

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Alauddin, E. Y., Mukhlis Rohmadi, M., Yuliani, D. H., Studi, P., Fisika, T., Islam, A., Palangkaraya, N., & Obos, J. G. (2020). *Pengembangan Media Animasi Menggunakan ADOBE FLASH CS6 Untuk Pembelajaran Fluida Statis di SMA* (Vol. 2, Issue 1).
- Amanul Ardhiyah, M., & Hoesein Radia, E. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479–485.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Diah Ayu Kusumawati. (2021). *Adobe Animate, yang awalnya dikenal sebagai Macromedia Flash, telah berkembang menjadi platform yang handal untuk pembuatan animasi 2D, dengan fitur yang lebih lengkap dan antarmuka pengguna yang lebih baik dibandingkan pendahulunya*. Gamelab.Id. <https://www.gamelab.id/news/766-tutorial-membuat-animasi-sederhana-menggunakan-adobe-animate>
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2012–2018. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>
- Muda, O. C., Setiawan, A., Fernando, S. L., & Nanda, R. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Tentang Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Tentang Cybersecurity*. November, 0–10.
- Myedusolve.com. (2022). Pengertian Adobe Animate, Kekurangan dan Kelebihannya yang Wajib Diketahui! . In *Myedusolve.com* .