

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (Vak). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Enterprise, J. (2018). *Otododak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fitria, Dinar, Septiana, A. (2016). Perancangan animasi interaktif pengenalan tata surya untuk siswa sekolah berbasis android. *Sniptek 2016 Isbn : 978-602-72850-3-3*, 303–308. Retrieved from <https://konferensi.nusamandiri.ac.id/proceeding/index.php/sniptek/article/view/113/113>.
- Hardayani, S. E., & Herlawaty. (2016). Pulau Indonesia Berbasis Android Pada Tk Kupu-Kupu Mungil Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 2(8), 9–21.
- Maturidi, A. D. (2014). *Metode Penelitian Teknik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulana, Y. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*. Garut: Mobidu.
- Mufarizuddin. (2017). Peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui bermain kartu angka kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Bahasa Balita Di UPTD Kesehatan Baserah*, 1(2), 148–155. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>
- Muhammad Sony Maulana [1], & Ade Muhammad Firman Hardiansyah[2]. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2), 119–127. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2888/1871>
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15911>

Nurajizah, S. (2017). Media Edukasi Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada MI Al-Khairiyah Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, III(2), 83–89.

Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.11735>

Putra, S. D. (2017). *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6 Memahami Antarmuka & Penerapannya*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.

Utami, F. H., & Asnawati. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish.

Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>

