

DAFTAR PUSTAKA

- Anib Dwi Saputro. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media. *Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 05(ISSN 2088-3390), 1–19.
- Arif.S.Sadiman. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Ayu, N. R., Arthur, R., & Neolaka, A. (2019). Peningkatan Komik Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 08(01), 40–46.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25– 34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>.
- H. Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&dq=H.+Wina+Sanjaya,+Perencanaan+dan+Desain+Sistem+Pembelajaran,&ots=Eul2KCMbz_&sig=VQwigP5Hdy09IcnRY20pUy_jeQ0&redir_esc=y#v=onepage&q=H. Wina Sanjaya%2C Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.
- Izzah, N., Asrizal, A., & Festiyed, F. (2021). Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 114.
<https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3495>.

- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Heru Dwi Waluyunto. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirwana*. 7(1).45-55.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. VII(1). 91–96. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Mahasiswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 68—76.
- Monnin, K. (2012). *Teaching with Comics and Illustrated Novels: A Guide for Parents, Librarians, and Educators*. Andrews McMeel Publishing.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. . . *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics*

- Education IKIP Veteran Semarang, 3(1), 137–152.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Rasiman, & Aginita Siska Pramasdyahsari. 2014. Development of Matematics Learning Media. Jurnal of Education and Research. Vol. 2. No. 11
- Ridwan, M., Kusumaningrum, I., & Apdeni, R. (2013). Pengembangan Video Animasi Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Autocad Dasar. *Cived*, 1(2), 162–169.
- Riski Sapitri Siregar, D., Ratnaningsih, S., & Sarif Hidayatullah Jakarta, U. (2022). *PENDIDIKAN SEBAGAI INVESTASI SUMBER DAYA MANUSIA*. 3(1).
- Rizki, W., Nurmaliah, C., & Ali S, M. (2016). Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di MTs Rukoh Kota Banda Aceh. *Jurnal Biotik*, 4(2), 136–142.
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 27(2), 59–66
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/432>
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas Viii. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2), 16–26.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- SULISTYORINI, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Mahasiswa Kelas V SD Berbasis Budaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 179-189.