

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. Resiani, A. A. G. Agung, and I. N. Jampel, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas VII Semester genap di SMP N 7 singaraja Tahun ajaran 2014/2015," *J. Edutech Undiksha*, vol. 3, no. 1, 2015.
- [2] A. M. Fanny and S. P. Suardiman, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V," *J. Prima Edukasia*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2013.
- [3] A. Arsyad, "Media Pembelajaran," 2011.
- [4] Daryanto, *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. 2010.
- [5] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2018, doi: <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- [6] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2018, doi: [10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131](https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131).
- [7] M. S. E. M. A. S. K. Alfa Satyaputra, *Let`s Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=bC1IDwAAQBAJ>
- [8] N. Huda and A. E. Endah Sri Mulyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dengan Ispring Suite pada Materi Garis dan Sudut," *Al-Khwarizmi J. Pendidik. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 12, no. 1, pp. 51–66, 2024, doi: [10.24256/jpmipa.v12i1.4022](https://doi.org/10.24256/jpmipa.v12i1.4022).
- [9] N. I. Abrar, J. M. Parenreng, and M. S. Lamada, "Pengembangan E-modul Interaktif

Berbasis Aplikasi Android Menggunakan iSpring Suite 11 Sebagai Media Ajar Digital pada Mata Kuliah Inovasi Teknologi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,” vol. 02, pp. 1009–1021, 2024.

- [10] R. Fadli and M. Hakiki, “Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis,” *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–15, 2020.
- [11] A. Sahri and W. Asmoko, “Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate,” *J. Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.26418/ekha.v6i1.60519.
- [12] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, “Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 141, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1009.
- [13] A. F. Maulana, “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC Pada Materi Dinamika Rotasi Kelas XI SMA,” vol. 4, no. 1, p. 6, 2021.
- [14] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

