

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. K. Azis and S. K. Lubis, “Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *Pena Anda J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 10–19, 2023, doi: 10.33830/penaanda.v1i1.4948.
- [2] H. Wiyono, “Sistem Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka: Di SMP Negeri 21 Pontianak,” *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 85–94, 2023, doi: 10.32923/kjamp.v6i1.3354.
- [3] T. N. Aziza, I. Iriaji, and D. R. Rini, “Faktor-faktor Kendala Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII SMP,” *J. Lang. Lit. Arts*, vol. 4, no. 12, pp. 1197–1212, Dec. 2024, doi: 10.17977/um064v4i122024p1197-1212.
- [4] P. Berbasis, P. Di, K. Vii, S. M. P. Makassar, B. Sukarman, and A. Wulandari, “Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Seni Rupa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di Kelas VII SMP 3 Makassar,” vol. 3, no. April, 2024, doi: 10.26858/p.v3i2.66848.
- [5] Salman Saleh Sentosa Ndraha, “Meningkatkan Minat Belajar IPA Menggunakan Media Alam Sekitar Untuk Belajar Ekosistem Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 078136 Botogo’o,” vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.36312/madu.v2i2.220.
- [6] U. F. N. Azizah and Citra dewi Utami, “Restorasi Ragam Hias Tradisi sebagai Model Pembelajaran Seni Budaya,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6 No. 2, no., pp. 8693–8699, 2022, doi: 10.31004/jptam.v6i2.3731.
- [7] F. R. Nur Aini Farida, “Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan Ibis Paint X Di Media Sosial Tiktok,” *J. UNESA*, vol. 10, no. 4, pp. 83–96, 2022.
- [8] A. Sahri and W. Asmoko, “Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate,” *J. Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.26418/ekha.v6i1.60519.
- [9] Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, and G. Setiadi, “Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *Akad. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 76–92, 2021, doi:

10.51339/akademika.v3i1.310.

- [10] I. A. Jaza, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Jawa Barat Di Kompepar Giri Harja Jelekong,” vol. 06, no. 02, pp. 254–272, 2024, doi: 10.54209/jatilima.v6i02.609.
- [11] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–16, 2022.
- [12] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*, 1st ed. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET, 2010.
- [13] 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,” *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021, doi: 10.24036/jpkk.v5i2.594.
- [14] A. Amaranti and F. Arianto, “Efektifitas Multimedia Interaktif ‘Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata’ pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang,” *J. Mhs. Teknologi Pendidik.*, vol. 12, no. 6, p. 4, 2022.
- [15] A. Khoirunnisa and E. P. Astuti, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Menggambar Ornamen Flora,” *Sungging*, vol. 1, no. 2, pp. 118–125, 2022, doi: 10.21831/sungging.v1i2.54743.
- [16] I. B. K. M. Sudana, P. 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,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 18, no. 1, p. 43, 2021, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698.
- [17] I. Usfiyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di SMP Al-Ishlah Semarang,” vol. 2, 2019.
- [18] I. A. Astuti, A. Harwanto, and T. Hidayat, “Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC,” *Eksplora Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 158–166, 2019, doi: 10.30864/eksplora.v8i2.220.
- [19] N. Litasari and S. Chendra Wibawa, “Pengembangan Mobile Learning

Menggunakan Mobile Development Life Cycle Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 12 Surabaya,” *J. IT-EDU*, vol. 4, pp. 76–82, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/28847/26413>

- [20] M. P. Ersal Alami, S.Pd., *Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Kota Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- [21] A. M. Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan,” *J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 43, no. 4, pp. 342–346, 2023.
- [22] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [23] R. Y. Arindiono and N. Ramadhani, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD,” *J. Sains dan Seni Pomits*, vol. 2, no. 1, pp. 28–32, 2013, doi: 10.12962/j23373520.v2i1.2856.
- [24] D. Tarigan and S. Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi,” *J. Teknol. Inf. Komun. DALAM Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–15, Dec. 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3295.
- [25] A. A. I. L. Sri Widoyoningrum, “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0,” *Sainsteknopak*, vol. 7, pp. 303–308, 2023.
- [26] D. Iswanto, “Aplikasi Ragam Hias Jawa Tradisional Pada Rumah Tinggal Baru,” *J. Ilm. Peranc. Kota dan Permukiman*, vol. 7, no. 2, pp. 90–97, 2008.
- [27] U. Negeri, “Pengaruh Menggambar Ragam Hias Terhadap Kualitas Pembuatan Dekorasi Keramik Teknik Tempel Oleh Siswa Kelas VII-1 Di Uptd SMP Negeri 1 Prambon,” pp. 91–100, 2014.
- [28] D. Immaniar, L. Sunarya, and M. Alfian, “Penerapan Teknologi Computer Generated Imagery Pada Visual Effect Film,” *Cices*, vol. 1, no. 1, pp. 10–22, 2015, doi: 10.33050/cices.v1i1.119.
- [29] N. S. Rahayu, *Desain Multimedia, Untuk SMK/MAK, Kelas XI, Semester 1*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019.
- [30] R. F. Wijaya, *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Flash Professional CS 6*. Medan: Tahta Media, 2022.

