

DAFTAR PUSTAKA

- Abildinova and M. Gulmira, (2016), Developing a mobile Application “Educational Process Remote Management System” on The Android Operating System”, *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(12).
- Afrilyasanti, Rida., & Basthomi, Yazid., (2011), *Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners. Language in India; Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*. 1(2).
- Arroio, Agnaldo, (2011), Comics as a Narrative In Natural Science Education, *Western Anatolia Journal of Educational Science*. Special issue.
- Azhar Arsyad, (2011), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, (2013), *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi 16, Jakarta: Rajawali Pers.
- Boneff, Marcel., Les Bandes Desinées Indonesiennes., (2008), *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Choirul Anwar., (2017), *Buku Terlengkap Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Konteporer Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: IRCiSoD.
- Cimer, A., (2012), “What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Student’s Views”, *Journal Educational Research and Reviews*, 7(3).
- Dzuanda, B., (2009), *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, tokoh-tokoh Wayang seri “Gatotkaca”*, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Dimiyati dan Mudjiano., (2013), *Belajar dan Pembelajaran*. Mataram :Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko., (2012), *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar.
- I Dewa Putu Wijana., (2004), *Kartu*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Novitasari, E., Supurwoko, dan Surantoro, (2013), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP, *Jurnal Pendidikan Fisika*.

- Indriana, D., (2011), *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, Mengenal, Merancang, dan Mempraktekkannya*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Johnson, B. R., & Schneider, M., (2012), *Developing Conceptual and Procedural Knowledge of Mathematics*. Oxford University Press.
- Khashan, K. H., (2014), *Conceptual and Procedural Knowledge of Rational Numbers for Riyadh Elementary School Teachers*.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B., (2011), *Media Pembelajaran: Manual dan Digita*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larasati., Lucky Dwi., dan Sri Poedjiastoeti., (2016), Pengembangan Permainan Kartu Domini Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu, *Journal of Chemical Education UNESA*.
- Lismayanti Meri., Afreni Hamidah., dan Evita Anggereini., (2016), Pengembangan *Buku comic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X, *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi*. 18(1).
- Ma, dan Haikal Adhim., Fida Rachmadiarti, dan Muji Sri Prastiwi., (2013), *Profil Media Animasi Interaktif Materi Daur Biogeokimia Untuk SMA*, Jurusan Biologi FMIPA UNESSA, 2(3).
- Malik, S., & Agarwal, A, (2012), Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool-A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5).
- Marliana., Safri Meilia., dan Adelia Sari Sri., (2017), Pengembangan media belajar *Buku komik* pada materi minyak bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1).
- McCloud, Scott., (2008), *Reinventing Comic*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. Diterjemahkan oleh D.T.W. Palar. *Mencipta Ulang Komik*.
- MS. Gumelar., (2011), *Comic Making*, Jakarta : PT. Indeks.
- Mudjiman Aris, (2009), *Belajar Mandiri (Self-motivated Learning)*, Surakarta : UNS Press.

- Norsalis, E., et al, 2013, "Pengembangan media pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbentuk komik kontekstual di SMP", *Journal of Innovative Science Education*, 2(1).
- Petersen, Robert S., (2011), *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Westport: Praeger Publisher.
- Rahmat, A., (2007), *Pengembangan dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, Disajikan dalam Workshop Penelitian Pengembangan dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK oleh Universitas Muhammadiyah, FMIPA UPI, Bandung.
- Sa'dun Akbar, (2013), *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Satyasa., (on-line 2007), *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Tersedia di <http://digilib.unnes.ac.id/>. Diakses 18 februari 2016.
- Sudjana, Nana. dan Ahmad Rivai., (2011), *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sungkono., (2018), *Peranan Media Komik Instruksional terhadap Pemahaman Materi Buku Paket Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana., (2007), *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung : CV Wacana Prima Susilana.
- Umayah, Siti., Haryani., dan Sumarni., (2013), *Pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media diskusi kelompok pada pembelajaran IPA terpadu tema kehidupan*, Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, Indonesia. USEJ 2(2).
- Star, J. R. & Stylianides, G. J., (2012), Procedural and Conceptual Knowledge Exploring the Gap Between Knowledge Type and Knowledge Quality. *Canadian Journal of Science, Mathematics, and Technology Education*, 13(2).
- Sugiyono., (2016), *Metode Penelitian dan Pengembang RnD (Research and Development)*, Alfabeta Bandung

- Suhanda, Nukhbatul Bidayati Haka., (2018), Pengembangan Komik manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA. *Journal Of Biology Education.IAIN Kudus*. 1(1).
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain., (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto, (2011), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Urip Purwono, (2008), *Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi*, BSNP.
- Warso Doso Dwi Wasito Agus, Hawarya Yulisna., (2014), Pengembangan *Comic Module* pembelajaran biologi pada materi pencemaran lingkungan untuk Siswa SMA kelas X, *JUPEMASI-PBIO*, 1(1).
- Ziden, A A, 2013, The Effectiveness of Web-Based Multimedia Application Simulation in teaching and Learning. *International Journal of Instruction*, 6(2).