

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Istiqra*, vol. 5, no. 2, pp. 1–11, 2018.
- [2] S. Lestari, “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi,” *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 94–100, 2018, doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- [3] Sri Puryono Kartoso Edarmo, Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014. Indonesia, 2013, pp. 12–26.
- [4] S. Septiani, “Development of Interactive Multimedia Unggah-Ungguh Basa Jawa (Gaung Baja) As Learning Media for Class Iv Elementary Schools,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 9, no. 6, pp. 850–860, 2020, doi: 10.33578/jpkip.v9i6.8110.
- [5] D. G. W. Estini, “Aktualisasi Pemikiran Jean Piaget dalam Implementasi Kurikulum 2013,” *Proc. Semin. Nas. FMIPA UNDIKSHA V*, vol. 2013, pp. 113–117, 2015.
- [6] S. Mahardika, F. Setyaningrum, P. Guru, S. Dasar, and U. A. Dahlan, “Analisis faktor penyebab kesulitan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD,” *Fundam. Pendidik. dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 251–259, 2020, [Online]. Available: file:///C:/Users/USER/Downloads/3184-10197-1-PB.pdf.
- [7] D. Aldo, J. Josh, and M. Ilmi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 364–373, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2669.
- [8] F. M. Adenansyah, “Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 9, pp. 1–9, 2019.
- [9] R. Ariani, “Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif,” 2019.
- [10] E. P. Permana and D. Nourmavita, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *JPGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 79–85, 2017.
- [11] I. D. Kurniawati and S.- Nita, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 68, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- [12] J. Pendidikan, K. Khusus, S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi

- Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” [Online]. Available: <http://jpkk.ppj.unp.ac.id><http://jpkk.ppj.unp.ac.id>.
- [13] N. N. Latifah, F. P. Artharina, and Z. Arifin, “Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif Dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang,” *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 276–283, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i2.19156.
- [14] S. Iyohu, M. R. Katili, and A. Lahinta, “INVERTED: Journal of Information Technology Education Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture di SMK Negeri 4 Gorontalo,” Januari, 2021. [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>.
- [15] “Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar The Development Of Javanese Language Unggah-Ungguh Interactive Multimedia For 5 th Grade Students.”
- [16] S. F. Putratama, “Pengembangan Media Pandawa (Pandai Aksara Jawa) Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar,” 2019, [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/44493/>.
- [17] G. A. Purnomo, “Proposal penelitian pengembangan game edukasi pembelajaran aksara jawa (sirawa) siswa sekolah dasar berbasis android,” 2023.
- [18] P. Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [19] E. Yulianingsih, C. Habsya, and B. Siswanto, “Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Suplemen Bahan Ajar Mata Pelajaran Gambar Interiror Bangunan Gedung.”
- [20] N. A. Hawari and E. Dwika Putra, “Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality,” *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 48, 2022.
- [21] G. C. S. Dwiqi, I. G. W. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 33, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- [22] E. Affandi and T. Syahputra, “Pemodelan UML Manajemen Sistem Inventory,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD*, vol. 1, no. 2, pp. 14–25, 2018.
- [23] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *Int.*

*J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, p. 152, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.

- [24] A. Sholikhah and N. Ratu, “Pengembangan Media Operasi Bentuk Aljabar ‘ OPERAL ’ Berbasis Adobe Animate CC Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika,” vol. 11, no. September, 2022.
- [25] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, Jan. 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [26] M. H. At Taufiq and A. Hidayati, “Rancang Bangun Aplikasi Biro Travel dengan SMS Gateway dan Google Maps API,” *Multinetics*, vol. 2, no. 1, p. 43, 2016, doi: 10.32722/vol2.no1.2016.pp43-48.
- [27] Ismai, “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018.