

DAFTAR PUSTAKA

- Anesia, R. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA POKOK BAHASAN GERAK LURUS UNTUK SISWA SMP KELAS VII*.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran—Kurikulum Kemdikbud*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/service/download.php?kategori=rujukan&id=35>
- Belhassena, D. (2023). *L1 Physics lectures Basics in Physics (Mechanics)*.
University of Sciences and Technology of Oran mohammed boudiaf.
<http://dspace.univ-usto.dz/handle/123456789/556>
- Boyatzis, R. E. (2006). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development* (Nachdr.). Sage.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology.
Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101.
<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Caroline Wibowo, M. (2021). *Desain Komik Digital*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Carson, D. (2021, June 8). *Elements of Design: Understanding the 7 Elements of Design*. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/elements-of-design-explained>

Diananda, A. (2019). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA.

Journal ISTIGHNA, 1(1), 116–133.

<https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>

Farisakta, B. T., Narulita, E. T., & Indira, W. (2022). PERANCANGAN BUKU

PANDUAN MENGGAMBAR KARAKTER “NAGA BONBON”

SEBAGAI MASKOT STUDIO BONBIN. *AMARASI: JURNAL DESAIN*

KOMUNIKASI VISUAL, 3(02), 143–151.

<https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1691>

Febryanta, B. (2020). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN*

MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN

IPA DI KELAS IV SD NEGERI 040444 KABANJAHE TAHUN

PELAJARAN 2018/2019. Universitas Quality.

<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/240>

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik sebagai Media

Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Siswa. *KRONIK: Journal of History Education and Historiography*, 6(1),

39–43.

Herdiansyah, H. (2015). *Wawancara, observasi, dan focus groups: Sebagai*

instrumen penggalan data kualitatif (Ed. 1, Cet. 2). Rajawali pers.

Hidi, S., & Harackiewicz, J. M. (2000). Motivating the Academically

Unmotivated: A Critical Issue for the 21st Century. *Review of Educational*

Research, 70(2), 151–179. <https://doi.org/10.3102/00346543070002151>

- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Inabuy, V., Sutia, C., Fajar Tri Maryana, O., Dwi Hardanie, B., & Handayani Lestari, S. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://repositori.kemdikbud.go.id/6911/>.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran: Mengenal, Merancang, dan Mempraktikkannya*. Diva Press.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2023, December 5). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Kendall, E. (2024, October 28). *Color Wheel*. Britannica.
<https://www.britannica.com/science/color-wheel>
- Kua, M. Y., Maing, C. M. M., Tabun, Y. F., Jibril, A., Setiawan, D. J., Nugrahini, G. A., Sukasanti, W. K., Heryanto, L., Suparmi, I. W., Rismaningsih, F., & Dolo, F. X. (2021). *Teori dan Aplikasi Fisika Dasar* (S. Haryanti, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
https://library.instiperjogja.ac.id/index.php?p=show_detail&id=8840
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions* (5th edition). Wadsworth, Cengage Learning.

- McCloud, S. (2017). *Understanding comics* (Reprint). William Morrow, an imprint of Harper Collins Publishers.
- Meleong, L. J. (1989). *Metologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nabila, S. (2022). *PERKEMBANGAN REMAJA Adolescence*.
https://www.researchgate.net/publication/359369967_PERKEMBANGAN_REMAJA_Adolescence
- Nur'aini, F., Ulumuddin, I., Fujianita, S., & Sulinar Sari, L. (2021, April 3). *Risalah Kebijakan Puslitjak No 3, April 2021 Analisis Hasil PISA 2018*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23966/>
- Nuriarta, I. W., & Wirawan, I. G. N. (2019). Kajian Komik Kartun Panji Koming Di Tahun Politik. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 7(2), 117–125.
<https://doi.org/10.31091/sw.v7i2.821>
- Pearson Education. (2017, February 11). *Science Technology Engineering and Math Workbook*. https://www.cosa.k12.or.us/sites/default/files/images/9-12_design_process.pdf
- Poncowati, E. (2020). *Maestro Drawing Toni Hariyanto Karya dan Teknik-Tekniknya*. Elex Media Komputindo.
- Ramliyana, R. (2016). *MEDIA KOMIK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)*. 2.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESAIN DI RUMAH KREASI GRAFIKA*.

Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, 14(1), 48–57.

<https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>

Siregar, P. S. (2017). *Pembelajaran IPA sekolah dasar* (Cetakan Keenam).

Stone, T. L. (Ed.). (2008). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* (Cet.19). Alfabeta.

Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>

Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2021). THE PARADIGM SHIFT OF COMIC AS STORYTELLING MEDIA. *VCD*, 5(1), 57–70.

<https://doi.org/10.37715/vcd.v5i1.2685>

Sutton, T., & Whelan, B. M. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Color Results*. Rockport Publishers.

Tiara Rosida, A., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA.

Jurnal Kronologi, 2(4), 224–234. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.73>

Tinarbuko, S. (2015). *Dekave: Desain komunikasi visual: penanda zaman masyarakat global* (Cetakan pertama). Center for Academic Publishing Service.

Umer Hameed. (2023). *Principles of Design*.

<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32698.16326>

UNESCO Institute of Statistics. (n.d.). *Literacy*.

<https://uis.unesco.org/node/3079547>

White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type* (Second Edition). Allworth Press.

Wichita State University. (2021, October 25). *The Element of Design*.

<https://www.wichita.edu/services/mrc/OIR/Creative/1Design/design-elements.php>

Wichita State University. (2022, March 28). *The Principle of Design*.

<https://www.wichita.edu/services/mrc/OIR/Creative/1Design/design-principles.php>

Yulius, Y. (2021). Pengaplikasian Golden Ratio Pada Perancangan Logo Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.492>

Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan* (Ed. 2). Yayasan Obor Indonesia.