

DAFTAR RUJUKAN

- A.A. Naz and R. A. Akbar, *Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration*, Journal of Elementary Education, 18.1–2 (2010), 35–40
- Anip Dwi Saputro, “Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran”, Muaddib Jurnal Studi dan Kependidikan Islam, Vol.5, No.1 (2015), h
- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017)
- Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2006) hal. 4
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),
- Baraka Manjale Ngussa and Abel Chiza, *„The Influence of Instructional Media Use on Pupils “ Mastery of Reading and Writing in Kiswahili Language in ‘ , 4.8 (2017),*
- Brown, *Theodore L. (Theodore Lawrence), 1928- author. Chemistry the central science*
- Hafiz Ahmad. *Kenapa Komik Digital. Resume dari Materi Yang disampaikan Pada Workshop Komik Digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention*
- Monica Mulyani, “Implementasi Kurikulum Level Mikro Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT) pada Pembelajaran Kimia SMA”, Bandung: Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2012,
- Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatiif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2, 2018
- Ni Md. Ari Dwipayanti, I Wyn. Romi Sudhita, Dsk. Putu Parmiti, “Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pangkungparuk”, *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 1, No. 1, 2013,

- Purwanto, S., Rahmawati, H., dan Tharmizi, A. 2013. Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Based Service (LBS) Berbasis Android. Jurnal Politeknik Caltex Riau,
- Rumainur, Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xi Ma Bilingual Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, 2016
- Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”, Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, Vol. 4, No. 1, 2021
- Satyaputra, A., dan Aritonang, E. M. 2014. Beginning Android Programming with ADT Bundle: Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Programmer. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sepandi. 2020. Penerapan Algoritma Adaptive Huffman Coding pada Aplikasi Kumpulan Komik Berbasis Android. Pelita Informatika: Informasi dan Informatika
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Situmorang, M. 2013. Pengembangan Buku Ajar Kimia Sma Melalui Inovasi Pembelajaran Dan Integrasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Semirata FMIPA UnLa. Lampung : Universitas Lampung
- Tri Dewi Nugraheni, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI Di SMK Negeri 1 Kebumen, (Semarang : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017),
- Wahyuningsih, A.N. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. Jurnal PP. Volume 1. No.2.
- Wibawanto, W (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Yudi Hari Rayanto & Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek, (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute)

Yuliana, Siswandari, And Sudiyanto, Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk *The Development Of Accounting Digital Comic Media In The Material Of Writing Bank Reconciliation Report For Students Of Vocational Secondary School*, 2017, II