

LITERATURVERZEICHNIS

- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 19-28.
- Apriliana, E., Tiara, F., dan M, S, N. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VII SMPN/MTSN". *Jurnal Pendidikan Matematika* vol 1, (2), 1-11
- Bildungs- und Kulturdienst der Provinz Zentral-Java. (o.J.). Si Raja Tambun: Zentraljavanische Folklore. Zugriff am 10. April 2023 über <http://disdikbud.jatengprov.go.id/si-raja-tambun/>
- Daulay, M. A. J., & Tambun, F. R. H. Analisis Unsur dan Nilai Budaya Dalam Sastra Lisan "Siraja Tambun"(Kajian Antropologi Sastra). *Jurnal Sasindo (Program Studi Sastra Indonesia FBS UNIMED)*, 9(2).
- Griffin, J. K. (1998). A Brief Glossary of Comic Book Terminology. In S. Review.
- KHUMAIRO ULVA, R. I. F. K. Y. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV DI MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO NEGERIKATON PESAWARAN* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kosasih, E. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kurniawati, Ira. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 7–14. Kemendikbud
- Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Phenomenon*, 10(1), 85–101
- Laeli, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak
- LESTARI, D. A. (2019). *DIE ERSTELLUNG EINES COMICS Für DAS NIVEAU A2 MIT DER APPLIKATION" COMIPO"* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311-326.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>

Nana Sudjana . 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya

Nasution, Farizal. (2012) . *Jejak Medan Tempo Doeloe*. Medan : Penerbit Mitra

Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(5):967–74. doi: 10.47492/jip.v1i5.177.

Prastowo, Andi. (2016). *Memahami Metod-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Rossana, Laila., Siswandari., & Sudiyanto. (2019). *Komik Digital Berbasis PBL Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berpikir Kritis: Sebuah Kajian Literatur*. Seminar Nasional Pendidikan Pengembangan Kualitas Pembelajaran Era Generasi Milenial 2019. pp 28-35

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Pancar*, 2(1), 14–18. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>

Saputra, H. J., & Faizah, N. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 62–74. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3956>

Siagian, R., Tamba, S. Y., Alfarosa, M., & Adisaputera, A. (2023). Perwujudan Gaya Bahasa Dalam Novel Manusia Langit Karya Jajang A. Sonjaya. *Journal of Economics/ Zeitschrift Fur Nationalokonomie*, 1–9. <https://doi.org/10.1007/s00712-023-00827-w>

Siagian, Y. R. (2019). *Die Erstellung eines Comics der Folklore, Lau Kavar" NordSumatra* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).

Sijabat, A. P. (2019). *Die Erstellung eines Comics der Legende "Nyi Roro Kidul Pantai Selatan"* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).

Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113.

Suparmi. 2018. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal Of Natural Science And Integration*, 1(1), 62-68

Sigalingging, Sarmaida T.R. 2013 "Struktur dan Nilai Budaya Batak Toba dalam

Sastra Lisan Huta Silahisabungan”. Jurnal Basastra. 2 (2), 1(11). Sinaga, Enjelina, 2012. “Analisis Nilai Budaya Sastra Lisan Batak Toba. Dalam Jurnal Online.Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.1-17. Suaka, Nyoman. 2014. Analisis Sastra Teori dan Aplikasi.Yogyakarta: Penerbit Ombak

Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

_____. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV

Suparyanto. (2020). Representasi Perundungan (Bullying) dan Pendekatan Sosiologi Sastra. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*

Tedy, M. Aplikasi Elektronik Komik Malin Kundang Sebagai Media Membaca Cerita Rakyat Berbasis Android.

Yayuk, Erna. 2019. Pembelajaran Matematika SD. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

