

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya
- Aini, N., Zainuddin, Z., & Mahardika, A. I. (2018). Pengembangan materi ajar IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif berorientasi lingkungan lahan basah. *Pengembangan Materi Ajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berorientasi Lingkungan Lahan Basah*, 6(02)
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amira Nur Samantha. (2017). Children's peer relationships: longitudinal prediction of internalizing and externalizing problems from middle to late childhood. *Child Development*, 61(6), 2004–2021
- Burhan Nurgiyantoro. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gadjah Mada, 2018). h. 295.
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Konservasi Bagi Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 56–63.
- Damopolii, Insar and Jan H. Nunaki. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia." *Pancaran* 5, no. 3 (2016).
- Dasriana, C., Suryadi, D., & D, D. (2020). Kondisi Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD Se-Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 65–73.
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2008. *Panduan Pengembangan Materi Ajar*. Depdiknas Jakarta.
- Gunawan Pramudya, Sujarwo. "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa" Vol.6 No. 1 (2022).
- Haka, Nukhbatul Bidayati and Suhandi. "Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA." *Journal of Biology Education* 1, no. 1 (2018).
- Hakim, Alfian Furqon. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka." *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* 7, no. 3 (2018).

- Hapsari, T. P. (2020). Analysis Of The Need Of Augmented Reality (AR) Based Learning Media For The Prosedure Text Material. *Icoisse*, 1(1), 118-127.
- Harsiati Titik. Bahasa Indonesia. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Haryono, Nugraheni Dinasari. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Dalam Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Hasian, Irene and Anissa Jiwojati Utami. "Tinjauan Desain Karakter Komik Mice Terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia." *Jurnal Magenta* 2, no. 01 (2018).
- Idhamani, Antuk Putri."Dampak Teknologi Informasi Terhadap Minat Baca Siswa" Vol 11. No.1 (2020).
- Ika Lestari. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademia Permata.
- Julizawati, Liza. 2023. Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswi SMPN 40 Pekanbaru. Pekanbaru:UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Kemendikbud. Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs. (Jakarta: Kemendikbud, 2016). h.50.
- KENCANA. Mardhiah, A., & Akbar, A.S. (2018).
- Kosasih, Bahasa Indonesia, (Jakaarta: Kemendikbud, 2017).h.241
- Kosasih, E. dan Endang Kurniawan. (2018). Jenis-jenis Teks. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi & Darmawan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta:
- Kustandi, Cecep and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Laily Nur Zahrina. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(2)(2018): 65. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>

- Lubis, Silvia Sandi Wisuda. "Media Komik Sebagai Meningkatkan Kemampuan Menulis." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2020).
- MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bantul. 2019. Bahasa Indonesia. Yogyakarta: CV Media Prestasi.
- Mustika, Delfitria, dkk. 2018. Struktur, Diksi, dan Kalimat dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 7, No. 3.
- Novita, Erina, dan Nursaid. 2020. Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 9, No. 3
- Nuranisa, Sevty. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Eria Medan. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nurhayati, Ida. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2019).
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Akhyar. 2018. Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School.
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. "Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika." *Mathema Journal* 3, no. 1 (2021).
- Rahmawati, F. (2020). Pengembangan modul menulis kreaif cerita fantasi untuk siswa kelas VII. SKRIPSI Mahasiswa UM.
- Raneza, Felzia and Hening Widowati. "Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman." *BIOLOVA* 1, no. 1 (2020).
- Samsu. Metode Penelitian: (*Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*). Jambi: PUSAKA, 2017.
- Sirate, Sitti Fatimah S. and Risky Ramadhana. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi" VI, no. 2 (2017).
- Siyoto, Sandu and M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

- Sukardjo, M., dan Komarudin, U. (2010). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulistyowati, E. 2009. *Bahan Ajar*, (Online), (endahsulistyowati.wordpress.com/apakah-perbedaan-bahan-ajar-dan-sumber-belajar/, diakses 21 Maret 2024).
- Syaferi, Akhmad. 2021. *Pengembangan Komik Digital Covid-19 Menggunakan Flip PDF Professional Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAN): Metro Lampung.
- Titik Harsiati. *Bahasa Indonesia*. (Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). h.44.
- Wulandari, Nawang. "Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Metro Dengan Menggunakan Model ADDIE." *Al-Fathin* 1 (2018).
- Yuliana, Siswandari, and Sudiyanto. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2017).
- Zahrina, Laily Nur dan U'um Qomariyah. (2018). "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(2)(2018): 64-71. UNNES.