

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., Nova, T., & Yunianta, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. 7(3), 434–443.
- Agustina Dwi Astuti, I., & Asep Sumarni, R. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. 24(2). <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- Andika, K., Suparno., & Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta. 14(1), 98-112.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. 6(1), 99-104.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Dewi Novita. (2021). Hubungan Kreativitas Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Pada Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri Medan. *Abstrak Hasil Penelitian UNIMED*. Medan.
- Fatimah, Laela Umi & Khairuddin Alfath. (2019). "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor". *Jurnal Lomunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37-64.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14, Issue 1).
- Manoppo, Mulyanto, & Suhada. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 37(2).
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, July*, 1–14.
- Sudarsana, I. W., Sunarya, I. M. G., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran WAN (Wide Area Network) Pada Pokok Bahasan Routing Berbasis Animasi 3D. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 2(6), 765–770.
- Tim EMS (2015). *Pemrograman Android Dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Tim GTK DIKDAS (2021). *Modul Belajar Mandiri Calon Curu*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Viyana Surya Aji, A., & Siswanto, I. (2020). Pengembangan Video Tutorial Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC. 9(2), 141–148. <https://doi.org/10.30738/jtv.vXiY.0000>
- Wahana Komputer. (2013). *STEP BY STEP MENJADI PROGRAMMER ANDROID*. Semarang : Penerbit Andi.
- Wibawanto, Wandah. (2018). *Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wirawan, R. P., & Sulistiyo, E. (2020). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. 09(03), 507-516.
- Yudhistita. (2021). Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu). Diakses pada 30 Mei 2022 dari <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>