

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Maharani, F. Rini, and A. Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Nusatama Padang," *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. dan Arsit. Komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 19–24, 2023, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v3i1.416.
- [2] S. Pratasik and B. M. Ahyar, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 3, pp. 359–373, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i3.5282.
- [3] D. D. Dachi, R. Okra, H. A. Musril, and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 Padang," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 7127–7138, 2024.
- [4] S. Nofri Yanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 687–692, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6490.
- [5] A. Honesty, F. Rini, and A. Alfiriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 6 Padang," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 2, pp. 2410–2416, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i2.9462.
- [6] D. G. H. Divayana, P. W. A. Suyasa, and N. Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 3, p. 149, 2016, doi: 10.23887/janapati.v5i3.9922.
- [7] Arsyad A, "Media Pembelajaran," pp. 23–35, 2011.
- [8] N. S. Rahmawati *et al.*, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Perubahan Iklim," *J. Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 11–19, 2023.
- [9] I. Kanedi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Berbantuan Action Script 3 . 0 Adobe Animated CC Di SMKN 3 Kota Bengkulu," vol. 21, no. 1, pp. 229–234, 2025.
- [10] L. Haryati *et al.*, "Perancangan media pembelajaran informatika kelas vii menggunakan adobe captivate," vol. 5, no. 2, pp. 291–299, 2024.
- [11] I. Pebriyanti, D. G. H. Divayana, and M. W. A. Kesiman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 50, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i1.31110.
- [12] M. F. Mashuri, A. Mulyanto, and A. Lahinta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Internet of Things," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 95–106, 2024, doi: 10.37905/inverted.v4i2.23058.
- [13] F. Jannah, P. Fatimattus, and A. Zahra, "Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar 2022," vol. 4, no. 2, pp. 55–65, 2022.

- [14] A. G. Pradana and S. Nita, "Rancang bangun game edukasi 'amudra' alat musik daerah berbasis android," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [15] A. Info, "Multimedia Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Di Sekolah Dasar Negeri 09 Kota Pagar Alam Menggunakan Adobe Animate," pp. 74–81, 2023.
- [16] Wi. Wmawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st ed. Jember: Cerdas Ulat Kreanf 2017