

## DAFTAR PUSTAKA

- About Elearning, (2015). *ADDIE Intructional Design Model*. <http://www.about-elearning.com/addie-instructional-design-model.html>.
- Arsyad, Azhar, (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- 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.
- Bambang, Sigit, & Joko. (2007). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas (online) dalam (<http://etraining.tkplb.org/file.php/1/mo-ddata/data/3/9/31/.pdf>).
- Aryadillah dan Fifit Fitriansyah. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran Teori dan Praktik*. Depok : CV. Herya Media.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Titorial Nurani Sejahtera.
- H. Daryanto. (2005). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [https://psbsekolah.kemdikbud.go.id/kamaya/index.php?p=show\\_detail&id=59194](https://psbsekolah.kemdikbud.go.id/kamaya/index.php?p=show_detail&id=59194)  
<https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilis-pengganti-flash-professional/>
- Ibrahim, F. F., Koniyo, M. H. & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. *Journal of Information Technology Education*(online)dalam(<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/9299/2662.pdf>).
- Kasma, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Komputer dengan Adobe Flash CS6. *Prosiding Semantik*, 2(1), 103-110.
- Munadi, Yudhi.(2013). *Media Pembelajaran : Sebuah pendekatan baru*. Jakarta : Referensi GP Group.
- Novianto, Andi, (2019). *Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN)*. Solo : Erlangga.

- Prastyo, I.S. & Hartono, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabole. Phenom. J.Pendidik (online)dalam(<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/download/6854/2982.pdf>).
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE. Kencana.
- Rahmat, R.F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K. & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. J.Inov. Teknol. Pendidik (online) dalam (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/viewFile/27414/12705.pdf>).
- Raco, J.R. (2010), Metode Penelltnan Kualltatlf Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada matapelajaran simulasi digital. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), 116-126.
- Rusman, (2012), *Model-Model Pembelajaran*, Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, Arief. (2009). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sriadhi, M. (2015). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *EducanduM*, 8(2), 37-47.
- Sriadhi, dkk. (2017). *The Effect Of Tutorial Multimedia On The Transformator Learning Outcomes Based On The Students' Visual Ability*. *International Symposium On Materials And Electrical Engineering (Ismee) 2017*.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Suheri, Agus (2006).‘Animasi Multimedia Pembelajaran’. *Jurnal animasi multimedia pempelajaran* .2,(1),27-33.

- Sukiman . (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Syaodih, Nana. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Kencana, Jakarta.
- Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Smp Al-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 60-70.
- Wibawanto, W. (2019). Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate.
- Yuan Rido Anggarta. (2016). Pengembangan Jobsheet Sebagai Sumber Belajar Praktik Teknik Pengukuran Kelas X Teknik Permesinan Di Smk Muhammadiyah 1 Salam. *Abstrak Hasil Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP. *J. Pendidikan, Penelitian, dan Pembelajaran*, 14(7), 123-129.