

LITERATURVERZEICHNIS

- Adams, R., und Turner, K. 2020. "Enhancing Learning Through Digital Comics: A Visual Approach to Literacy Development." *Journal of Educational Technology* 15(2):112–29.
- Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, Umi Nurjanah. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Biologi-Universitas Siliwangi Vol. 6 Nomor 2." *Jurnal Pendidikan Biologi-Universitas Siliwangi* 6(2).
- Carrier, D. 2019. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania State University Press.
- Dihyah, Muh. 2021. "Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak. Tesis."
- Dreyer, H und Schmitt, W. 2019. *A Practice Grammar of German*. Routledge.
- Durrell, M. 2021. *Durrells Deutsch Lesen Lernen: Eine Stufe I Lektion*. Routledge.
- Eisner, W. 2020. *Comics and Sequential Art*. W. W. Norton & Company.
- Fitriana, I. N, Tahir, M., und Setiawan, H. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6(3):476–81.
- Hartono, S. 2020a. "Legenda Dan Mitos Nusantara: Kajian Dalam Perspektif Sejarah Budaya." *Jurnal Kajian Sejarah* 10(4):321–38.
- Hartono, S. 2020b. *Legenda Dan Mitos Nusantara*. Jakarta: Penerbit Kharisma.
- Hoffmann, S. und Keller, H. 2021. "Tackling Obstacles in German Reading Skills: Strategies for Grammar, Vocabulary, and Communication Competence." *Language Acquisition Research* 26(1):45–60.
- Hoffmann, S. 2021. "The Impact of Vocabulary Development on Reading Proficiency in German as a Foreign Language." *Language Education Research* 25(1):45–60.
- Hutabarat, Martupa. 2020. "DIE ERSTELLUNG EINES DIGITALIERTEN COMICS ÜBER DIE LEGENDE 'SI BORU NATUMANDI.'" *Studia: Journal Des Deutschprogramms*.

Iskandar, A. 2020. "Makna Dan Pesan Moral Dalam Cerita Rakyat Indonesia." *Jurnal Kajian Budaya Nusantara* 15(2):112–29.

Kartika Sari, Pratiwi, Siti Arofatinajah, and Otto Fajarianto. 2022. "Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24(1):38–49. doi: 10.21009/jtp.v24i1.23700.

Kim, Y., and Park, H. 2021. "The Impact of Augmented Reality on Digital Comics: A User Study." *International Journal of Human-Computer Interaction* 37(4):321–38.

Lamb, C und Johnson, L. 2021. *The Comic Book Story of Video Games: The Incredible History of the Electronic Gaming Revolution*. Ten Speed Press.

Lee, S und Nguyen, T. 2022. "Interactive Digital Comics: Engaging Readers in a Multimedia Experience." *Journal of Interactive Media* 15(3):178–95. Lestari, Puji Indah, and Lilis Afifah. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass Dengan Tema Schule Untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1(11):1532–46. doi: 10.17977/um064v1i112021p1532-1546.

Lim, S. S. und Kim, J. H. 2020. "A Study on the Effect of Multimedia Elements in Digital Comics on User Experience." *International Journal of Human-Computer Interaction* 36(7):613–22.

Mahmud, Ahmadi. 2021. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Di Kabupaten Kudus Untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar. Skripsi."

Mayasari, Rati, Johannes Sapri, and Turdja'i. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8(1):88–98.

Miller, C., und Johnson, M. 2021. "Visual Narratives in Education: The Impact of Digital Comics on Reading Skills and Engagement." *International Journal of Educational Media and Technology* 24(3):245–62.

Müller, F. 2020. "Language Learning Strategies in German as a Foreign Language." *Journal of German Language Education* 15(2):112–28.

Nurjanah, D. 2020. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 20(2):123–34.

- Penzold, Michael. 2020. "LERNLEKTÜREN IM ZEICHEN DER DIGITALITÄT – TYPOLOGISCHE BETRACHTUNGEN ÜBER HYBRIDE ZWEITSPRACHE." doi: 10.18716/OJS/MIDU/2020.0.3.
- Pradana, A. 2021a. "Analisis Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Nusantara." *Jurnal Pendidikan Kebudayaan* 15(2):112–29.
- Pradana, A. 2021b. *Cerita Rakyat Nusantara: Kumpulan Dongeng Asli Indonesia.* Penerbit Cendikia. Makassar: Penerbit Cendikia.
- Pratiwi, C. P. 2020. "Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar : Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Edutama* 7(1):1–8.
- Pujiastuti, Suci und Sherina Rizky Amelya. 2022. "The Creating of an Animated Video Using The Flipaclip Application on The Theme 'Body and Health' For Speaking A1." *Faculty of Language and Art, Medan State University* 1(1):327–30.
- Putra, A. B., und Sari, C. D. 2021. "Exploring the Significance of Folktales in Indonesian Culture: A Qualitative Analysis." *Journal of Southeast Asian Studies* 28(2):135–50.
- Roblyer, M. D und Doering, A. H. 2020. *Integrating Educational Technology into Teaching.* United States: Pearson.
- Rustandi A., Harya K, U., Grasia, E. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan Di Tk Negeri 10 Kota Samarinda." *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan* 11(2):148–57.
- Sari, C. K. 2019. "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI. Skripsi."
- Schulz, K & Hoffmann, P. 2019. "Integrating Cultural Competence in German Language Instruction: A Case Study." *International Journal of Language Education* 15(1):34–48.
- Shadiev, R und Sintawati, W. 2020. "A Review of Research on Intercultural Learning Supported by Technology." *In Educational Research Review* 31(1):1–37.
- Smith, B und Johnson, C. 2020. "Exploring Visual Narratives: A Study on the Impact of Comics in Education." *Visual Communication Quarterly* 25(4):321–40.

Subagyo, S. 2021. "Analisis Nilai Moral Dalam Cerita Anak Indonesia." *Jurnal Pendidikan Anak* 15(2):112–29.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syamsuddin, B. M. 1993. *Cerita Rakyat Dari Riau*. Jakarta: Grasindo und Gramedia.

Tanaka, Y., und Suzuki, A. 2021. "Enhancing Storytelling through Dynamic Imagery: A Case Study of Digital Comic Platforms." *Journal of Visual Narrative Studies* 20(1):45–60.

Wahyudi, I. 2023. *Pentingnya Studi Cerita Rakyat Dalam Pengembangan Kearifan Lokal Di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press.

