

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nurajizah, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-anak Berbasis Multimedia,” vol. 3, no. 2, 2016.
- [2] D. S. Adzkiya and M. Suryaman, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD,” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, p. 20, Jul. 2021, doi: 10.32832/educate.v6i2.4891.
- [3] J. Pendidikan Dasar, J. Tunas Nusantara, and W. Rikha Rofikhatul Ula, “Wahyu Rikha Rofiatul Ula : Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa”.
- [4] G. Cris Smaramanik Dwiqi, I. Gde Wawan Sudatha, and P. Studi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana,” 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- [5] H. Sulistiani, A. Dwi Putra, Y. Rahmanto, and E. Bagus Fahrizqi, “Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung,” *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 2, no. 2, pp. 160–166, 2021, [Online]. Available: <https://lampung.rilis.id/tim-pkm-uti-universitas-terbaik-di-lampung-sampaikan-4-materi-untuk-guru-smkn->
- [6] S. W. Anggraeni, Y. Alpian, D. Prihamdani, and E. Winarsih, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5313–5327, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1636.
- [7] A. D. Safira, I. Sarifah, and T. Sekaringtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar,” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 237–253, Aug. 2021, doi: 10.37478/jpm.v2i2.1109.
- [8] W. Septriyani, R. Yektyastuti, P. Studi Guru Sekolah Dasar, and F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan, “Pengembangan Media Miko Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sejarah Pahlawan Di Kelas IV,” Bogor, Mar. 2023. Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/view/8158>
- [9] N. David Siswanto, “Game Edukasi Mengenal Karakter Pahlawan Dengan Multimedia Development Life Cycle (Kasus: SD Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara),” *SmartEDU*, vol. 1, no. 4, pp. 146–157, 2022.

- [10] 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," 2021, [Online]. Available: <http://jpkk.ppj.unp.ac.id><http://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- [11] S. A. Darmanto, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh pahlawan Bangsa Berbasis Android," 2023.
- [12] W. Dharmayanti and D. Oktarika, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru IPA di SMP," *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol. 8, no. 1, p. 41, Jun. 2019, doi: 10.31571/saintek.v8i1.1156.
- [13] A. M. Candra and T. S. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2311–2321, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1212.
- [14] H. Hanikah, A. Faiz, P. Nurhabibah, and M. A. Wardani, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7352–7359, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3503.
- [15] U. Materi Benda dan Perubahan Sifatnya, K. Sabbihatul Mustaghfaroh, F. Nonggala Putra, and R. Sekar Ajeng Ananingtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature," 2021.
- [16] Khaidir, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Exe Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif," Artikel Penelitian, 2020.
- [17] A. Novrizal, W. Wibawanto, and R. Nugrahani, "Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia," *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 8, no. 1, pp. 83–98, 2022, doi: 10.24821/jags.v8i1.4979.
- [18] T. Prasetyo, H. Sanjaya, and D. Santana, "Aplikasi Game Edukatif Tebak Nama Pahlawan Nasional Indonesia (Gnpi) Berbasis Multimedia Interaktif," *Infotech Journal*, vol. 3, no. 2, p. 236610, 2017.
- [19] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, "Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," 2020.
- [20] A. Budiman and D. Ariani, "Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 4, no. 2, pp. 2–6, 2014.
- [21] F. Tahel, "Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android," *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019.

- [22] E. Ekadiansyah, “Implementasi Aplikasi Pembelajaran Mengenal Pahlawan,” pp. 6–8, 2018.
- [23] R. Fauzatul Ma’rufah and D. Candra, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 1. Madiun: UNIPMA Press, 2019. Accessed: Nov. 12, 2023. [Online]. Available: <http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/94>
- [24] P. Guru Sekolah Dasar and F. Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, “Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN,” 2019.
- [25] M. K. Nasikhin, F. Tarbiyah, D. I. Keguruan, and J. Tarbiyah, “Pengembangan Media Adobe Animate CC 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya,” 2021.
- [26] H. Intan Azizah, “Pengembangan Video Animasi Berbantu Adobe Illustrator dan Adobe Premiere Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA,” 2022. Accessed: Nov. 12, 2023. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/20803/1/bab%201%205%20dapus.pdf>
- [27] M. Inka Gustiany, “Implementasi Integrated Development Environment (IDE) Berbasis Web Untuk Pemrograman Javascript,” 2021. Accessed: Nov. 12, 2023. [Online]. Available: http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/19461/2/D42114517_skripsi_bab%201-2.pdf
- [28] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *Jurnal TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [29] I. M. Y. Dharma, N. W. G. N. I. Ananda, and R. M. Alzaki, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Service Komputer Berbasis Web,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 1, p. 1, 2018.
- [30] H. I. Yuanita, B. Wijayanto, and T. Cahyono, “Frontend Development of Course Scheduling System Integrated SIA at Engineering Faculty University of Jendral Soedirman Using DEVOPS Method,” *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 3, no. 2, pp. 305–319, 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.2.227.
- [31] R. A. Alfaresy, “Pengujian Usabilitas Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System Usability Scale,” Nov. 2023, Accessed: Jan. 30, 2025. [Online]. Available: <dspce.uii.ac.id/123456789/45882>
- [32] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *Jurnal Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [33] C. Maesari, R. Marta, and Y. Yusnira, “Penerapan Model Pembelajaran

Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teach. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 92–102, 2020, doi: 10.31004/jote.v1i1.508.

- [34] Retna Kumalasari, “Rumus Persentase, Cara Menghitung Beserta Contoh Penggunaanya.” Accessed: Feb. 12, 2025. [Online]. Available: <https://majoo.id/solusi/detail/rumus-menghitung-persentase>