

DAFTAR REFERENSI

- Alonso, F. 2007. *An Instructional Model For Web-Based E-Learning Education With A Blended Learning Process Approach*. British Journal of Educational Technolog Vol. 2005. Diambil tanggal 8 September 2017 pukul 14:56 dari <https://www.researchgate.net>.
- Amanda, N, Waluyanto, dan Zacky. 2016. *Perancangan Komik Digital Menggunakan Aplikasi LINE Webtoon Tentang Pola Makan Sesuai Golongan Darah untuk Remaja*. Jurnal DKV Adiwarna, Vol. 1. Diambil tanggal 24 November 2016 pukul 20:50, dari <http://www.media.neliti.com>.
- Ardiansyah, F. 2011. *Pengenalan Dasar Android Progaming*. Depok: Biraynara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Blackburn, S and Ting, H. 2013. *Women in Southeast Asian Nationalist Movement: A Biographical Approach*. Singapore: NUS Press.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 2003. *Education Research an Introduction, Seventh Editions. University of Oregon*. United States of America.
- Burd, B. 2012. *Android Application Development: All in One for Dummies*. New Jersey: Wiley Publishing.
- Burke, P. 2015. *Sejarah dan Teori Sosial Edisi Kedua*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Choi, Y. S. and Yu, S. Y. 2016. *The Advertising Effect of PPL within Webtoon: Focusing on the Components of Engagement*. Indian Journal of Science and Technology, Vol 9. Diambil tanggal 24 November 2016 pukul 21:01, dari <http://www.indjst.org>.
- Cennamo, K. & Kalk, D. 2005. *Real Word Instructional Design*. Canada: Wadsworth.
- Chee, T. S. and Wong, A. F. L. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Singapore: Prentice Hall.

- Dahar, R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Airlangga.
- Dalacosta, K. 2009. *Multimedia Application with Animated Cartoons for Teaching Science in Elementary Education*. Jurnal Computers & Education; Vol 52. Diambil tanggal 25 November 2016 pukul 12:45 dari <http://www.sciencedirect.com>.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Emanuel, A. W. R. dan Salim, A. 2013. *Pembuatan Sistem Pelayanan Taksi dengan Menggunakan Android, Google Map dan Ruby on Rails*. Jurnal Sistem Informasi; Vol 8.
- Fajri, Em Zul dan Senja. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia: Edisi Revisi Cetakan Ketiga*. Jawa Tengah: Difa Publisher.
- Hafis Bin Hashim, M. E. A. & Idris, M. Z.. 2016. *Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject*. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, Vol. 6. Diambil tanggal 18 September 2017 pukul 12:50, dari <https://www.researchgate.net/>
- Hamid, A. R. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamid, A. R. & Madjid, M. S. 2011. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Hareckbarth. 1996. *The Educational Technology Handbook*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc.
- Harmoko, D. B. & Sumbawati, M. S. 2017. *Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game di Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal IT-EDU, Vol. 2. Diambil Tanggal 12 September 2017 pukul 15:09 dari <http://urnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Haryoko, S. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi Vol 5. Diambil tanggal 14 September 2009 pukul 13:40, dari <http://JurnalEdukasiElektro,2009-journal.uny.ac.id>
- Haydn, T. 2012. *History in Schools and The Problem of "The Nation"*. Journal Education Sciences (Educ.Sci) Vol. 2. Diambil tanggal 5 Oktober 2017, pukul 14:03, dari www.mdpi.com

- Heinich, R. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, N. J: A Simon & Schuster Company.
- Kadir, A & Triwahyuni, T. C. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi. Diambil tanggal 27 November 2016, pukul 15:00 dari <https://www.researchgate.net>
- Kim, K. 2012. *Design and Implementation of IVEF Protocol Using Wireless Communication on Android Mobile Platform*. Jurnal Computer Applications for Security, Control System Engineering; Vol 339. Diambil tanggal 23 November 2016 pukul 13:32, dari <http://link.springer.com/chapter/>
- Kuntowijoyo. 2008. *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Larsen, J. E. 2012. *Knowledge, Politics, and the History of Education*. Berlin: LIT Publishing.
- Lee, K. B. and Salman, R. 2012. *The Design and Development of Mobile Collaborative Learning Application Using Android*. Journal of Information Technology and Application in Education (JITAE) Vol. 1. Diambil tanggal 8 September 2017, pukul 13:50, dari <https://archive.org>
- Lee, S. J. 2013. *A Study on Strategic Modeling to Develop Comics Content with Smart Device Platform*. International Journal of Smart Home Vol. 6. Diambil tanggal 25 November 2016 pukul 13.01, dari <http://citeseerx.ist.psu.edu>
- Matos, V. and Grasser, R. 2010. *Building Applications for the Android OS Mobile Platform: A Primer and Course Materials*. Journal of Computing Sciences in College, Vol. 1. Diambil tanggal 19 September 2017, pukul 10:21, dari <http://engagedscholarship.csuohio.edu/cgi/viewcontent.cgi>
- Merrill, P. F. 1996. *Computer Education*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication.
- Newby, T. J. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Oktafiyani, M. 2013. *Gambar Kartun sebagai Suatu Alternatif Komunikasi Informasi Akuntansi*. Jurnal Media; Vol 21. Diambil tanggal 24 November 2016 pukul 20:48, dari <http://publikasi.dinus.ac.id>

