

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I Wayan.,Nengah Maharta., I Dewa Putu Nyeneng. 2017. *Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis*. Padang Lawas.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar.2014.*Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. hal. 108
- Danaswari, Resti Wahyu., Kartimi., Evi Roviati. 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 Volume 2 Edisi 2. Cirebon.
- Daryanto, (2013).*Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara Rochiati
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hal. 206
- Huda, Miftahul., 2015. *Cooperative Learning “Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan”*.Yogyakarta : PustaPelajar. hal.132
- Iskandarwassid., H. Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kasimmudin, Penggunaan Model Pengajaran Kooperatif Tipe Thik Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik

- Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Makasar, (Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makasar, Vol 4, 2017), hal.59
- Lestari, Ika. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata.
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*. Padangsidempuan. Jurnal Tarbiyah, Vol. 25, No. 2. ISSN: 0854-2627
- McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspitorini, Retno., A.K. Prodjosantoso., Bambang Subali., dan Jumadi. 2014. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif*. Lembaga Pengembangan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Uny. e-ISSN : 2442-8620
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Saputro, Anip Dwi. 2015. *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Ponorogo. M U A D D I B Vol.05 No.01 Januari - Juni 2015
ISSN 2088-3390
- Sardiman, A.M. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja.

- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto.(2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, Etin. 2014. *Aktivitas Metode Penelitian*, Yogyakarta: pustaka pelajar
- Sudjana, N., & Rifai, A., (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana.1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syah, Muibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press. Purwanto, Ngalm. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Triani, Ratnawuri. 2016. *Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro*. Universitas Muhammadiyah Metro. e-ISSN : 2442-4994 Vol.4. No.2 (2016) 8-13
- Wahyuni, Arlika & Linda lia. 2020. *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Kearifan Lokal Palembang di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika. Palembang. ISSN 2086-2407
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*. Journal of Innovative Science Education. Universitas Negeri Semarang. ISSN 2252 – 6412

Wardhana, Yana. 2010. *Teori belajar dan mengajar*. Bandung: Pribumi Mekar.

Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).