- [31] A. Maddeppungeng and I. Suryani, "Analisis Pengendalian Penjadwalan Pembangunan Gedung Administrasi Universitas Pendidikan Indonesia (Upi) Kampus Serang Menggunakan Metode Work Breakdown Structure (Wbs) Dan Kurva-S," *Fondasi J. Tek. Sipil*, vol. 4, no. 1, 2015, doi: 10.36055/jft.v4i1.1230.
- [32] I. Santika, "Pembelajaran Matematika Berbasis TIK Berupa Video Pembelajaran Menggunakan Storyboard," *JIK J. Ilmu Komput.*, vol. 3, p. 136, 2018.
- [33] N. Janiati, "Rancangan Game Edukasi Matematika 'Learn and Play' Untuk Anak Kelas 1-3 Sd Sebagai Media Belajar Berbasis Android Di Sdn 07 Kramat Jati Jakarta Timur," *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 56–62, 2022, doi: 10.55886/infokom.v5i2.283.
- [34] A. Susanti, M. Komaruddin, Mustika, and P. Damayanti, "Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 2, 2020.
- [35] Malabay, "Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis," *J. Ilmu Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 21–26, 2016, [Online]. Available: <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- [36] P. Setiawati, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)," *JIK J. Ilmu Komput.*, vol. 3, p. 136, 2018.
- [37] F. Ibrahim, P. Broos, C. M. Susyana, and Muthmainnah, "Perancangan Sistem Informasi E-Arsip Dokumen di Bappelitbang Kota Bandung Berbasis PHPRAD," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 8–16, 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.639.
- [38] D. Rika Widianita, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Materi Model Atom Skripsi," *AT-TAWASSUTH J. Ekon. Islam*, vol. VIII, no. I, pp. 1–19, 2023.
- [39] A. S. Puspaningrum, S. Suaidah, and A. C. Laudhana, "Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.150.
- [40] D. D. S. Fatimah, M. S. Mubarak, and A. Apriani, "Penggunaan Multimedia Development Life Cycle dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran

- Toleransi Beragama,” *J. Algoritm.*, vol. 21, no. 1, pp. 189–197, 2024, doi: 10.33364/algoritma/v.21-1.1524.
- [41] D. D. S. Fatimah, D. Tresnawati, and C. S. Ma’rup, “Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia,” *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 281–287, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.281.
 - [42] B. Effendi, “Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 berbasis Android,” *Teknomatika*, vol. 10, no. 2, pp. 193–200, 2020.
 - [43] J. P. Wilayah, D. Kota, D. Taluke, R. S. M. Lakat, and A. Sembel, “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat,” *Spasial*, vol. 6, no. 2, pp. 531–540, 2019.
 - [44] M. Kualitas and P. Kepuasan, “Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 10, no. 1, 2014, doi: 10.35968/jsi.v10i1.990.
 - [45] E. Novalia and A. Voutama, “Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah,” *Syntax J. Inform.*, vol. 11, no. 01, pp. 23–35, 2022, doi: 10.35706/syji.v11i01.6413.
 - [46] M. Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.
 - [47] I. F. Tri Mujayanah, “Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi,” *J. Profesi Kegur.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–22, 2019.
 - [48] L. Suryanhi and M. M, “Penggunaan Lahan Dalam Meningkatkan Pendapatan Rumah Tangga Di Desa Purwosari Kecamatan Tomoni Timur Kecamatan Luwu Kabupaten Timur (Studi Kasus Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL),” *J. Environ. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Nov. 2020, doi: 10.35580/jes.v3i1.15362.
 - [49] William and Hita, “Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest,” *JSM STMIK Mikroskil*, vol. 20, no. 1, pp. 71–80, 2019.

- [50] M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest posttest*. D.I. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024.
- [51] D. A. N. Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, “Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa,” vol. 2, pp. 322–333, 2022.
- [52] E. Z. Siti Mariana, “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul,” vol. 3, pp. 166–176, 2015.