

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Ghina. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan*. Skripsi. Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang. Diakses dari laman <https://lib.unnes.ac.id/33474/1/1401415120> Optimized.pdf
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: DIPA Undiksha.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Skripsi, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang. Diakses dari laman <http://etheses.uin-malang.ac.id/12234/1/14130039.pdf>
- Arifin, Yulyani, dkk. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara
- Azhar, A. (2008), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: rosdakarya PT Remaja offset
- Ermayulis, Syafni. (2020). *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi Covid-19*. Artikel Online. STIT Al-Kifayah: Riau, diakses dari laman <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid>
- Irawan, dkk. (2018). Remastering Sistem Operasi Android untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Banjarmasin, Banjarmasin*. 4(01). Diakses dari laman <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/download/530/507>
- Jalaludin, Muhamad. (2019). Perkembangan Teknologi Multimedia. Artikel Online. Diakses dari laman <https://medium.com/multimedia-tech/perkembangan-teknologi-multimedia-496fdd7db3b0#>
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Diakses

dari laman <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020> (20 November 2021)

- Kurniawan, B. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi* (Skripsi) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Mulyawan, Rifqi. (2019). *Pengertian Android: Menurut Para Ahli, Sejarah, Manfaat dan Jenisnya*. Artikel Online. Diakses dari laman <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-android/> (22 November 2021)
- NN. (2019). *Android adalah? Pengertian, Sejarah, Hingga Kelebihannya dibanding OS Lain*. Artikel Online. Diakses dari <https://bootup.ai/blog/apa-itu-android-pengertian-kelebihan/> (22 November 2021)
- Nurhasanah Siti, A. Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Volume 1, Nomor 1 (hlm.128-135)
- Nurwati, dkk. (2016). Perpaduan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Mind Mapping* dengan *Problem Based Learning* dan *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar. *National Conference on Economic Education*. Universitas Negeri Malang, Malang. Diakses dari laman <https://core.ac.uk/reader/267024100> (13 November 2021)
- Prabowo, Ahmar Dwi Agung. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran IPA berbasis Lingkungan Alam Sekitar kelas III di SD Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo. Skripsi, Ilmu Pendidikan, Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Diakses dari laman <https://eprints.uny.ac.id/8597/>
- Rosyida, Khurriyatur. (2013). *Laporan Kerja Praktek: Perancangan Interaktif Company Profile PT. Simpati Global Surabaya*. Surabaya: Stikom Surabaya. Diakses dari laman <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/302/> (20 November 2021)
- Rukimin, Koderi. (2015). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Makalah disajikan dalam *Workshop Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*, Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Solo 20 November 2015.
- Sinta B Vovi. (2017). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Bina Jaya Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, Volume 1, Nomor 1 (hlm.11-20).
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

- Sudatha, I. G. W., dan Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Tegeh, I Made dan Nyoman Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Tentang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan.
- Worosetyaningsih, T. dkk. (2017). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yustiyana, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android pada Materi Senyawa Hidrokarbon Dan Minyak Bumi Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XI* (SKRIPSI Universitas Negeri Yogyakarta).

