

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha, N. (2022). Peran ilustrasi dalam komunikasi visual: Sebuah studi kualitatif. *Jurnal Seni Visual*, 5(1), 45–60.
- Prasetyo, E., & Hadi, R. (2019). Efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 25–38.
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The effect of digital learning of historical comics on students' critical thinking skills. *International Journal of Interactive Education & Technology*, 13(5).
<https://www.ijiet.org/vol13/IJiet-V13N5-1873.pdf>
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). Pengaruh penggunaan komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 101–115.
- Utami, F., & Pratiwi, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 123–130.
- Wijaya, A., & Sari, L. (2020). Pengembangan modul pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 112–120.
- Mayer, R. E. (2014). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer.
- Allen, M. W. (2012). *Michael Allen's Guide to e-Learning: Building Interactive, Fun, and Effective Learning Programs for Any Company*. Wiley.
- Adobe Systems. (2020). *Adobe Illustrator Classroom in a Book* (2020 release). Adobe Press.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A