

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, F., Prasetyo, B., & Nuriman, N. (2017). Usability Testing Analysis on The Bana Game as Education Game Design References on Junior High School. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6 (1), 88-94. DOI: 10.15294/jpii.v6i1.9597.
- Akcanca, N. (2020). An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics. *International Online Journal of Education and Teaching*, 1550-1570.
- Arifin, M. N. (2018). Mengajar dengan Buku Teks, Masih Perluakah? *ResearchGate*, 1-32.
- Aryanti, F., Raharjo, & Gatot, S. (2012). Pengembangan Mini Book Materi Struktur dan Fungsi Sel Untuk Mendukung Pembelajaran Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 4 Surabaya . *BioEdu*, 1(1), 15-18. .
- Ayu, N. A., Suryanda, A., & Wulaningsih, R. D. (2018). Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMA di Jakarta Timur. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(2), 161-171. DOI: 10.26877/bioma.v7i2.2804.
- Babic, A. A. (2014). *Comics as History, Comics as Literature*. United Kingdom : Fairleigh Dickinson University Press.
- Biancarosa, G., & Griffiths, G. (2012). Technology Tools to Support Reading in the Digital Age. *The Future of Children* , 22(2): 139-160. DOI: 10.1353/foc.2012.0014.
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research: An Introduction Seventh Edition*. USA: Pearson.
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2013). Instructional Design Models. *Springer*, 77-87. DOI: https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_7.
- Cimer, A. (2012). What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Students Views. *Educational Research and Reviews*, 7(3), 61-71.
- Clair-Thompson, H. S., Graham, A., & Sara Marsham. (2018). Exploring the Reading Practices of Undergraduate Students. *Education Inquiry*, 9(3), 284-298. DOI: 10.1080/20004508.2017.1380487.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media .
- Daulay, M. I. (2017). Developing Social Science-History's Comics-Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School in Pekanbaru City. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(1), 15-21. DOI: 10.24036/008za0002.

- Dewi, L. K., & Nugrahaningsih. (2021). Development of Digital Comics as A Media for Biology Learning of Environmental Change for Senior High School Students. *Journal of Biology Education*, 10(3): 296-302.
- Djaali, & Muljono, P. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, 1(1), 17-26. DOI:10.21070/halaqa.v1i1.817.
- Fisher, D., Frey, N., & Lapp, D. (2011). Coaching Middle-level Teachers to Think Aloud Improves Comprehension Instruction and Student Reading Achievement. *The Teacher Educator*, 46(3), 231-243. DOI:10.1080/08878730.2011.580043.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2011). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications (10th Edition)*. USA: Pearson.
- Hadiprayitno, G., Muhlis, & Kusmiyati. (2019). Problems in Learning Biology for Senior High Schools in Lombok Island. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-8. DOI:10.1088/1742-6596/1241/1/012054.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401. DOI: 10.31004/basicedu.v4i2.365.
- Hosler, J., & Boomer, K. B. (2017). Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *Life Science Education*, 10(3). DOI: <https://doi.org/10.1187/cbe.10-07-0090>.
- Ilamisyah, Wulandari, R., & Fahreza, R. R. (2020). Web Design Visual Comic Communication As A Visual. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 2(1), 1-10. doi: 10.34306/itsdi.v2i1.22.
- Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional. *Media Pustakawan*, 24(3), 36-43. DOI: 10.37014/medpus.v24i3.461.
- Kartini, K. S., & Putra, I. T. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya Surabaya. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*.

- Lestari , A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Source Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. DOI: 10.35308/source.v6i2.1609.
- Lestari, R. F. (2015). Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Membaca Berdasarkan Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di Mts Negeri Jember I). *Universitas Sebelas Maret*.
- Lin, S.-F., & Lin, H.-s. (2016). Learning Nanotechnology with Texts and Comics: The Impacts on Students of Different Achievement Levels. *International Journal of Science Education*, 38(8), 1373-1391. DOI: 10.1080/09500693.2016.1191089.
- Listyawati, M. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu di SMP. *Innovative Science Education*, 1(1).
- Lukitaningrum, H. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi basis data di sekolah menengah kejuruan kelas XI*. Tugas Akhir Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta .
- Marpanji, E., Mahali, M. I., & S Putra, R. A. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140, 012014, 1-10. DOI: 10.1088/1742-6596/1140/1/012014.
- Mulia, V. K. (2019). *The 7th Undergraduate Conference on ELT, Linguistic and Literature: How Technology Affects the Reading Interest of Young People in Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Munadi, & Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munawar, S., Heryanti, E., & Miarsyah, M. (2019). Hubungan Pengetahuan Lingkungan Hidup Dengan Kesadaran Lingkungan Pada Siswa Sekolah Adiwiyata . *Lentera Sains* , 9(1), 22-29.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, 47-52.
- Otto, S., Körner, F., Marschke, B. A., Merten, M. J., Brandt, S., Sotiriou, S., & Bogner, F. X. (2020). Deeper Learning as Integrated Knowledge and Fascination for Science. *International Journal of Science Education* , 807-834. DOI: 10.1080/09500693.2020.1730476.

- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., Fatmawati, A. T., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. B., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Panji, Susanti, R., & Widiyanti, T. (2013). Pengembangan Suplemen Pembelajaran Berbasis POGIL Pada Materi Sistem Peredaran Darah Tingkat SMP. *Journal of Biology Education*, 2(3), 330-335.
- Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga, And Graphic Novels a History of Graphic Narratives*. Westport: Praeger Publisher.
- Pike, M. M., Barnes, M. A., & Barron, R. W. (2010). The Role of Illustrations in Children’s Inferential Comprehension. *Journal of Experimental Child Psychology*, 105(3), 243-255. DOI: 10.1016/j.jecp.2009.10.006.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa . *Teknodika* , 18-28.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. DOI: 10.29333/aje.2019.426a.
- Puspitasari, D., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Suplemen Augmented Reality Animation Pada Buku Ajar Biologi Untuk Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 29-39.
- Putra, G. S., Kesiman, M. A., & Darmawiguna, I. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(2), 125-141. DOI: 10.23887/janapati.v2i2.9782.
- Putri, D. U., Martawijaya, A., & Abdulla, H. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Pembelajaran Fisika Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Memperkuat Kemandirian Peserta Didik. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 16(2), 92-99.
- Putri, Fida, & Wasis. (2018). The Development of Biology Comic Education with Compare and Contrast Learning (CaC) Method to Improve 10th Grade Students’ Literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-5. DOI: 10.1088/1742-6596/1108/1/012028.
- Raiyn, J. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Students’ High-Order. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 115-121.

- Ramadhan, B. S. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia. *Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 2-18. DOI: 10.36806/JSRW.V8I1.80.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ritakumari, S. (2019). Educational Media In Teaching Learning Process. *Bhartiyam International Journal Of Education & Research*, 8(3), 7-14.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Salma, M. A. (2020). Literacy Towards Indonesia's Generation Nowadays. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. New Jersey : Pearson Education.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Binus Journal Publishing*, 6(4). DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.
- Spiegel, A. N., McQuillan, J., Halpin, P., Matuk, C., & Diamond, J. (2013). Engaging Teenagers with Science Through Comics. *NCBI*, 43(6). DOI:10.1007/s11165-013-9358-x.
- Springer, S. E., Dole, J. A., & Hacker, D. J. (2017). The Role of Interest in Reading Comprehension. *American Psychological Association*, 519-542.
- Subakti, H., Watulingas, K. H., Haruna, N. H., Ritonga, M. W., Simmarmata, J., Fauzi, A., . . . Catur Saputro, A. N. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sudarsana, U. (2014). Pembinaan Minat Baca. *Universitas Terbuka*, 1-49.
- Sudjana. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jempel, I. N., & Pudjawan, K. (2010). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Umi, & Rohmah. (2018). Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Al Hikmah Proceedin gson Islamic Early Childhood Education*, 421.
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran: Romi Satria Wahono*. Retrieved from

RomiSatriaWahono.net: Diakses pada 6 Maret 2021,
<https://romisatriawahono.net/>

Widyastuti, P. D., Mardiyana, M., & S Saputro, D. R. (2017). An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation. *Journal of Physics*, DOI:10.1088/1742-6596/895/1/012039.

Wijayanti, S. H. (2020). Indonesian Students' Reading Literacy. *International Conference on Research and Academic Community Services*, 390, 61-65. DOI: 10.2991/icracos-19.2020.13.

Winarno, M. A.-M., Yasid, A., Marzuki, R., Rini, S. S., & Alimah, S. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran : Panduan Lengkap untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media.

Wulandari, Widyaningrum, P., & Setiati, N. (2017). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Biologi Berbasis Riset Identifikasi Bakteri untuk Siswa SMA. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 155-161.

