

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. *Malang:Skripsi*.
- Afifah Ghina, (2019) Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan. *Semarang:Skripsi*.
- Ahmad, Khudlori. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK NU UNGARAN. *Semarang: Skripsi*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bastiar. I.A, (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powton Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di DISD Labschool Unnes. *Semarang: Skripsi*.
- Corcoran, Edwar. (2005). A Statistical Model of Student Knowledge for a Corrected Conceptual Gain.
- Djamarah, Syaiful, dkk (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prahmadia Ade, (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Irwandani, Siti Juriyah, (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Al BiRuNi"*. 5 (1) : 33-42.
- Indriastoro, K. A. Hendri. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman Web Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 4, No. 2, Hal: 212.
- Junaedi Sony, (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English

For Information Communication And Technology. *Jurnal Bangun Rekaprima*. 7 (2) : 80-89.

John, D. L. (1988). *Media pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: P2LPTK.

Leryan Alver, Pravasta Lucius, (2018). The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History. Yogyakarta: *Prosiding Seminar Nasional FKIP*.

Nurrita Teni, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1) : 171-187.

Purnia, A. Rifai dan S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Semnastek*, 2019.

Purwati Yuli, Perdanawanti Linda, (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* 1 (1) : 42-51.

Pujawan, (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Penelitian*.

Pujiriyanto, (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Ramli Anwar, dkk (2018). *Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat*. Universitas Negeri Makassar, 5-7.

Rizki Reza, dkk (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Matematika*.

Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn

Studi Kasus: SDI AL MADINA SEMARANG. *Doktoral dissertation, Universitas Negeri Semarang. Skripsi.*

Romadhan, Akbar, dkk (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Elektro*. 4 (2).

R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012.

Saputro, A. (2018). Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sriadhi, (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.

Supandi, dkk (2018). Analisis Resiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Yang Menggunakan Metode Waterfall Dan Prototyping. *Prosiding Seminar Dinamika Informatika*. 83-86.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1) : 43-48.

Sumardji, Andy. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 2 Klaten. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

Wahid Abdul. A, (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*. 1-5.

Wahyuni, Sri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

Wati Rima Ega, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena.