

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, S., Maulana Restu, Y., Rohim, A., Fatimatuh Azzahra, F., Studi Pendidikan Agama Islam, P., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Interaktif (Di Smt Mathlaul Khaer). *Kamaliyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 287–301. <https://ejournal.stai-mifda.ac.id/index.php/kamaliyah>
- Asholahudin, M. (2020). Kompetensi Bahasa Inggris. *Jurnal Horizon Pedagogia*, Vol 1, No(2010), 72–75.
- Cipta, G. T., Runtu, P. V. J., & Sumarauw, S. J. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Teorema Pythagoras Berbasis Adobe Animate CC. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2003–2014. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3288>
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
- Dani Kurniawati, & Mohamad Arief Rafsanjani. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125–137. <https://doi.org/10.33603/zdg0qe22>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Fauziyah, H., & Batubara, H. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Mendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 4, 2022.
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537–546. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140>
- Hajati, K., & Amaliah, N. (2022). Teacher's delivery format and addie model to adjust the online learning system during the pandemic period. *Indonesian Research Journal in Education [IRJE]*, 6(1), 91–104. <https://online-journal.unja.ac.id/irje/article/view/14649>

- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Indah, H., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Animasi Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika*, 21(3), 692–702. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12947/7620>
- Kosakata, M., Inggris, B., & Sekolah, S. (2024). 410 p-ISSN 2338-980X. 11, 410–418.
- Lawrenxius Benny, Joseph Eric Samodra, & Yonathan Dri Handarkho. (2022). Pengembangan Sistem Pemesanan Makanan di Roemah Soto Berbasis Web Service Dengan Penerapan Payment Gateway. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.24002/jiaj.v3i2.6781>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., Rizky, M., & Utomo, F. (2024). Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain Utilization of the Corel Draw Application as a Learning Media for Management Department Students Regarding Advertising Design. *Juni, 2024*(1), 90–99. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Validasi Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 738. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i1.8070>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.
- Meyrelda, M. Della, & Putri, K. E. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam- Macam Gaya Antara Lain : Gaya Otot , Gaya Listrik , Gaya Magnet , Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 36–45.

- Nurjanah, W., Ajizah, N. S., Ilma, A. L., & ... (2024). ... Pembelajaran Terpadu Model Sequenced Melalui Strategi Deep Thinking Skill Untuk Pengembangan Kosakata Pada Anak *Jurnal Lingkar* ..., 5, 17–21. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jlpi/article/download/122/126>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Pratama, C., kapsul, & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Agustus*, 0417(10), 17.
- Ramadhani, D. S., Purnomo, H., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 31–39. <https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.26823>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sugesti Roqima, A., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 248–256. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1697>
- Sugiono, E., Perdana, Y., Triono, D., Ganie, D., & Guntur, Y. S. (2024). *Kajian tentang Bagaimana Brand Image , Kualitas Produk , serta Harga Memengaruhi Loyalitas Pelanggan terhadap Produk Skincare MS Glow*. 4.
- Tyas, I. C., Mutiah, A., & Rahman, A. A. (2024). Analisis Aspek Kebahasaan dan Penyajian Materi pada Elemen Menulis Teks Pidato dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 217–236. <https://doi.org/10.30651/st.v17i2.22884>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wulandari, L. W., & Rochman, F. (2023). Pengembangan Promosi Desain Kemasan Menggunakan Aplikasi Corel Draw X7 Untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen Di Que-Qu Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 9(1), 50–54. <https://doi.org/10.33795/jab.v9i1.1376>