

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018, Juni). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06, 1-106.
- Ally, M. (2009). *Mobile Learning : Transforming the Delivery of Education and Training*. Quebec: AU Press.
- Ally, M., Lin, F., McGreal, R., & dan Woo, B. (2005). An Intelligent Agent for Adapting and Delivering Course Materials to Mobile Learners.
- Akhadiah, S, dkk. (1998). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Anderson, J. (2010). *ICT Transforming Education : A Regional Guide*. Bangkok: UNESCO Bangkok.
- Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Complete edition). New York: Longman.
- Aprilia, R. D. (2018). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria. *Skripsi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 6.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Barokah, U. S. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akutansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI. *Skripsi Pendidikan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, 16.
- Blake, R., & Haroldsen, E. (1979). *Taxonomy Of Concepts in Communication*. New York: Hasting House.

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives. Vol. 1: Cognitive domain*. New York: McKay, 20, 24.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy, second edition*. New York: Longman.
- Chen Hsieh, J.S., Wu, W.C.V., & Marek, M.W. (2017). Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 30(1-2), 1-21.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daulay, M. (2017). Developing Social Science-History's Comics-Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School in Pekanbaru City. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 15-21.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Erben, T. (2009). *Teaching English Language Learners through Technology*. New York and London: Routledge.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & W.S, L. P. (2016, Februari). Rancang Bangun Aplikasi Komik Digital Cerita Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android. *SCAN*, 11(1), 51-58.
- Fatra, M. (2008, Juni). Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MI. *Jurnal Algoritma*, Vol. 3(No. 1), hal. 64.
- Finocchiaro, M., & Bonomo, M. (1973). *The foreign language learner: A guide for teachers* (pp. 24-25). New York: Regents Publishing Company.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York; London: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Gerlach, V., & Ely, D. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Gould, E., DiYanni, R., Smith, W. (1989). *The Act of Writing*. New York : Random House.
- Grabe, W., & Stoller, F.L. (2002). *Teaching and Researching Reading*. New York: Pearson Education.
- Gumelar, M. (2004). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamid, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan : Program Pascasarjana UNIMED.
- Hidayah, K. M. (2019). *Pengembangan Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak*. *Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Hornby, A. S., & Cowie, A. P. (1995). *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Vol. 1430). Oxford: Oxford university press.
- Hui, L. (2011). *Improving students' English Speaking Skill Through Content-Based Instruction*. *Unpublished master's thesis*. Sebeles Maret University, Surakarta.
- Irawan, R., & Surjono, H. D. (2018). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Peningkatkan Pemahaman Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2.
- Linggi, A. D. (2016). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*. *Skripsi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Littlewood, W. (1984). *Foreign and Second Language Learning: Acquisition Research and Its Implications for the Classroom*. Cambridge University Press.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- Marwoto & Mujianto, Y. (1998). *BPK Berbicara II (Sanggar Bahasa dan Sastra Indonesia)*. Surakarta: Depdikbud RI UNS.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed)*. New York: Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics : The Invisible Art*. USA: Harper Perennial.
- McQuiggan, S., Kosturko, L., McQuiggan, J., & Sabourin, J. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- Mekhlafi, A. (2004). The internet and EFL Teaching: The Reaction of UAE secondary School English Language Teacher. *Journal of language and learning*, 2, 88-113.
- Memolo, T. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata-Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, (pp. 470-481).
- Meyers, A. (2005). *Gateways to academic writing: Effective sentences, paragraphs, and essays* (p. 2). Longman.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musdalifah. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. *Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri MAlang*.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Jan Van den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafon, and Tjeerd Plomp (Ed), London : Kluwer Academic Publisher.
- Nunan, D. (2005). *Practical English Language Teaching*. McGraw Hill.
- Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. (2010). *Mobile Learning : Structures, Agency, Practices*. New York: Springer.
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019, Juli). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 124-132.
- Patel, M.F., & Praveen, M. J. (2008). *English Language Teaching (Methods, Tools, Strategies)*. Jaipur: Sunrise Publishers & Distributors.
- Permana, A. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Website) Berbantuan Software Lectora Inspire Dikolaborasikan Dengan Pendekatan Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Madiun. *Tesis Pascasarjana Prodi Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret: Surakarta*, 17.
- Pranata, G., Sariyatun, & Ardianto, D. T. (2020). The Concept of Digital Comic Integrating Ecological Values As The Historical Learning Media Innovation. *International Journal of Education and Social Science Research*, 3(1), 135-142.

- Reiser, R., & Dempsey, J. (2007). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology (2nd Ed)*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall, Inc.
- Riyana, C. (2009). *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Sarana Panca Karya Nusa.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering In The Digital Age*. New York: McGraw-Hill.
- Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening*. London, UK: Longman.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, I. W., & Sumuslistiana. (2018, Desember). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Program Linear Kelas XI di SMA Widya Dharma Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 175-193.
- Siraj, S. (2004). Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan. *Masalah Pendidikan*, 27, 129.
- Smith, F. (2012). *Understanding reading: A psycholinguistic analysis of reading and learning to read*. Routledge.
- Sriadhi. (2015). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Manajemen Pendidikan PPs UNIMED*, 8(2), 34-37.
- Sriadhi. (2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sudijono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wirawan, P. W. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 21-26.

Yunita, N. (2017). Pengembangan Komik Digital Berbasis Kontekstual Teaching And Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs. *Skripsi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

Yustiorini, Shobirin, M., & Rinjani, E. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perjuangan Pahlawan. *MAGISTRA*, 11(2), 182-201.

Zhu, J. (2010). The Development and Applied Research Of E-Learning Resources. *International Journal of International Conference on e-Education, eBusiness, e-Management and e-Learning*, 1.

