

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.
https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i2.651
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43–52.
<https://doi.org/10.21580/Wjit.2022.4.1.12079>
- Al-Ishmah, Q., Kirana Aljupri, S., Romdani, A. S., Nurani, A., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sd. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan Dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik*, 9(1), 70–78.
<https://doi.org/10.38204/Tematik.V9i1.915>
- 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>
- Ayu Cintyani, D., & Ayu Tirtayani, L. (2020). Hubungan Presentasi Diri Dan Persepsi Dukungan Sosial Pada Guru-Guru Paud Inklusi Di Kota Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 19–27.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpau>
- Bergita Anomeisa, A., Ernaningsih Ikip Muhammadiyah Maumere Jl Jenderal Sudirman, D., & Maumere, W. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Vba Pada Penyajian Data Berkelompok. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 05, Number 01).
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Bernika Ifada, A., & Abidin, Z. (2022). Factor Analysis Of Continuance Intention To Use Qr Code Mobile Payment Services: An Extended Expectation-Confirmation Model (Ecm). *Journal Of Advances In Information Systems And Technology*, 4(2).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jaist>
- Biasa, P. L. (2025). Galaxy: Jurnal Pendidikan Mipa Dan Teknologi Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Untuk Anak Tuna Grahita Khairunnisa 1)* , Nur Halizsah Andini 2) 1). *Jurnal Pendidikan Mipa Dan Teknologi*, 2(1).
<https://doi.org/10.59923/Galaxy.V1i1.454>

- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., Rahmawati, R., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66–72.
<https://doi.org/10.31764>
- Crowley, J., & Gordon, G. S. D. (2023). Designing And Simulating Realistic Spatial Frequency Domain Imaging Systems Using Open-Source 3d Rendering Software. *Biomedical Optics Express*.
<https://doi.org/10.1364/Boe.484286>
- Daniyati Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Stai Khez Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta. In *Journal Of Student Research (Jsr)* (Vol. 1, Number 1).
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmawati, B., & Darmawan, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Dengan Berbagai Aplikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Siswa Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(1), 09–17.
<https://doi.org/10.61650/Jptk.V2i1.290>
- Dea Mustika, Agnes Yurika Irsanti, Evi Setiyawati, Fretika Yunita, Nurhafizdah Fitri, & Putri Zulkarnaini. (2023). Pendidikan Inklusi: Mengubah Masa Depan Bagi Semua Anak. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 41–50.
<https://doi.org/10.55606/Sscj-Amik.V1i4.1575>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jpdsh Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Number 2).
<https://Bajangjournal.Com/Index.Php/Jpdsh>
- Effendi, B. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Method In Building Covid-19 Educational Applications Android Based. *Teknomatika*, 10(02), 1–5.
- Epta Saputra, E. (2022). Metode Sdlc Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Smp Negeri 10 Kaur. *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*.
<https://Jurnal.Ikhafi.Or.Id/Index.Php/Jusibi>
- Fadilah Stai Khez Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah Stai Khez Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya Stai Khez Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat Stai Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2).

- Firnianti Putri, D., Setia Budi, Iswari, M., Zulmiyetri, Z., & Arnez, G. (2024). Meningkatkan Media Pancingan Huruf Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 33(3), 659–668.
<https://doi.org/10.32585/Jp.V33i3.5498>
- Friedman, M. G., & Bryen, D. N. (2007). Web Accessibility Design Recommendations For People With Cognitive Disabilities. In *Technology And Disability* (Vol. 19). Ios Press.
 DOI:10.3233/TAD-2007-19406
- Gede Mertayasa, I Putu Suka Arsa, & Wayan Mahardika Prasetya Wiratama. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pembangkit Listrik Tenaga Air (Plta) Pada Mata Kuliah Sistem Pembangkit Listrik Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jjpte.v12i1.50438>
- Gresilia, T., & Kamal, M. (2023). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pai Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Anak Tunagrahita). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.704>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Porkes)*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Hati, S. T. (2024). Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies Penggunaan Komik Sebagai Bahan Ajar Ips Di Kelas IX MTS Lab Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. *Journal Of Islamic Education Studies*.
<https://doi.org/10.59638/aijer.v7i2.1656>
- Hor, K., Kim, T., & Hong, M. (2025). Fast Collision Detection Method With Octree-Based Parallel Processing In Unity3d. *2024 Ieee 7th International Conference On Knowledge Innovation And Invention*, 37.
<https://doi.org/10.3390/Engproc2025089037>
- Huang, J., Zhang, L., Shao, N., Zhang, Y., Xu, Y., Zhou, Y., Zhang, D., Zhang, J., & Lee, H. J. (2025). Lipid Metabolic Heterogeneity During Early Embryogenesis Revealed By Hyper-3d Stimulated Raman Imaging. *Chemical And Biomedical Imaging*, 3(1), 15–24.
<https://doi.org/10.1021/Cbmi.4c00055>
- Jiwa Permana, A. A., Komang Setemen, & I Gede Made Surya Bumi Pracasitaram. (2024). Development Of Balinese Puppet Educational Game And Usability Testing Using Sus, Umux, And Umux Lite. *Conhecimento & Diversidade*, 16(43), 53–70.
<https://doi.org/10.18316/Rcd.V16i43.11815>
- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Mukti Herdiyanto, D., & Praherdhiono, H. (2020). 88-96 Pengembangan Multimedia

Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tema Tanah Bagi Siswa Tunagrahita
Article History. *Jktp*, 3(1).

[Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jktp/Index](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jktp/Index)

Ketut, I., Pradnyana, A., Made, I., Pradnyana, A., Wayan, P., Suyasa, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25189>

Komang Sudarma, I., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal Of Elementary Education*, 6(1), 118–126.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1>

Leman, D., & Lubis, C. P. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Camtasia Dan Audacity. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J Pemas*, 8(2).
DOI:10.33372/2ksgre60

Lie, K., & Maryati, I. (2023). Rancang Bangun Sistem Pencatatan Penjualan Dan Pembelian Untuk Toko Lancar Elektronik. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 9(2).
<https://doi.org/10.34128/Js.v9i2.643>

Manjilah, E. L. (2024). Eva+Lailatul+Manjilah. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*.
<https://doi.org/10.35931/pediaqu.v3i2>

Maryati, I. (2023). Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan Dengan Guerilla Usability Testing. *Journal Of Information System, Graphics, Hospitality And Technology*, 5(2), 70–75.
<https://doi.org/10.37823/Insight.v5i2.320>

Nengah, I., Mertayasa, E., Ketut, I., & Pradnyana, A. (2022). “3d Animath”: Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 11(3).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i3.55072>

Ningsih, S., & Imam Farisi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jambura Journal Of Educational Management* (Number 4).
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.135840>

Nur Faisah, S., Amien Siregar, M., Nandita, I., Auliyah, A., & Fitrah Samsuddin, A. (2023). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Dalam Belajar Mengenal Angka Di Slb Bhakti Pertiwi Samarinda. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. *Universitas Mulawarman*, 3, 34–41.
<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>

- Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, S., Teknik Industri, J., Akprind Yogyakarta, I., & Artikel, R. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak. *Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8.
<https://doi.org/10.55123>
- Nurfadilah, S., Madita Iskandar, O., & Ayu, D. P. (2025). The Use Of Animated Video Media As Early Intervention In Teaching Writing Skills To Grade Vii Students With Mild Intellectual Disabilities At Slb Putra Mandiri. *Grabkids: Journal Of Special Education Need*, 5(2), 75–80.
<https://doi.org/10.26740/Grabkids.V5i2.43956>
- Nurfalah, F., Wulan Darnia, S., Syawali, W., Utami Putri, S., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital Dalam Menstimulus Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
[https://doi.org/Vo.4no.2\(2023\)E-Issn:2715-2634](https://doi.org/Vo.4no.2(2023)E-Issn:2715-2634)
- Permitasari, M. A., Hartono, H., & Sugito, S. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pendidikan Kewirausahaan Pada Industri Rumahan Untuk Smalb Tunagrahita. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 49–60.
<https://doi.org/10.21831/Jitp.V9i1.44927>
- Putu, N., Angga, D., Putri, M., & Suartama, K. (2022). Modul Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Dan Budi Pekerti Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 184–194.
<https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.46716>
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G., & Gede Margunayasa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51.
<https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.46558>
- Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2348>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini Dengan Metode Mdlc (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130.
<https://doi.org/10.56211/sudo.V2i3.330>
- Rezi, M., Mudinillah, A., Hikmah, D., Geofani, C., Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S., & Barat, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Audacity Pada Pembelajaran Istimā' Untuk Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Satu Sungai Tarab. *Al Mi'yar*, 5(1).
<https://doi.org/10.35931/am.V4i2.729>

- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.886>
- Riyadi, W., & Kurniabudi. (2023). Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan Pssuq Dan Umux. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 240–251.
<https://doi.org/10.33998/Mediasisfo.2023.17.2.811>
- Romadhon, M., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Kebijakan Pendidikan Inklusi Sebuah Solusi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1).
<https://doi.org/10.31949/Jee.V4i1.3085>
- Sardi, S., Anis, S., & Wijaya, B. R. (2023). Journal Of Vocational Career Education The Development Of Android-Based Scar Media Differentiated Learning Model Anti Lock Brake System Material Light Vehicle Engineering Competence Class Xii Vocational School. *1. Sardi().Docx Jvce*, 8(2), 1–11.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jvce>
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Shih, N. J. (2025). Using Ai To Reconstruct And Preserve 3d Temple Art With Old Images. *Technologies*, 13(6).
<https://doi.org/10.3390/Technologies13060229>
- Siahaan, Y., Simangunsong, F., & Turnip, H. (2023). Tantangan Dalam Mendidik Anak Penderita Tunagrahita. In *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* (Vol. 2, Number 4).
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sinaga, T. P., Hutahaean, R., Tobing, R. W., & Herlina, E. (2023). Implementasi Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita Abk Tri (1). *Jurnalpendidikan Sosial Dan Humaniora*.
- Wayan Widiana, I., Gede Nurjaya, I., Kadek Ratih Vidiawati, N., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2019). Analisis Interaksi Sosial Siswa Kolok (Tunarungu) Di Sekolah Inklusif. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(3).
<https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.22564>
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020.
<https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i4.1108>
- Zhang, Q. (2024). Advanced Techniques And High-Performance Computing Optimization For Real-Time Rendering. *Applied And Computational Engineering*, 90(1), 14–19.
<https://doi.org/10.54254/2755-2721/90/2024melb0061>