

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rifa'i Nana Sudjana, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- A. Maressa, "Pengertian Mobile Web dan Mobile Aplikasi," *Webpage Public Health Informatics*, 2014.
- Agustin, E., & Wintarti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan*. JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika), 7(1), 10-23.
- Afriyani, R., & Yanti, V. Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Jaringan Dasar Berbasis Android Pada Smk Negeri 2 Padang*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (JUPTIK)*, 1(1), 22-28.
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). *Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance)*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10-16.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Erdisna & Arif Rahman. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Adobe Flash CS3*. *Jurnal KomTekInfo Fakultas Ilmu Komputer*, 2(1), 25–33.
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan.
- Huda, B., & Apriyanto, S. (2019). *Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring (penelitian dilakukan di kab. Karawang)*. *Buana Ilmu*, 4(1), 11-24.
- Lestari, A. S. (2013). *Pembelajaran multimedia*. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 84-98.

- Manopo, Mulyanto, dan Suhada. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. 2021 (4), 37 -42.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Niken Ariani dan Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). *Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)*. Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Pratama, S. (2017). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.3 Tahun 2020 e-issn 2614-0578 p-issn 1412-5889 307 116–126.
- Rindiani, R., & Hasanah, F. N. (2022). *Pengembangan Mobile Learning “Detektif Siput” Kelas X SMK*. Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran, 16(2), 192-202.
- Saputra, G. A. A., Agung, A. G., & Suwatra, I. I. W. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP*. Jurnal Edutech Undiksha, 5(1), 121-131.
- Setiyahningsih Yunita. (2023). *Pengertian Adobe Animate*. Diakses 14 Maret 2023 dari <https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/>.
- Saputro, A. (2018). *Panduan praktis membuat mini games Android menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.

- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Univesitas Negeri Medan.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). *Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel*. Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5(1), 19-25.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin, M. (2018). Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Tim, E. M. S. (2015). *Pemrograman Android dalam Sehari*. Elex Media Komputindo.
- Umam, A., Rozadi, N., Wijayanti, L., & Kumara, N. R. (2016). *Mobile pocket book disertai mind map menggunakan adobe flash professional cs6 materi suhu dan kalor*. Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek, 2016(2013), 847– 852.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wina Sanjaya. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Yudiantara, A., Salam, M., & Ikman. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8.0 pada materi bangun ruang di smp negeri 9 kendari*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Volume 3 No. 2 Mei 2015 PENGEMBANGAN, 3(2), 1–16.
- Yudhistira. (2023). *Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu)*. Bhineka.com. diakses 14 Maret 2023 dari <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android>.