

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Afifah, Ghina. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan. Skripsi. Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang. Diakses dari laman <https://lib.unnes.ac.id/33474/1/1401415120> Optimized.pdf
- Agung, A. A. G. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akhyar, M., Sufyadi, S., & Dalu, Z. C. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN ADD ON ISPRING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN. *J-INSTECH*, 4(1), 74–81.
- Alparisa, E. T., Wahyudi, J., & Sudarsono, A. (2022). *Adobe Animate CC Application As Alternative Learning Media For School Students Elementary School At State Elementary School 01 Bengkulu City Aplikasi Adobe Animate CC Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri 01 Kota Beng.* 1(1), 7–12.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang.* 06(01), 114–119.
- Arya Sudarmayana, I.G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(1), 48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245>
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. 08 No 02

- Atmawarni. (2011). *PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF*. 4(April 2011), 20–27.
- Bunyamin. (2021). *PEMBELAJARAN Layout: Abdul Rauf (susarah lobo. hasmawati, ernawati (ed.))*.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar A . PENDAHULUAN Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam penggunaan media Salah satu media pembelajaran yang merespon perkembangan teknologi yaitu . April*. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Dhanil, M., & Mufit, F. (2021). Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(2), 177–190. <https://doi.org/10.21009/1.07210>
- Djamaluddin, A. (2019). *PEMBELAJARAN* (A. Syahdad (ed.); pertama).
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Erida, M. (2021). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Pengidap HIV/AIDS*. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 10–21.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca.
- Firdian, F., dan Maulana, I. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Matakuliah Aplikasi Software. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 3(6), 822–828.
- Heriyanto, A., Haryani, S., & Sedyawati, S. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Unnes*, 1(2252), 1–7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Irwanto, dan Marliah. (2019). Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching Learning Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Taman Cendekia*, 3(2), 342–349.
- Kurniawan, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183–195. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika.

- Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40.
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Mureiningsih, E. S. (2014). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF* Endang Sri Mureiningsih 1. 214–229.
- 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>
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan . *Jurnal geografi*, 50-62
- Octavina, M. T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PROGRAM LECTORA INSPIRE BERBASIS ANDROID PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA KELAS XI AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK NEGERI 10 SURABAYA*. 18(2), 142–151.
- Praheto, Biya Ebi. 2022. *Multimedia Pembelajaran*. 1st ed. edited by B. E. Praheto. Yogyakarta: UST-Press Yogyakarta
- Prastyo, I. S., & Hartono, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabola. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 25–35. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>
- Pratama, R. A., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). Game Android “MENALAR” Berbasis Adobe Animation CC. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan*

- Matematika*, 9(3), 617. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>
- Rahayu, D. D., Sakdiyah, S. H., & Chrisyarani, D. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354>
- Rahayu, R., & Djazari, M. (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumi atmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rifâ, A., Serevina, V., & Delina, M. (2018). The development of High Order Thinking Skills (HOTS) assessment instrument for temperature and heat learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1), 19–26.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Rosiddyanti, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis Android dengan menggunakan Software Adobe Animate untuk meningkatkan pemahaman Matematis* 1(6), 951–959. <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/66050>
- Sari, S. N., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 1622–1634.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. google scholar
- Solehatin, S., Aslamiyah, S., Pertiwi, D. A. A., & Santosa, K. (2023). Augmented reality development using multimedia development life cycle (MDLC) method in learning media. *Journal of Soft Computing Exploration*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52465/josce.v4i1.118>
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Studi, P., Teknik, P., Dan, I., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL KELAS XI SMKN*

7 JAKARTA KHAIRUNNISA PUTERI RAMADHANI.

- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:alfabeta.
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *TeIKa*, 10(2), 117–124. <https://doi.org/10.36342/teika.v10i2.2381>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Herman Dwi Surjono.
- Sutianah, C. (2021). *Belajar & Pembelajaran* (tim qiara Media (ed.); pertama). CV. Qiara Media.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Tatahuae, K. G. (2023). *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 3 Nomor 2, April 2023*. 3(April), 228–237.
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2015). *INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*.
- Tirta, N. I. N., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2014). *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014) PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROYEK UNTUK PELAJARAN KEJURUAN JARINGAN DASAR Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal . 4*.
- Wandah Wibawanto. (2018). *Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate*. Cv. Andi Offset
- Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*.
- Yogiyatno, W., & Sofyan, H. (2014). Pengembangan multimedia interaktif kompetensi dasar mengoperasikan software basis data untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 111–124. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2539>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46–67.
- Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe P. 9, 349–361.

Zhelmico, H. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 MOJOKERTO Setya Chendra Wibawa Abstrak. *IT-EDU*, 05 nomor 0, 23–29

