

## DAFTAR PUSTAKA

- Armiya, A. H. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 1–9.
- Aldila, S., & Mukhaiyar, R. (2020). Efektivitas model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di kelas X SMK Negeri 1 Bukittinggi. *Ranah Research*, 2(2), 51–57.  
<https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/233>
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Briggs, L. (1977). *Instructional Design*. New Jersey: Education Publisher.
- Depdiknas (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Fatchan, M. (2018). *PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6*. Director, 15(40), 6–13.  
[http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth\\_summit\\_2012\\_v3.pdf](http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf)
- Jafnihirda, Lika., Diani, & Sefriani, Rini. 2019. “Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D Pageflip Professional (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1  
<https://www.bps.go.id>.
- Kendall, E. Kenneth and Julie E. Kendall. 2011. *System Analysis and Design Eighth Edition*. New Jersey. Pearson.
- Kristanto, A. 2010. “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12- 25
- Laila Raudatul Fauziah. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Al Murabbi*, 5(2), 1–7.  
<https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2135>

- Menrisal, & Utami, Nadiya Rizki. 2019 "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMKN 7 Kerinci)," *Media Infotama*, Vol. 6, No. 1. Hal 1-11.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-dasar proses belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: DIAN RAKYAT.
- Putra, R. D., & Wahyuni, T. S. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 131. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106502>
- Riyana, C. 2007. *Komponen-Komponen Pembelajaran*. [https://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196209061986011AHMAD\\_MULYADIPRANA/PDF/Komponen\\_Pembelajaran.pdf](https://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PEND._LUAR_BIASA/196209061986011AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Komponen_Pembelajaran.pdf).
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Riswanto, Eko. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: STMIK El-Rahma. 2010.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Suwarna.
- Safaat, N. (2014). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika

Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Siburian, S., Hutagalung, S. M., & Daulay, S. (2008). *Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short Story- Based on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa*. 591–599.

Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*

Smaldino., S. E. et. a., *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2005.

Tim EMS (2015). *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: PT elex media Komputindo

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Jakarta: Kencana, 2009.

Yulia, D. (2005). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA NEGERI I GUNUNG TALANG*.

Yunindra, *Software Engineering*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY