

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Puspita Sari, Haromainy, M. M. Al, & Ryan Purnomo. (2024). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Santri Berbasis Website. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 316–325. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.348>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Astuti, A., Rozan, A., Fadillah, N. N., & Sya'bania, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 145–154. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.581>
- Cipta, H., & Hatamar. (2020). *Buku Analisis SWOT Hendra Cipta dan Hatamar* (R. Ilyas, Ed.). IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
- Diah Kurniawati, I., & Sekreningsih Nita, dan. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. In *Journal of Computer and Information Technology E-ISSN* (Vol. 1, Issue 2). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartiyani, S. D., Prayogo, A., & Erlinawati, E. (2023). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 679–693. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.805>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama ISLAM*.
- Indar Sawitri, J., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., Cantika Budi, V., & Muslim Nusantara Al Washliyah, U. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. 1(4). <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>

- 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>
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., Mohammad, R., & Yassin, T. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar* (Vol. 2, Issue 1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Kumbara, I. M. A. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lingkaran Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP*. <https://repo.undiksha.ac.id/5009/>
- Latief, M., & Lahinta, A. (2025). *INVERTED: Journal of Information Technology Education Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo*. 5(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Lestari, T. A., Handayani, Bq. S., & Suyantri, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2012–2018. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>
- Machmudi, M. A., Wahyudiono, S., & Susilo, G. (2023). *Analisis dan Rancang Bangun E-Learning dengan Metode ADDIE Model*. 29(2), 2686–4711. <https://doi.org/10.36309/go.v29i2.218>
- Prameswari, C. R., Abadi, F., & Pribadiyanti, E. A. (2024). *Perancangan Media Interaktif “Mengenal Aksara Jawa.”* 1(1).
- Puspita, M. (2022). Pembelajaran Pelestarian Bahasa Jawa Melalui Media Game Edukasi. In *Journal of Multimedia Trend and Technology-JMTT* (Vol. 1, Issue 2).
- Ristaviana Putri Wahyuni, E., Fanani, A., Satianingsih, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Pedagogi dan Psikologi, F., PGRI Adi Buana, U., & Jawa Timur, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Rosyidi, Z., & Utami, F. A. M. (2024). *Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Inggil Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. 12. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.78033>

- Saputra, R. Y., & Alexon. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar*. 13(1).
- Sutopo, R. A., Hadi, W., & Setiawan, M. (2024). Implementasi Metode Addie Dalam Pembuatan Media Interaktif Bilangan Pecahan Dengan Adobe Animate. In *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi* (Vol. 2, Issue 12).
- Sutriyanti, & Muspawi, M. (2024). Jenis-Jenis Data Dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Edu Research*, 5(4). <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.281>
- Wijayanti, R., Rahadini, A. A., & Sulaksono, D. (2024). Media Pembelajaran Kaligrafi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Aksara Jawa. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v8i1.74113>
- Wiyono, T., Hartinah S, S. D., & Pancasakti Tegal, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Wonggo, M. A., Waworuntu, J., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi 2d Berbasis Mobile Untuk Siswa Smk. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 4).
- Wulandari, R. (2023). *Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan*. 09. <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/index>
- Zainuri, R., Pompong, D., Setiadi, B., Manajemen), & Surabaya, M. (2023). Tinjauan Literatur Sistematis: Analisis Swot Dalam Manajemen Keuangan Perusahaan. *JURNAL MANEKSI*, 12(1).
- Zildjianshi, D. A., Sutyono, A., & Lestari, Y. D. (2021). *Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDS Swadhipa Bumisari Natar Tahun Pelajaran 2021/2022*. <http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>