sharp, J., & Preece, J. (2007). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Sturm, J. (2017). Visualizing Information with Comics: A Usability Study. *Technical Communication*, 64(2), 110-122.
- Sukardi, R. (2019). *Pemikiran dan Rancangan Penelitian Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Thibault, M. D. (2017). Cognitive Load Theory and its Application in the Design of Digital Comics for Educational Purposes. *Journal of Visual Literacy*, 36(3), 187-206.
- UNJ, T. (2023). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi*. Fakultas Teknik - Universitas Negeri Jakarta.
- Wahyudi, A. (2018). Pemanfaatan E-komik sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 85-98.

- Yamagata-Lynch, L. C. (2017). E-comics as learning tools: A study of motivation and comprehension. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 3, 649-674.
- Yulianto, B. (2019). E-komik sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasional dan Kejuruan*, 7(1), 60-72.
- Zainuri, M. (2021). Penerapan E-komik dalam Pembelajaran Teknik Mesin di Perguruan Tinggi Vokasional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2), 110-125.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*