

DAFTAR RUJUKAN

- Achsani, I. N., & Priyanto, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate Cc Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Negeri 1 Ngawen. *E-JPTI (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 1-7.
- Aulia, S. R. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC pada Materi Sistem Gerak* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- AMC College, Adobe Animate CC 2020 Level 1 (English Version) (Inggris: Advanced Micro Systems Sdn Bhd, 2020), h. 2-3.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
- Desak Made Dwika Saniriati, Dafik Dafik, and Randi Pratama Murtikusuma, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika," *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, Vol. 4, No. 2, 2021, h. 133.
- Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syahril, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 333-341.
- Ginting, E. V., Syahputra, M. F., Hafika, P. O., Sinaga, R. A., Yani, Z. P., & Perangin Angin, L. M. (2023). Teacher's Strategies in Improving Students' Reading Interest in Class III A Students at SD Negeri 105268 Telaga Sari, Kutalimbaru District, Academic Year 2022/2023. *Journal of Educational Analytics*, 2(2), 319–332. <https://doi.org/10.55927/jeda.v2i2.4425>
- Icih Tresnaasih, *Modul Pembelajaran SMA Biologi : Sistem Gerak Pada Manusia Biologi Kelas XI*, (Jakarta: Kemendikbud, 2020), h. 9.
- Iryanto, N. D. (2022). Meta Analisis Nilai Moral dan Sosial Pada Kesenian Barongan Sebagai Media Literasi Budaya untuk Mewujudkan Generasi Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Semdikjar* 5, 1099–1116.
- Jelantik, I. G. L. (2017). Membangun Karakter Berbasis Pendidikan Seni Budaya di Sekolah. In *Mudra Jurnal Seni Budaya* (Vol. 31, Issue 2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.29>

- Junaidi, E., Anwar, Y. A. S., Burhanuddin, B., Al Idrus, S. W., & Ramadhani, S. R. (2024). Pengembangan Instrumen Pre-Lab Berbasis Kecakapan Laboratorium Dasar. *Chemistry Education Practice*, 7(1), 7-13.
- Jusirwan, S., Wijaya, I., & Yunus, Y. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Cc Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan Kelas X Di SMKN 1 Padang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2423-2428.
- Karman, Mulyono, dan Taqwa (2019). Pengertian Android. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Sumber: <http://repo.darmajaya.ac.id/6064/7/BAB%202.pdf>
- Latief, M., Lahinta, A., & Haeriani, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 55-62.
- Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. FKIP Universitas Lampung., 10.
- Menrisal, M., Rezi, F., & Rahmadhani, P. (2022). Pengembangan E-Learning Menggunakan PHP Native pada SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 9(1), 25–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i1.106>
- M. Munawir, "Pengembangan Potensi Desa Nusa Sebagai Kawasan Destinasi Wisata Terpadu Berbasis Mobile Android," *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 7, no. 1, pp. 76–83, 2023.
- Muinnah, I. R. (2019). Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu" Banjarmasin
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mustofa Abi Hamid dkk, Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 4.
- Nila Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi , Moh. Rifqi (2025). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS

TEKNOLOGI. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik Vol.2, No.1 Februari 2025 e-ISSN: 3032-7377; p-ISSN: 3032-7385, Hal 397-408.

- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290-298.
- Popi Radyuli, Dkk (2019). “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang)”. Padang : Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Pradana, R. A., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 89-96.
- Prabowo et al., (2024).Perkembangan Versi Android Dari Awal Sampai Sekarang.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, S33–S35. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.165>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343
- Rilva, M., Azim, F., Anshari, K., & Hayati, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Skee Berbasis Android Dengan Adobe Flash Cs6 Kelas XI Toi Di SMK Negeri 7 Pekanbaru. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 132-140.
- Sandi, N. V. (2020). Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.37729/jpd>
- Suhardi. (2022). Analisis penerapan pendidikan agama Islam dalam demensi profil Pancasila. *Journey-Liaison Academia and Society*, 1(1), 468–476. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS>
- Saputra, Dian & Putra, Yogi & F, Fauziah. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI: STUDI KASUS SMK NEGERI 1 BUNGO. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*. 4. 189-200. 10.52060/pti.v4i2.1428.

- Syamsuddin, S. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Seni Budaya Di Man 1 Palu. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v2i1.20>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311.
- Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, P. A. (2018). *Media Pembelajaran inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, Sutedi, dan Melda (2019),Defenisi Android. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Sumber: <http://repo.darmajaya.ac.id/6064/7/BAB%202.pdf>
- 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>
- Tumoka I. (2021). Kebijakan Tata Kelola Layanan di Masa Pandemi Covid-19 di Universitas Muhammadiyah Sorong. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. Sumber: <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i1.688>.
- Wadhiesta, I & Nrratha, I. (2024). Pembuatan Aplikasi Pemilah Jenis Sampah Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*. 7. 1716-1721. [10.32672/jnkti.v7i6.8257](https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i6.8257).
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VIII. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 733-743.
- W. W. Windane and L. Lathifah, “E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 285–303, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1139
- Yudhanto dan Wijayanto (2019). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Indonesia: Elex Media Komputindo.

