

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akker, Van Den. 1999. *Principles and Methods of Development Research* (page 1–14) diakses tanggal 17 April 2018. http://link.springer.com/Chapter/10.1007/978-94-011-4255-7_1.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Franz, K dan Meier, B. 1994. *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Febrian, Jack. 2004. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Hake, R.R. 1998. Interactive Engagement Versus Traditional Methods: A Six Thousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal Physics*. Vol. 66, No. 1, Hal 64-74.
- Halimah, Elly. 2012. *Pengembangan Buku Ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbentuk Komik pada Materi Jaring- Jaring Kubus Dan Balok Di Kelas IV SDN Kebomas*. Skripsi tidak dipublikasikan. Gresik: UMG.
- Hudoyo, Herman. 2003. *Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Matematika*. Malang: JICA-UNM.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan: Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Mataram: PENA Salsabila.
- Kurniawan, Dedi, dkk. 2015. *Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. JP3M Jurnal Penelitian dan Pengajaran matematika Vol 1 No. 1 tahun 2015: hal 1 – 6.
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SD*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.
- McCloud. 1994. *Understanding Comics*. New York: Herper Perennial.
- Mulyanta, St dan Marhon, Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia*

Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

- Nikmawati, Erlin. 2017. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Peserta Didik Kelas VII MTs Annuriyyah*. Skripsi tidak dipublikasikan. Gresik: UMG.
- Nur, Muhammad. 1998. *Teori-Teori Perkembangan*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Surabaya.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Simon, Jonathan. 2011. *Head First: Android Development*. United State of America: O'Reilly.
- Slamet. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2006. *Educational Psychology: Theory and Practic 8th Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Sones, W.W.D. 2008. The Comics and Instructional Method. *Journal Educational Socology: 18(4)* hal. 232-240.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sundayana, Rostina H. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers Exceptional Children A Sourcebook*. Minnesota: Indiana University.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Tolle, Herman. 2009. *An Introduction for Multimedia Presentation*. (<http://brawijaya.ac.id/flash>, diakses pada 03 September 2018)
- Weber, K.C., Saldanha, T.C.B., dkk. 2013. Introducing Comics as an Alternative Scientific Narrative in Chemistry Teaching. *Turki*; 1308-8971.
- Wijaya, Adi dan Sri Purnama Surya. 2009. *Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMP (Modul Matematika SMP Program Bermutu)*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Yamasari, Yuni. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Makalah Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya, 4 Agustus 2010.
- Yunus, M. M., Salehi, H., dan Embi, M.A. 2012. Effect of Using Digital Comics to Improve ESL Writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Tecnology*, 4(18) hal. 3462-3469.