

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1.
- Ahmad, H. (2019). Kenapa Komik Digital. *Indonesia ICT Award 2009*.
- Akbar, S. (2018). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi kerja. *Jiaganis*, 3(2), 1–17.
- Akhirul, A.W. Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1.
- Anesia, R., Anggoro, B. ., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53–57.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). Modul Kimia Kelas X. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Churri, M. and Agung, Y. A. 2013. Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2, 2 (May 2013).
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran* (H. Martin (ed.)). PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 854–861.
- Halawa, A. A., Yulita, I., & Adriani, N. (2022). The development of Acid-Base Electronic Chemistry Comic Learning Media for High School Students. *Journal of Science Education Research*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Irawati, Rokhmani, L. (2016). *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran*. 9, 31–40.
- Kemendikbud, L. (2013). “ Melayani Semua dengan Amanah .” *Sekolah Menengah Kejuruan*, No.0490/U/1992.
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan

- Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
- Lukman, A. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphics Menggunakan Adobe After Effect Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Materi Fluida Statis (Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)*. July, 2022.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Minarni. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan Adobe Photoshop Cs6 Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2595 – 2607.
- Muhaimin, Wilda Syahri, E. dwi A. K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Menggunakan 3D Page Flip untuk Materi Ikatan Kimia Siswa SMA Negeri 10 Kota Jambi. *J. Ind. Soc. Integ. Chem*, Volume 7(1), 34–44.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73.
- Nurasliza, Yulita. I, Adriani, N. (2020). Pengembangan Komik Kimia (KOMIA) berbasis Budaya Melayu pada Materi Perkembangan Model Atom Untuk Peserta Didik Kelas X. *Student Online Journal*, 1 No:2.
- Nuratikah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. *Pena Literasi*, 1(2), 138.
- Nuriza, A. I., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2022). Pengembangan Komik IPA Terpadu Tema “Menjaga Kesehatan Di Masa Pandemi COVID-19” dengan Model Webbed. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*.
- Nurniawan, H., & Puspasari, D. (2015). Pengembangan Pembelajaran Komik Pada Materi Sistem Kearsipan Siswa Kelas X SMk Negeri 2 Blitra. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3(1), 1–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Pramana, T. C. (2016). Pengembangan Media Komik sebagai bahan Ajar IPA materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD negeri Pondowoharjo Sleman. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*.

- Setyono, T., Afri, I. E., H. D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Macromedia Terpadu Menggunakan Macromedia Flash di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal. Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., & Jambi, U. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material*. 4, 67–78.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Pengembangan media pembelajaran fisika modul elektronik animasi interaktif untuk kelas XI SMA di tinjau dari motivasi belajar siswa. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Surono. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Kompetensi Mengelas Dengan Oksi Asitilen Di SMK Muhammadiyah Prambanan. In *Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103.
- Yunus, M. M., Salehi, H., & Embi, M. A. (2012). Effects of using digital comics to improve ESL writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology, 4(18)*, 3462–3469.
- Yuselita, R. (2019). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia (Siswa Kelas X Sman 1 Benai). *JOM FTK UNIKS, 1*, 103–109.
- Wijaya, S.N , Asni Johari , Evan Johan Wicaksana (2020). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis karakter hero Indonesia pada materi sistem peredaran darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi (2020), 4 (2), 67–78*