

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). ``. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ahmad Taufik, S. Kom, MM., Bernadus Gunawan Sudarsono, ST, M. Kom., Agus Budiyantra, Ir, MKom., I Ketut Sudaryana, SKom, MKom., & Tupan Tri Muryono, SKom, MM. (2022). Pengantar teknologi informasi. PENA PERSADA.
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd I Milawati, M.Pd I Dr. Darodjat, M.Ag I Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si. I Tasdin Tahrim, S. Pd., M. Pd., C.PS. C.IBST, C.Mt, C.HTc I Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd I Azwar Rahmat, M.TPd I Dr.Masdiana, ST.,MT I I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., CPHCM. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media.
- Ilham, R. W. (2022). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan. COMSERVA Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Jamaludin, U., Reksa, N. R. A., & Aisahini, N. F. D. (2023). Pengelolaan Manajemen Peserta Didik Dalam Meningkatkan Karakter Siswa. Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4631–4639. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1052>
- Khaira, W., & Siswanto, I. (2021). Pendidikan Karakter Menurut Imam Nawawi dan Aplikasinya dalam Kehidupan. Tazkir Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Dan Keislaman, 7(2), 329–342. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4832>
- Kusumawati, K. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. Jurnal Limits, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.59134/jlmt.v5i1.311>
- Labrecque, J. (2022). Adobe Animate 2022 for Creative Professionals. Packt Publishing.
- Labrecque, J. (2023). Mastering Adobe Animate 2023: A comprehensive guide to designing modern, animated, and interactive content using Animate, Third Edition. Packt Publishing.
- Lestari, A., & Putra, D. A. (2024). Desain Pembelajaran Inovatif dengan Model ADDIE. Penerbit Pustaka Baru.
- MKom, T. L., Moloan, A. A., & Manik, J. M. (2022). Desain Grafis : Teori dan Praktek dengan CorelDRAW X7. Cattleya Darmaya Fortuna.

- Mustofa, K., Suarna, N., & Dikananda, A. R. (2022b). Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa Untuk Menambah Pengetahuan Dengan Menggunakan Metode Addie Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 811–816. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5414>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023b). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Nurdin, A. M., Saptadi, N. T. S., Kristiawan, H., Nurhaeni, T., Yunianto, I., Arisandi, D., Putra, Hanantyo, B., Mahmudi, A. A., Sodik, F., Syakur, Purwati, N., Afrianto, I., Mutmainah, S., & Soleh, O. (2024). Pengantar teknologi informasi. Sada Kurnia Pustaka.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Interaktif kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Purnama, B. E. (2023). Dasar-Dasar Multimedia: Teori dan Aplikasi. Penerbit Adab.
- Riya Anjarsari. (2021). Tembang Macapat “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Warisan Budaya Masyarakat Jawa”. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sanjaya, W. (2022). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.
- Sari, R. D., & Purba, P. (2023). Interactive Learning Media using Adobe Animate CC to Improve Students' Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 24(1), 172-182. https://www.researchgate.net/publication/370267858_Interactive_Learning_Media_using_Adobe_Animate_CC_to_Improve_Students'_Learning_Motivation_and_Mathematics_Learning_Outcomes
- Setiawan, A., Alpindo, O., & Astuti, P. (2022). Development of Interactive Multimedia Using Adobe Animate Software on the Material of Sequences and Series For Class XI MAN Bintan. *Jurnal Gantang*, 7(1), 29-38. https://www.researchgate.net/publication/363146706_Development_of_Interactive_Multimedia_Using_Adobe_Animate_Software_o

n the Material of Sequences and Series For Class XI MAN
Bintan

- Syaflin, S., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Keep It Up Muatan Pelajaran Ipa Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1571–1582. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3141>
- Wardana, D., & Mulyana, R. (2023). Mahir Corel Draw untuk Desainer Pemula. MediaKom.
- Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (n.d.). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 150–161. <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i1.1009>
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 159. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4459>