

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 32–35.
- Bernadhed, Fuady, M. D., Laelangge, M. J., & Rahman, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, XIV(1), 34–39.
- Catur Saputro, A. N., Ditama, V., & Saputro, S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam Sma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(2), 23–31.
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. PT Elex Media Komputindo.
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>

- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40.
- Jusuf, H., Sobari, A., & Fathoni, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa SMA Di Era Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.212>
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro Cs 5. *Jurnal PROSISKO*, 2(1).
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas VSD Negeri Kabupaten Indramayu. 4(1), 114–124.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Maesaroh, S., Sirumapea, A., & Setiaji, C. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1), 69–75. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/99/101>

- Mahmudah, S. R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Psikologis Siswa Terdampak Social Distancing Akibat Covid 19*. 2(2), 1–14.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014/1564>
- Novita, R., Isa, Y., & Eriyanti. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SD*. 3(2), 187–192.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*, 2, 66.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>
- Nurdiana, M., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CD Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 84. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.925>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona COVID-19*. 4(2), 30–36.
- Pratama, A. R., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). *GAME ANDROID “MENALAR” BERBASIS ADOBE ANIMATION CC*. 9(3), 617–630.

- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 6–7.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>
- Shinta Daulay, R., Pulungan, H., Noviana, A. 3, & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19. *Al Ulum*, 1(1), 29–42.
- Sintawati, I. D. (2018). Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Interaktif

Dengan Metode Waterfall. *Paradigma*, XX(1), 78–85.
ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/3082/pdf%0D

Sukma Riski, A., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), 119–125.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 09(02), 113–120.

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>

Wuryandari, A., & Akmaliah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>

Yulia Sari, L., & Susanti, D. (2016). Uji Eektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan. *BioCONCETTA: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2(1), 159–164.

Yusuf, A. S., Hakim, L., & Abdillah, A. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Computer Assisted Instruction Model Tutorial pada Topik Fotosintesis Menggunakan Adobe Animate CC untuk SMP Designing Media of Integrated Science Learning on Photosynthesis Topics Based on Tutorial Model*. 16(2009), 42–48.

Yuwita, N., Aminudin, A., Setiadi, G., & Pasuruan, U. Y. (2019). *Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud*. 7(2).

Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). *Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas Vii Smp*. 14(7), 123–129.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/5921/4921>