

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Yudhistira *et al.*, “Pentingnya Perkembangan Pendidikan di Era Modern,” *Prosding Samasta Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, pp. 1–3, 2020.
- [2] A. Akbar and D. N. Noviani, “Tantangan dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia,” *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, pp. 18–25, 2019.
- [3] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, Sep. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [4] F. N. Maulidiyah, “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 29, no. 2, Aug. 2020, doi: 10.32585/jp.v29i2.647.
- [5] F. Priyatna and W. Wiguna, “Mobile Game Pembelajaran MAtematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat,” *eProsding Teknik Informatika*, vol. 1, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- [6] Borman R.I. and Purwanto P., “Implementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [7] L. Rachmiazasi Masduki, E. Prayitno, and M. Yustina Rensi Dartani, “The Implementation Of Interactive Multimedia In Improving Mathematics Learning Outcomes,” vol. 11, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/eternal/index>

- [8] L. Anggiani *et al.*, “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemrograman,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, vol. 1, no. 2, pp. 69–79, 2023, doi: 10.54066/jptis.v1i2.579.
- [9] K. S. Kartini, N. Tri, and A. Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, pp. 12–19, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [10] T. Ade Jumita Wulandari, A. Muin Sibuea, S. Siagian, M. Tanjung Morawa, D. Serdang, and S. Utara, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi,” vol. 5, no. Juni, pp. 2355–4983, 2018.
- [11] A. Yoga Prahara and T. Hariguna, “Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia,” *Jurnal Telematika*, vol. 3, no. 1, pp. 48–57, 2010.
- [12] B. N. Pelealu, T. Afirianto, and W. S. Wardhono, “Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung,” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] A. Epriliyansyah, W. Verina, and M. R. Tanjung, “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android Designing Educational Games Introduction to Calculations for Early Childhood Using RAD Method Based on Android,” *Jurnal FTIK*, vol. 1, no. 1, pp. 629–638, 2020.

- [14] N. A. Hawari and E. Dwika Putra, "Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 48, 2022.
- [15] I. B. Kade, M. Sudana, W. A. Suyasa, and K. Agustini, "Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VII Di Smp Negeri 2 Kubutambahan," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 18, no. 1, 2021.
- [16] K. Meli, T. Wahyuni, N. Sugihartini, I. Gede, and B. Subawa, "Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://smkn1sksd.melajah.id>
- [17] M. Hasan, Mp. Milawati, Mp. Darodjat, and Ma. DrTuti Khairani Harahap, *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | Media Pembelajaran*. 2021.
- [18] A. Mustika Ilmiani, N. Fuadi Rahman, and Y. Rahmah, "Al-Ta'rib Multimedia Inteaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 1, pp. 17–32, 2020.
- [19] S. Afsari, S. K. Harahap, and L. S. Munthe, "Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika Systematic Literature Review: The Effectiveness Of Realistic Mathematics Education Approach In Mathematics Learning," vol. 1, no. 3, pp. 189–197, 2021.
- [20] U. Usmaedi, P. Y. Fatmawati, and A. Karisman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented

- Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, pp. 489–499, Nov. 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.
- [21] Santoso H., “Rekayasa Perangkat Lunak,” 2019.
- [22] A. Triyono and M. Najib Dwi Satria, “Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas Xi,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, no. 1, pp. 39–53, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [23] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, “Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc).”
- [24] Aminuddin A., “Implementasi Unified Modeling Language (Uml) Pada Perancangan Aplikasi Wifitalkie berbasis Tcp/Ip,” *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 265–275, 2019.
- [25] Sri Anardani, *Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan Pemodelan Uml (Unified Modeling Language) Tools*. 2019.
- [26] Simatupang J. and Sianturi S., “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *Jurnal Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 2549–0222, 2019.
- [27] M. D. Afrian and P. A. Raharja, “Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype,” vol. 7, no. 2, p. 2022.
- [28] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Designing A Web-Based Inventory

Information System Using The Agile Software Development Method.”

- [29] F.F.Muhammad and S.Yusuf, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *Informatics And Digital Expert (INDEX)*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- [30] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, and W. Puspitasari, “Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” *Jurnal Bina Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.
- [31] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, “Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality,” *Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 48–60, 2023.
- [32] J. Einstein, U. Citra, B. Vera, R. Bulu, B. Roswita, and L. Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 02, 2022.
- [33] M. Haryani, Z. Qalbi, and U. Bengkulu, “Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu,” vol. 10, no. 1, pp. 6–11, 2021.
- [34] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 2014.
- [35] H. Saputra, D. Darwis, E. Febrianto, P. Matematika, F. Sastra, and I. Pendidikan, “Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika Untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 15, pp. 171–181, 2020.

- [36] D. Aldo, M. Ilmi, and H. Hariselmi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 364–373, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2669.
- [37] F. E. D. Dagomes, N. D. Retnowati, and A. Kusumaningrum, "Simulation Of Rudal Launch Using Sukhoi Su-35 And Vympel R-73 3d Modelling," *Jurnal ITDA*, 2020.