

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mustagfiroh, “Konsep ‘ Merdeka Belajar ’ Perspektif Aliran Progresivisme di Perguruan Tinggi,” *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 141–147, 2020.
- [2] S. Krisnaldly, Ahmad Syukri, Sintia Sulistyani, sulaiman, “Motivasi Untuk Meningkatkan Prestasi Yang Baik Untuk Menghadapi Kopetensi di Dunia Kerja di SMK Darussalam, Ciputat, Tangerang Selatan,” *Efisiensi Meningkat. Barang Habis Pakai Guna Meningkat. Kas Dan Menejemen Keuang. Yang Baik*, vol. 1, no. 2, pp. 56–66, 2020.
- [3] F. N. Mahmudah and E. C. S. Putra, “Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4.0,” *J. Akuntabilitas Manaj. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 43–53, 2021, doi: 10.21831/jamp.v9i1.33713.
- [4] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, and B. Prihatminingtyas, “Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa,” vol. 3, no. 1, pp. 17–22, 2020.
- [5] H. K. R. Heru Kurniawan Ramadani and Walidini Syaihul Huda, “Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Explor. IT! J. Keilmuan dan Apl. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 87–92, 2020, doi: 10.35891/explorit.v12i2.2281.
- [6] H. Sulistiani, A. D. Putra, Y. Rahmanto, E. B. Fahrizqi, and S. Setiawansyah, “Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, pp. 160–166, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- [7] P. Ambarwati and P. S. Darmawel, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita,”

- Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 18, no. 2, pp. 51–58, 2020, doi: 10.34010/miu.v18i2.3936.
- [8] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” no. November, 2020.
- [9] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” vol. 5, pp. 82–91, 2022.
- [10] A. Permainan *et al.*, “Android Based Application of Javanese Language Educational Games for Elementary Students,” *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 2, no. 2, pp. 135–145, 2020.
- [11] M. F. Febriansyah and Y. Sumaryana, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle ( MDLC ),” vol. 2, pp. 61–68, 2021.
- [12] P. A. Saputra and E. Retnoningsih, “Animasi Interaktif Pengenalan Negara ASEAN Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Students’ Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 153–164, 2020, doi: 10.31599/jsrsc.v1i2.406.
- [13] J. Computech, “Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda,” vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [14] R. E. R. Fitrianan, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Klasifikasi Dan Pengolahan Sampah Menurut Jenisnya Berbasis 2D,” *e- J. Mitra Pendidik.*, vol. 4, no. 8, pp. 485–498, 2020, doi: 10.52160/e-jmp.v4i8.761.
- [15] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim, and G. Tendra, “Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” no. c, pp. 122–136, 2022.

- [16] M. R. Apriansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta,” *J. PenSil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- [17] E. R. Pramudya, G. Raharjito, A. Susanto, and M. Muslih, “Implementasi Algoritma K-Neares Neighbor dalam Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, p. 98, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i2.3543.
- [18] S. E. Prasetyo and S. Steny, “Perancangan Buku Foto sebagai Media Pengenalan Tempat Nongkrong pada Kota Batam Menggunakan Metode MDLC,” *Comb. Manag. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 737–747, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4501>
- [19] I. Nurvianti, “Penggunaan Komik pada Pembelajaran Fluida Statis di Kelas XI Ipa SMA Negeri 2 Kota Jambi Tahun 2017,” *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 9, no. 1, p. 59, 2018, doi: 10.26877/jp2f.v9i1.2124.
- [20] M. Oktavia, A. T. Prasasty, and Isroyati, “Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test,” *Simp. Nas. Ilm. dengan tema (Peningkatan Kualitas Publ. Ilm. melalui Has. Ris. dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, no. November, pp. 596–601, 2019, doi: 10.30998/simponi.v0i0.439.
- [21] M. Syarif, E. B. Pratama, U. Bina, S. Informatika, and K. Barat, “Testing dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfakk,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 253–258, 2021.
- [22] A. P. Putra *et al.*, “Pengujian Aplikasi Point of Sale Berbasis Web,” *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–79, 2020.
- [23] R. Al Hakim, I. Mustika, and W. Yuliani, “Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi,” *FOKUS (Kajian Bimbing. Konseling dalam*

- Pendidikan*), vol. 4, no. 4, p. 263, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7249.
- [24] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, “Penguujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis,” vol. 04, pp. 133–140, 2020.
- [25] K. N. Beni, Nursalam, and M. Hasanuddin, “DOI: <http://dx.doi.org/10.33846/sf11318> Uji Validitas dan Reliabilitas,” *J. Penelit. Kesehat. Suara Forikes*, vol. 11, no. 3, pp. 313–318, 2020.
- [26] F. Yusup, “Uji Validitas Dan Relibialitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *Uji Validitas Dan Reli. Instrumen Penelit. Kuantitatif*, vol. 7, 2018.
- [27] T. Tugiman, H. Herman, and A. Yudhana, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 1621–1630, 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i2.2227.
- [28] A. Wahab, J. Junaedi, and M. Azhar, “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1039–1045, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.
- [29] A. A. Rahma, “Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Pedagogy*, vol. 8, no. 2, pp. 47–51, 2020.