

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W.A. & Yusupa, A. (2018). Modul media pembelajaran e-komik untu SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1). 43-59.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad. A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, R.W. & Gall, D.M. (2003). *Educational Research*. New York : Longman.
- Chalim, S. & Anwas, E.O.M. (2018). Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membangun Internet Sebagai Sumber Pembelajaran. *Jurnal Penyuluhan*, 14(1). 33-42.
- Danaswari, R.W., Kartimi, & Roviati, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2(2). 1-17
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Furqon, A. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembelajaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi, FE, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gagne, R.M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran : Terj. Munadir*. Jakarta : Depdikbud Dirgen Pendidikan Tinggi.
- Gay, L.R., Mills, G.E., & Airasian, P.W. (2009). *Educational Research : Competencies for Analysis and Applications (9th ed.)*. Upper Saddle River, N.J. : Merrill/Pearson.
- Haka, N.B. & Suhandi. (2018). Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android untuk Peserta Didik Kelas X Ditingkat SMA/MA. *JOBE*, 1(1).17-32.
- Hakim, T. (2000). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.

- Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. Diakses 12 April 2021 dari <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>
- Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. Diakses 12 April 2021 dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1982). *Instructional Media : and Technologies for Learning*. New Jersey : Merrill Prentice Hall.
- Hermawati, I. (2018). Kekerasan Seksual Oleh Anak Terhadap Anak. *Jurnal PKS*, 17(1). 1-20.
- Irfana, N., Iswari, R.S., & Martin, F.P.(2017). Pengembangan Komik Digital “Let’s Learn About Virus” Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA. *Journal Of Biology Education*, 6(3). 258-264.
- Irwandi & Juriah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1). 33-42.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Laporan Survei Internet APJII 2019-2020. Diakses 12 April 2021 dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/521/Laporan-Survei-Internet-APJII-2019-2020-Q2>
- Levie, W.H. & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations : a Review of Research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30 : 195-232.
- Maharsi, I. (2008). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W.A. (2017). Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1). 12-18.
- Prahmadia, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhanmadiyah 2 Moyudan Tahun Ajar 2015/2016*. Skripsi, FE, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Ramadanti, V., (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Materi Sel Kelas XI*, Skripsi, FITK, Universitas Islam Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta
- Richey, C.R. & Klein, D.J. (2009). *Design and Development Research*. New York : Routledge.
- Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sadiman, A.S., (1993). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. In : *Hakikat Bahan Ajar*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2016). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Scout Mc. Cloud. (2001). *Understanding Comic : The Invisible Art*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Setyorini, W. & Hartono, R. (2017). The Effectiveness Of Digital And Printed Comics To Teach Monologue Of Visual And Auditory Student. *English Education Journal*, 7 (1). 73-78.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, Wiranta. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Baru Press.

- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Survei Internet APJII 2016. Diakses 12 April 2021 dari <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*, Minneapolis, Minnesota : Leadership Training Institu/Spesial Education, University Of Minnesota
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Surabaya : Kencana.
- Ulfa, R. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Sel Saat Pembelajaran Daring Di Kelas XI MIA MAN Tanjungbalai T.P 2020/2021*. Skripsi, FMIPA, Universitas Negeri Medan, Medan.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual – Audio Visual – Komputer – Power Point – Internet – Interactive Video*. Yogyakarta : Kata Pena.
- Widana, I.N.S., Sumaryani, N.P., & Ayuningsih, N.L.W. (2018). Memicu Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 7(1). 38-48.
- Wijaya, S.N., Johari, A., Wicaksana E.J., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bebas Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 4(2). 67-78.



THE
Character Building
UNIVERSITY