- Prastya, A. 2016. *Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru*. *Prosiding* disajikan dalam Temu Ilmiah Nasional Guru VII, di Universitas Terbuka Convention Center.
- Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Poore, M. 2013. *Using Sosial Media in The Classroom*. New Delhi: Sage Publications.
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, D. W. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol 1. Diambil tanggal 12 September 2017 pukul 15:41 dari <http://ejurnal.unmerpas.ac.id>
- Putera, I. E. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. *Jurnal Teknoif* Vol 1. Diambil tanggal 8 September 2017, pukul 17:08, dari <https://ejournal.itp.ac.id>
- Putri, W. T. A. 2013. *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1. Diambil tanggal 24 November 2016 pukul 20:44, dari <http://ejournal.unesa.ac.id>
- Raiser, R. A. and Dick, W. 1996. *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*: New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sadiman, A. S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Samniah, N. 2016. *Kemampuan Memahami Isi Bacaan Siswa Kelas VII MTs Swasta Labibia*. *Jurnal Humanika*, Vol. 1. Diambil tanggal 4 April 2018 pukul 11:30, dari www.id.portalgaruda.org/
- Sampono (Oktober 2015). *Revitalisasi Nilai-Nilai Keindonesiaan dan Ideologi Pancasila dalam Konteks Sistem Keamanan Nasional Menghadapi Tantangan Global*. *Makalah* disajikan dalam seminar sarasehan Pusbintal Mabes TNI di Cilangkap. Diambil tanggal 8 November 2017, pukul 15:43, dari www.academia.edu.

- Sayono, J. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis*. Jurnal Sejarah dan Budaya, Vol. 7. Diambil tanggal 8 September 2017, pukul 17:09, dari <http://journal.um.ac.id>.
- Setyosari, P. 2008. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Naskah Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Universitas Negeri Malang. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 15 Universitas Negeri Malang.
- Sjamsuddin, H. 2012. *Metodelogi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukardjo. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Bidang Studi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryo, D. 2009. *Transformasi Masyarakat Indonesia Dalam Historiografi Modern*. Yogyakarta: STPN Press.
- Tuahunse, T. 2009. *Hubungan Antara Pemahaman Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia dengan Sikap Terhadap Bela Negara*. Jurnal Kependidikan, Vol. 39, No. 1. Diambil tanggal 20 April 2018 pukul 15:11, dari <https://media.neliti.com>.
- Uskov, V. L. Howlett, R. J. & Jain. L. C. 2015. *Smart Education and Smart e-Learning*. Swizerland: Springer International Publishing.
- Widayanto, A. B. 2010. *Pemuda dalam Perubahan Sosial*. Jurnal USD. Diambil tanggal 20 April 2018 pukul 14:55, dari <https://www.usd.ac.id>
- Wijaya, D. N. 2013. *Mentalitas Pemuda pada Masa Pergerakan dan Masa Reformasi di Indonesia: Dari Berani Berpengetahuan hingga Takut Berpengetahuan*. Jurnal Kajian Sejarah & Pendidikan Sejarah, Vol. 1, No. 1. Diambil tanggal 20 April 2018 pukul 15:24, dari www.mindamas-journals.com
- Wijaya, S. & Sutanto, S. M. 2016. *Perancangan Buku Komik Cerita Tradisional Indonesia untuk Remaja Modern yang Terbiasa dengan Komik Jepang*. Jurnal

Vicidi Vol. 6. Diambil tanggal 24 Oktober 2016 pukul 20:43, dari <http://journal.uc.ac.id>

Yoon, K. H. 2015. *Features of Korean Webtoons through the Statistical Analysis*. Journal Korean Society of Cartoon and Animation Studies pp.177-194. Diambil tanggal 24 Oktober 2016 pukul 21:15, dari www.koreascience.or.kr/article

Zilmaz, K. 2008. *A Vision of History Teaching and Learning: Thoughts on History Education in Secondary Schools*. The High School Journal Vol. 92. Diambil tanggal 9 September 2017, pukul 15:23, dari <https://www.jstor.org>