

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., & Adhicandra, I. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=15-5EAAAQBAJ>
- Amalia Hanifa, S. K. M. K., Muhammad Eka, S. T. M. K., Chaeroen Niesa, S. K. M. K., Abrar Hadi, S. K. M. K., Novia Hasdyna, S. T. M. K., Rozzi Kesuma Dinata, S. T. M. E., Aminah, S. P. M. P., Nunsina, S. T. M. K., Ari Usman, S. T. M. K., & Tajrin, S. K. M. K. (2024). *RPL (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Serasi Media Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=AP0UEQAAQBAJ>
- Andreansyah, R. D., Maulan, C. R., & Putri, F. Y. (2022). *PROFESSIONAL DALAM GRAPHIC DESIGN*. uwais inspirasi indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=7PCiEAAAQBAJ>
- Apriliya, K., Wulandari, D., Primasatya, N., Zaman, W. I., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (2021). Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Animate untuk Meningkatkan Pemahaman pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9963–9972. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2562>
- Army Trilidia Devega, S. K. M. P. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV BATAM PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ>
- Baihaqi, R. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(3). <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i3.4986>
- Batubara, H. H. (2021). *Dicetak oleh: PT Remaja Rosdakarya Offset-Bandung*. PT Remaja Rosdakarya. [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id)
- College, A. M. C. (2022). *Animasi (Adobe Animate CC 2019) Level 1*. Advanced Micro Systems Sdn Bhd. <https://books.google.co.id/books?id=B96YEAAAQBAJ>
- Dwi Rahayu, D., Halimatus Sakdiah, S., & Delawanti Chrisyarani, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10. <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/354>

- Fitriyana, E. V., & Nursyahidah, F. (2022). DESAIN PEMBELAJARAN LIMAS BERKONTEKS ATAP MASJID AGUNG JAWA TENGAH BERBANTUAN VIDEO. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4272>
- Iksan, M., Farida, N., & Dwi Ferdiani, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smartphone. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3(3), 326–337. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i3.716>
- Indah Purnama Sari, S. T. M. K. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=1LVKEAAAQBAJ>
- Listin Weniarni, dkk. (2022). *Etnomatematika 1*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=x5-LEAAAQBAJ>
- Luha, E. (2023). *Merdeka Belajar Matematika untuk SD/MI Kelas 1-6*. Bhuana Ilmu Populer. <https://books.google.co.id/books?id=NRbkEAAAQBAJ>
- Maharani, I., & Hidayah Putri, J. (2023). RELEVANSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 353–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Musfiroh, A., & Nugraheni, A. S. (2023). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VI SD/MI DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Holistika*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.47-53>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., Husen, W. R., & Khomaeny, E. F. F. (2020). *PENGANTAR PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=NtruDwAAQBAJ>
- Nurfitriani, M. M. (2022). *MANAJEMEN STRATEGI*. Cendekia Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=Xk2zEAAAQBAJ>
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=MFJzEAAAQBAJ>
- Olivia Feby Mon Harahap, S. P. M. P. M. N. S. K. M. M. K. N. S. B. S. S. T. M. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=Bc9qEAAAQBAJ>
- Pasaribu, J. R. S. (2020). *Belajar Praktis Adobe Illustrator*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=cOoGEAAAQBAJ>

- Ponco Subandi. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap*. Media Wiguna.
- Rifa'i, Z., Kom, S., Msi, M., & Witriantino, D. A. (2022). Analisis Digital Marketing Start-up Hompimpaa.id Menggunakan Metode Analisis SWOT, Value Proposition Canvas, dan Competitive Five Force. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 8(1), 75–82. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse75>
- Riswan, R., Efitra, E., & Sari, I. K. (2024). *Metode Penelitian Filkom : Dilengkapi dengan studi kasus dan penyelesaiannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=4cP3EAAAQBAJ>
- Roring, R. S., Gunawan, T. I., Samponu, Y. B., Novi Indrayani, S. K. M. M. T., Sena Afrina Simbolon, S. S. I., Arif Fahmirridho, A. M. K., & Press, J. I. U. (2022). *Dasar dan Teori Sistem Multimedia*. JIU Press. <https://books.google.co.id/books?id=DcJrEAAAQBAJ>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Simorangkir, K. T. H. P. J. G. P. M. S. F. M. S. M. S. L. A. S. P. I. K. N. A. S. B. T. (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=JyRGEAAAQBAJ>
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1390–1398. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/643>
- Suranto, W. (2020). *Konsep Mutu dalam Manajemen Pendidikan Vokasi*. Alprin. <https://books.google.co.id/books?id=E7n8DwAAQBAJ>
- Sutriyono Hariadi S. Pd., M. P. (2022). *MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN: dari Teori ke Praktik*. Penerbit Buku Buku. <https://books.google.co.id/books?id=2lq3DwAAQBAJ>
- Syamili, A. N. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL. *JIP*, 2(7), 1088–1096.
- Tim Gakko Tosho. (2021). *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV (Vol. 2)*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Wati, W. R. (2022). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra Dalam Menghitung Volume Dan Luas Permukaan Balok Di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 115. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.12430>