

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, I. D. N. S. (2012). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Sikap Siswa Pada Pelajaran Ekonomi*. 1–18.
- Agus Suprijono. (2012). *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agus Supriyono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alwi, H., dkk. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Amin, dkk. (2018). *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Dengan Metode Diskusi Kelas X Sma Negeri 1 Model Muara Beliti Tahun Pelajaran 2018/2019*. Silampari Jurnal pendidikan Ilmu Fisika (JPIP) Vol 1. <http://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/SJPIF/>
- Andri Mukti Purbiyanto, & Husni Abdullah. (2019). *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Tema 8 “ Daerah Tempat Tinggalku ” Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Berbasis Android Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak*. Volume 07, 3741–3752.
- Anesia, R., Anggoro, B. ., & Gunawan, I. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 1(1), 53–57. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Anonim. 2008. *Generasi Baru Cergam*. [http://komik.multiply.com/journal/item/22?&item\\_id=22&view:replies=reverse](http://komik.multiply.com/journal/item/22?&item_id=22&view:replies=reverse), diakses tanggal 13 mei 2009 jam 10.50).
- Arends, R. I. 2007. *Learning To Teach. Seventh Edition*. New York: McGraw Hill Companies. Terjemahan 2008 Oleh Soecipto Helly Prayitno. Buku Dua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Barrett, T. (2005). *Effects of cooperative learning on the performance of sixth-grade physical education students*. Journal of Teaching in Physical Education, 24, 88-102.

- Biddle, K.A.G., Nevarez, A.G., Henderson, W.J.R., & Vallero-Kerrick, A. 2014. *Early Childhood Education Becoming A Professional*. Printed in USA: SAGE Publications, Inc.
- Bonnef, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Bower, V. 2014. *Developing Early Literacy 0 to 8 From Theory to Practice*. London: Sage publication L.td.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains-SD*. Jakarta : Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Chen, W. (2001). *Description of an expert teacher's constructivist oriented teaching: engaging students' critical thinking in learning creative dance*. Quarterly for Exercise and Sport, 72, 366-375, DOI: 10.1080/02701367.2001.10608973
- Damayanti, Lely. 2016. *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015*. Madiun : Jurnal Care Vol.3 No. 2 Januari.
- Darma, Kasman Akhmad.2013. *Kolaborasi Dahsyat Android Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Darmodjo, H. & Kaligis, J. R.E. (1991/1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta : Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Ditto, R. P. & Mahendra, A. N., 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Universitas Negeri Yogyakarta, Volume XIV.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Donnelly, CF, Helion, J., & Fry, F. (1999). *Modifying teacher behaviors to promote critical thinking in K-12 physical education*. Journal of Teaching in Physical Education, 18, 199-215
- Dyson, B., Griffin, LL, & Hastie, PA (2004). *Sport education, tactical games, and cooperative learning: theoretical and pedagogical considerations*. Quest, 56, 226-240. doi:10.1080/00336297.2004.10491823
- Evans, MA, & Saint-Aubin, J. (2005). *What children are looking at during shared storybook reading*. Psychological Science, 16, 913–920. Fisch, SM (2000)

- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Guntur. 2004. *Selintas sejarah komik indonesia*. <http://re-searchengines.com/art05-72.html>, diakses tanggal 09 Januari 2009 jam 12.16).
- Hendricks, WW, Schneider, IE, & Budruk, M. (2004). *Memperluas analisis kinerja kepentingan dengan segmentasi berbasis manfaat*. *Jurnal Administrasi Taman dan Rekreasi*, 22 ( 1), 53-74.
- Herianto, Ibrahim (2017). *Analisis Efektivitas, Kelebihan Dan Kekurangan Desain Model Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Lingkungan Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Pulau Lombok*. Herianto & Ibrahim, 17-27.
- Hsiao, C. Y Snd P. Y. Shih. 2015. *The Impact Of Using Picture Books With Preschool Students In Taiwan On The Teaching Of Environmental Concepts*. *International Education Studies*, 8(3) : 14-23.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektivitas pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Iskandar, S. M. (1996/1997). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Jacobson & Bergman (1980: 4), mendefinisikan IPA sebagai berikut: “ *Science is the investigation and interpretation of events in the natural, physical environment and within our bodies*”. IPA 8 merupakan penyelidikan dan interpretasi dari kejadian alam, lingkungan fisik, dan tubuh kita.
- Jalinus, N. 2016. *Implementation of PjBL model to enhance problem solving skill and skill competency of community college student*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 7, No. 3.
- Jarolimek dan Parker. (1993). *Social Studies in Elementry Education*. New York: McMillan Publishing.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jufri, A.W. 2010. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Mataram Lombok: Arga puji press.

- Kalsum, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media 3D Science Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Biologi Binomial*,3(1),49–60.  
<http://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/482>
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., dan Seo, D., 2013. *Students' preceptions and experiences of mobile learning, Language Learning dan Technology*, Vol 17, No 3, Hal. 5273.
- Maghfirani(2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik Dalam pembelajaran Pewarnaan Rambut Single Application*.e-Journal, Volume 09 Nomor 2 (2020), edisi Yudisium 2 Tahun 2020, Hal 1-9
- Masruro, L.Gunansyah, G.(2018).*Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik*.Volume 6 (2)(2018).
- McCloud, Scout, *Understanding Comic Jakarta* .Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.
- Meltzer,David E .2002.*The Relationship Between Mathematics PreparationAnd conceptual learning gain in physics:A possible inhidden Variablei in Diagnostic pretest scores*.Ames:Department of physics and Astronomy,Lowa State University.
- Meilana, J. R. (2017). *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Siswa Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Universitas Bandar Lampung
- Mitchell, D. 2003. *Children's Literature An Invitation to The World*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). *National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes*. *European Educational Research Journal* , 15 (3), 329-344.
- Nazruddin. Safaat H, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*, Informatika, Bandung
- Nemeth, J., & Long, J. G. (2012). Assessing Learning Outcomes in U.S. Planning Studio Courses. *Journal of Planning Education and Research* , 32 (4), 476-490.
- Noddings, N. (2015). *Philosophy of education*. Boulder: Routledge
- Paivio, A. (2008). The dual coding theory. In SB Neuman (Ed.), *Educating the other America* (pp. 227–242).

- Putra Rizki Suhendar, Wijayanti & Mahatmanti. Pengaruh *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 11, No 2, Hal.2010.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabata.
- Sadiman. Rahardjo. Hayono. Rahardjito. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sibiana, A, N 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Malang*. Tesis. Malang: UIN Maliki.
- Solihatin, E. & Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suci Lestari, (2009) *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Bisnis*. CV. Alfabet. Bandung.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Syifak, M. (2013). *Penggunaan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sdn Margorejo III/405 Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 1–5.
- Tompkins, G.E., & Hoskissons, K. 1995. *Language Arts: Content and Teaching Strategies (3rd ed.)*. New York: Mac Millan Publishing Co.
- Will, E. (1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Poorhouse Press, Tamarac, Florida, 7, 13.
- Young, M. E., Klemz, B. R., & Murphy, J. W. (2003). Enhancing Learning Outcomes: *The Effects of Instructional Technology, Learning Style, Instructional Methods and Student Behavior*. Journal of Marketing Education , 25, 130.