

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aisya, F. S., & Wiranti, D. A. (2024). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD*. 138–143.
- Akbar, R. F., & Nita, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Pada SDN 1 Manisrejo Madiun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023*, 529–538.
- Alfina, L., Listiani, I., & Prasasti, P. A. T. (2023). Media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor. ... *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 974–983. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4529>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi, Vol 2, Edisi 1, Tahun 2022 e-ISSN : 2774-9967, Universitas Diponegoro Semarang. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- Cahyani, A. W. P., & Subrata, H. (n.d.). Pengembangan Media Bigbook Bahasa Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Mendongeng Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60193>
- Dini Maielfi, Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Fayakun, M., & Joko, P. (2015). Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Kontekstual (CTL) Dengan Metode predict, Observe, Explain Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 49–58. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v11i1.4003>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD*. 9, 1371–1377.
- Hidayat, T. (2024). *Perancangan Simulasi Tata Cara Shalat Berbasis 3 Dimensi Untuk Anak Usia Dini*. 1–23.
- Ismawati, A., Abdul Aziz, R., & Widiyanti, S. (2024). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Sekolah Dasar Kelas 5 (Studi Kasus: SD Negeri Jetis 02 Sukoharjo)*. 1–23.
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Keislaman, J., Pai, P., & Sd, K. (n.d.). *S l a m i k a*. 6, 795–809.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Ningtyas, D. A. M., Rokhmawati, R. I., & Wicaksono, S. A. (2023). Pengembangan E -Modul Interaktif menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (Studi pada: Kelas X Jurusan TKJ SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(4), 1662–1669.
- Nugrahadi, A. Y. R. R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No.1, (2013) 2337-3520 (2301-928X Print, 2(1), 29*. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0Ahttp://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/download/2856/898

- Nugroho, S. (2023). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana 43 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 20(1), 43–60. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.5395>
- Nurchahyo, S. F., & Jadmiko, R. S. (2022). Kelayakan Konten Tiktok Berbahasa Jawa untuk Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Sultra Educational Journal*, 2(2), 159–164. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.290>
- Pokhrel, S. (2024). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Prajoko, G. P., & Mutia, I. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 177. <https://doi.org/10.30998/string.v4i2.4746>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>
- Salsabillah Fil Jannah, & Solchan Ghozali. (2023). Pengembangan Media Raksa (Roda Aksara) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 255–269. <https://doi.org/10.58192/populer.v2i4.1480>
- Santika, A. A., Saragih, T. H., & Muliadi, M. (2023). Penerapan Skala Likert pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 405. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.62086>
- Setiasih, N. W. (2021). Ruang Digital pada Pameran Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 43–50. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i1.4638>
- Setiyo Adi Nugroho, & Risti Wulandari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 21–36. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.283>
- Tanuwijaya, C. A., Airlanda, G. S., & Radia, E. H. (2023). Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnadl Educatio*, 9(4), 2186–2193. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6136>
- Turmudi, H. (2020). *Teknologi Informasi di Pedesaan*. CV BUDI UTAMA.
- Wahyuni, T., Widiati, I. S., & Widiyanti, S. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN

INTERAKTIF 2D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus: SD Negeri Bagor 03). *STMIK Amikom Surakarta*, 10. <http://repository.amikomsolo.ac.id/id/eprint/122%0A>

Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Improving students' learning understanding using 2d animated video media. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208.

Widiatmika, K. P. (2015). Model Pembelajaran ADDIE Intergrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).

Wulan Cahyaningrum, Sri Widiyanti, & Lilik Sugiarto. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia dengan Animasi 2D. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 317–327. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.250>