

DAFTAR PUSTAKA

- Aldrika, M. Y. (2019). *Pengembangan Komik Fisika Pada Materi Hukum Newton Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA Wisuda Pontianak*. Skripsi. Pontianak.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Bagaskara, A. (2017). *Pengembangan Modul Matematika Tiga Dimensi Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Purworejo : tidak diterbitkan.
- Bagus P, K. H., Buchori, A., Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 7(1), 61-69
- Budi, dkk. (2016). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi". *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*,4(1), 71-83.
- Carrysa, H & Listyani, E. (2018).*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Topik Geometri Kelas VII SMP*. Eprints UNY.
- Fuad, A. P.(2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyu dan Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi.Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana. *Al-Khazini : Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18.
- Khan, F. M. A., & Masood, M. (2015). *The Effectiveness of an Interactive Multimedia Courseware with Cooperative Mastery Approach in*

Enhancing Higher Order Thinking Skills in Learning Cellular Respiration.
Procedia - Social and Behavioral Sciences.

- Klein, S.B. (2015). *Learning. Principles and Application.* Missisipi : Sage Publication
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15(1), 109-120.
- Leonardi, A., & Hermawan, L. (2019). Penerapan *Augmented Reality* Pada Brosur Interior Berbasis *Multi Markerless* Pada Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Hal 82-91
- Lestari & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Lijana. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Ekologi Di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Lubis, A. H. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z*. Skripsi. Padangsidempuan : Institut Agama Islam Negeri
- Lung, I., & Lianto, R. (2017). Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Pada Brosur STMIK Pontianak Berbasis Android. *Jurnal TISI*. Vol. 1, 180-191.
- Maharsi, I. (2018). *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta : Dwi Quantum.
- Mareta, A. (2015). *Implementasi Media Ajar Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality pada SMPN 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Semarang.
- Mayer, R. E. (2017). Using Multimedia for E-Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403-423.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi. *Mathematics Research and Development Media Pembelajaran*.
- Ratnasari & Holilulloh, dkk. (2015). Hubungan Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan*.
- Soedarso, N. (2015). Komik : Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora*, 6(4), 496-506.

- Sudaryono. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugihartono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- _____. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Graha Ilmu.
- Wahyuni, D.A. (2017). *Pengembangan Media Booklet bermuatan IDEAL Problem Solving Dalam Materi Balok Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa Kelas VII SMP Bina Utama Pontianak*. Skripsi IKIP-PGRI Pontianak : tidak diterbitkan.
- Young,J. C. (2015). Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform. *Jurnal Ultimatics*, 7(1), 14-19.
- Yudhaskara, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 05(03). 891-896.
- Yuliamta, V. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bebasis Model Pembelajaran Inkuiri Bermuatan Karakter Pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Cahaya Harapan tayan Hilir*. Skripsi IKIP-PGRI Pontianak : TidakDiterbitkan.