

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 Kartosoedarmo, 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] Fauziah, Andini Kurnia, “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.idhttp://jpkk.ppj.unp.ac.id>.

- [13] A. Inc, “Pengertian adobe XD,” pp. 9–66, 2020.
- [14] E. Yulianingsih, C. Habsya, and B. Siswanto, “Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Gambar Bangunan Gedung.”
- [15] 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.
- [16] 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.
- [17] 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.
- [18] 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.
- [19] 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.