

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, N. P. (2020). *Dasar-Dasar Teknik Informatika* (p. 128). Yogyakarta: Deeppublish. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Dasar_Teknik_Informatika/Q4vvDwAAQB-AJ?hl=id&gbpv=0
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Azizah, N., & Wathon, A. (2024). Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Peningkatan Kerjasamanya. *Open Journal Sistem*, 1–17. Retrieved from <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/213>
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chandra Annisa, F., Harsono, T. F., Ramadhani, D., Irfan, D., & Prananto, W. (2022). *Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur*.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. Retrieved from <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-i1IDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tentang+adobe+animate&ots=HYb5p4_uKM&sig=kVvSnAD8PYlduFTVjFgRzKCneCk&redir_esc=y#v=onepage&q=tentang adobe animate&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-i1IDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tentang+adobe+animate&ots=HYb5p4_uKM&sig=kVvSnAD8PYlduFTVjFgRzKCneCk&redir_esc=y#v=onepage&q=tentang%20adobe%20animate&f=false)
- Fatimah, F. N. D. (2016). *Teknik Analisis SWOT*. Anak Hebat Indonesia. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CRL2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=Teknik+Analisis+SWOT&ots=NWKENgAjEe&sig=X7deGEIu-7qpMpsb3lUmaOJLSEc&redir_esc=y#v=onepage&q=Teknik Analisis SWOT&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CRL2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=Teknik+Analisis+SWOT&ots=NWKENgAjEe&sig=X7deGEIu-7qpMpsb3lUmaOJLSEc&redir_esc=y#v=onepage&q=Teknik%20Analisis%20SWOT&f=false)
- Habibi, R., & Nasrul, R. (2016). Aplikasi Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Dalam Pada Sistem Pencernaan Manusia (Sub Modul Knowledge Base). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 25–31. Retrieved from <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/42>

- Hadis Turmudi, SH., M. H. (2020). *Teknologi Informasi di Pedesaan*. Yogyakarta: Deeppublish Publisher. Retrieved from <https://pixabay.com>
- Haris Budiawan S.Pd. (2021). *Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Media_Interaktif_SMK_MAK_Kelas_XI/Y2oYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- 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, 9, 1371–1377.
- Joseph Labrecque, R. S. (2016). *Learn Adobe Animate CC for Interactive Media Adobe Certified Associate Exam Preparation*. Pearson Education. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Learn_Adobe_Animate_CC_for_Interactive_M/Ifa9CwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- 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. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9542>
- Khairunnisa, Muh. Rijalul Akbar, Usanto, Septiana Ningtyas, Firman Aziz, Sepriano, Faiza Rini, Hasanuddin, I Nyoman Agus Suarya Putra, Iwan Adhichandra, Rini Novita, Reko Metra, S. J. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=15-5EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Kurniawan, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ar “Augmented Reality” Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 Sd. *Jpgsd, Volume 10*, 1401–1414.
- Latifah, A. N., & Agustina, R. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di Sekolah Dasar, 2(1), 120–134.
- Maulana, A., & Rahayu, S. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Panduan Cara Membuat Identitas Diri Untuk Penyandang Autis*. Retrieved from <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Nugraha, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Dunia Ilmu*. Retrieved from <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/443>
- Saras, T. (2024). *Enzim: Kunci Katalisator Biokimia*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0v7tEAAAQBAJ&oi=fnd&dq=jenis+jenis+enzim&ots=7BB3fkUI2c&sig=lvgnXImDOmhw_K7XeLxbsbP8ZsI&redir_esc=y
- Wahyudi, A. T. (2021). *Pemrograman Komputer menggunakan Flowgorithm dan APP inventor*. Surakarta: USB Press. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Komputer_menggunakan_Flowgorl

qFKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Zain, A. A., & Widya, P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD, 8(1), 75–81. Retrieved from [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2997005&val=27000&title=ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2997005&val=27000&title=ANALISIS%20KEBUTUHAN%20PENGEMBANGAN%20MEDIA%20POWERPOINT%20INTERAKTIF%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20KELAS%20V%20SD)