

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Amali, L. N. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Fitur Mind Map. *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.30869/jtech.v9i1.649>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Azimi, I. A., & Rinjani, D. (2024). Pengujian Black Box Testing Pada Multimedia Interaktif Berbasis Website Techedu. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 43–45.
- Bastian, A., & Reswita. (2020). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. 1–17.
- Destiana, R. (2010). *Bahas Tuntas 1001 Soal Matematika SD* (D. GNR (ed.)). Pustaka Widyatama Kav. Madukismo No.9 Seturan Yogyakarta 55281.
- Dewi, N. K., Untu, Z., & Dimpudus, A. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Siswa Kelas VII. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 61–70. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.217>
- Dwi Fatimah, F. N. (2020). *TEKNIK ANALISIS SWOT* (L. Nurti (ed.)). ANAK HEBAT INDONESIA. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CRL2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=pengertian+swot&ots=NWNDMduiDj&sig=_WBmIyxYcZdFWwuDGNlj0SVhNz4&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+swot&f=false
- Enterprise, J. (2020). *Paduan Adobe Ilustator*. PT Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nFnYDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+adobe+illustrator&ots=V8xNpT5Z4f&sig=PkF3hb-7fYe87IHJEafQDqwTxrk&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+adobe+illustrator&f=false
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*,

13(1), 74–82. <https://doi.org/10.34010/komputa.v13i1.10940>

Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1371–1377. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2213>

Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.717>

Janottama, I. P. A., Wibawa, A. P., Yasa, G. P. P. A., Indira, W., Artha, I. G. A. I. B., Kusuma, G. L. A., Pramayasa, I. M. H. M., Wiwana, I. P. A., Prabu, A. A. B. K., & Swandi, I. M. D. (2024). Pengabdian Masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar “Menggambar Storyboard Komik Anak-Anak.” *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.59997/awjpm.v3i2.4356>

Lestari, S. (2021). Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 141. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.226>

Maharani, B. A. M., Farhan Bagustya Pradana, Moch. Kholil, & Rafika Akhsani. (2024). Pembuatan Animasi 2D In The Zoo Menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 1(1), 16–28. <https://doi.org/10.46510/ilkomedia.v1i1.8>

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dw9VEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran+&ots=mRltaA8Wej&sig=mmXVQ7dLsSfjeJOVS0LqHjy3uPE&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false
- Muhammad Asnadi, N., & Khudzaeva, E. (2023). Analisis Usability Aplikasi Brimo Dengan Menggunakan Metode Kuesioner Dan Model Delone & Mclean. *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(2), 187–199.
<https://doi.org/10.32520/jupel.v5i2.2625>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57–65.
- Murtiyasa, B., & Wulandari, V. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Materi Bilangan Pecahan Berdasarkan Teori Newman. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 713. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2795>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner* (T. U. Press (ed.)). UB Press.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YfNqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=pengertian+kuesioner&ots=rv_yITD_PN&sig=hTXKb9VE88iD4prQF7sO2RF6Z9c&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+kuesioner&f=false
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Rahayu, T. G., Herman, T., & Prawiyogi, A. G. (2022). Teori dan Teknologi Materi Pecahan pada Buku Teks Matematika Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 321–332. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.45158>
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.32032>
- Ridwan, M., & Panjaitan, D. J. (2022). Keefektifan Web Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(1), 82. <https://doi.org/10.54314/jmn.v5i1.214>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.

Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*.

Ruqoyyah, M . Pd, S. (2021). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR* (G. D. Septian Rahayu, M. Pd. (ed.)). Cv. edutrimedia Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ia4jEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA22&dq=pengertian+matematika&ots=GR9au86sTw&sig=T3Mll3IHmLhBs0cyK9kfxgIiKI&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+matematika&f=false

Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Teknik Analisis SWOT Dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan. *Jurnal Perspektif-Jayabaya Journal of Public Administration*, 22(1), 8–19.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT Elek Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ai9IDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=animasi+2d&ots=GQiCsxKShc&sig=uEdvoxK6jWgfenNiuCamminPMMPQ&redir_esc=y#v=onepage&q=animasi+2d&f=false

Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisataaan*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.

Toha, A. F. M., & Khasanah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 145–156. <https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.120>

Wati, W. R. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 2(1), 16–23.

Wibawanto, W. (2018). *Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate* (A. Ria P.U (ed.)). C.V ANDI OFFSET.

Widi Asmoro, M.Pd, D. S., & Pramono, D. J. (2019). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI, Kompetensi Keahlian Multimedia, Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika* (Tyas (ed.)). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=u4MqEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+animasi+2d&ots=VHJuc2Ccus&sig=OFHmJOjmt5jOuFZXsv_0hsdzYA0&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+animasi+2d&f=false

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>