

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Anisah, N., & Puspasari, R. (2024). Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert. *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)*, 2(2), 604–616.
- Ardany, C., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Mansur, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPAS “Berkenalan dengan Bumi Kita” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MI Nor Rahman. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7993–8000. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4892>
- Azriani, E., & Fauzi, R. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 8(1), 130–138.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.
- Budiyanto, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pembukuan Keuangan Warung Sembako Jakarta Timur Berbasis Manajemen Keuangan dengan Android. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 7(1), 90–94. <https://doi.org/10.55886/infokom.v7i1.650>
- Dewi, A. A. K., Samsudin, A., Hidayat, R., Sari, D., Destrina, I., Cornelia, M., Netanya, S. A., & Abir S, S. (2023). Pengaruh Analisis SWOT terhadap Pengambilan Keputusan pada Usaha Laundry di Kalijudan Surabaya. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 4(5), 1263–1274. <https://doi.org/10.47467/elmal.v4i5.2754>
- Didik, P. P. (2025). *Uji validitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi*. 10.
- Dini Maielfi, Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Ditanti, J. (2023). Storyboard Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari Self-Diagnosis! Yuk, Konsultasikan Kondisimu.” *Jurnal Nawala Visual*, 5(1), 52–57. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v5i1.580>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harahap, M. K., & Kusumawati, T. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Pelajaran Menulis Pantun Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Halongonan Timur. *Prasi*, 20(01), 108–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/view/96800%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/96800/33133>
- Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- 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.
- Iffah, F., Agustina, M., Syachruraji, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV sendiri dan alam sekitar , serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam dipengaruhi oleh bagaimana motivasi belajar siswa sendiri . *Motivasi belaj*. 4, 108–117.
- Kharismaya, M., Qomario, Q., & Mashari, A. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri 2 Merbau Mataram Lampung Selatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.58222/jurip.v2i1.114>
- Kholil, M., Nur Agung Wibowo, S., Audio dan Video, P., & Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Berbasis Video Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Animate Based On Video. *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science Jurnal EEMISAS*, 2(1), 32–37.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Lahinta, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo Abstrak. 5(1).

- Madina, N., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., Lanto, D., & Amali, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 899–912.
- Maharani, P. A., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31–42. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>
- Mardapi, M. (2024). *Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert*. 8(12), 855–861.
- Marsanda, D. D., Handajani, S., Pangesthi, L. T., & Dewi, I. H. P. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Powtoon Pada KD Menerapkan Metode Dasar Pengolahan Makanan untuk SMA Double Track Tata Boga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1686–1693. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3326>
- Muchlis, A. F. (2023). Metode Penelitian Survei-Kuesioner untuk Kesesakan dan Privasi pada Hunian Asrama Questionnaire and Survey for Crowding and Privacy in College Dorms : Research Methods. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 12(3), 154–163.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.voll.iss3.69>
- Negeri, S. M. P., & Barat, T. (2025). 3 1,2,3. 10(September).
- NINGTIYAS, E. S., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>
- Nurjani, Y., Mulyadi, M., & Satria, E. D. (2025). Aplikasi Kuesioner Online Untuk Evaluasi Pembelajaran Di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 9(1), 44–49. <https://doi.org/10.53564/fortech.v9i1.1515>
- 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>

- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/v6i1.4454>
- Ramadianty, A. A., Musa, S., Muis, A., Karawang, U. S., & Barat, J. (2025). *ANALISIS SWOT*. 8, 187–193.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Teknik Analisis SWOT Dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan. *Jurnal Perspektif-Jayabaya Journal of Public Administration*, 22(1), 8–19.
- Siti Nadia, R. (2024). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri 1 Peusangan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1610–1621. <https://eprints.untirta.ac.id/8803/>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “Yptk” Padang*, 10(2), 62–68. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.175>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Wacanno, O. A., Kuswara, H., Mukhayaroh, A., Informasi, S., & Mandiri, N. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 11(3), 168–175.
- Widiasih, N. P. (2025). *Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan Neuro Linguistic Programming Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa* 9(1), 161–170. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/24763%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/24763/9/2111031402-LAMPIRAN.pdf>
- Wulanningtyas, M. E., Ramadhan, A. F., Davit, Y., & Putra, P. (2025). *Respons*

siswa terhadap media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan etnomatematika pada materi transformasi geometri. 3(1), 42–47.