

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., & Umamah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in.* 19–23.
- Bruno, L. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APTH Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di SMKN 4 Jeneponto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Firmantoro. (2016). *Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini.* XIII(2), 14–22.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., Marlina, I., & Subang, S. (2018). *Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana.* IV, 212–242.
- Iqra, J. (2015). *PERANCANGAN APLIKASI INTERACTIVE LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA* Samsudin. 09(01), 126–142.
- Kustiawan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Madcoms. (2015). *Kupas Tuntas Corel Draw X7.* Madiun.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*, 2, 66. Retrieved from
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>
- Rahardjo, T., Degeng, N., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195–202.
<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p195>
- Saselah, Y. R., Amir, M., & Riskan, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Kimia Dan Pembelajaran Kimia*, 2(2), 80–89. Retrieved from <https://docplayer.info/58342448>
- Sukamto & Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *IJSE Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1), 57–63. Retrieved from
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/download/668/559>

Wijaya, N. (2016). *Pelatihan membuat desain logo vector menggunakan adobe illustrator dan adobe flash di smk bina cipta palembang*. 25–29.