

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ihsan, T. A. (2020). *Modul Bahasa Inggris Kelas 4 SD* (Vol. 1, Number 69). Islamic Homeschooling Al Ihsan.
- Arifannisa, S.Pd.I., M. P., Yuliasih, Muzayyanah, S.Pd.I., M.M., M. P., Hayati, Dr., M. A., Adnyana, I Nyoman Widhi, S.Kom., M. P., Putra, Putu Satria Udyana, S.Sn., M. S., & Pongpalilu, Dr. Dra. Fien, SE., M. P. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan)* (M. K. Efitra, S.Kom., Ed.; Maret 2023). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://repository.ar-raniry.ac.id/27931/1/C30> 978-623-09-2767-6 %28PDF%29 Sonpedia.pdf
- Ashila, L., Prasetyo, T., & Hayu, W. R. R. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 231–239. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>
- Budi Halomoan Siregar, S.Pd., M. S., Dr. Abil Mansyur, S.Si., M. S., Septi Lumongga D. R., S. P., & Rahmadani., F. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (S. S. Ningrum & N. Cahya, Eds.). UMSU PRESS.
- Damayanti, F., Nugraha, J. T., Mukti, A., & Tidar, U. (2024). *Pemerintah Kota Magelang*. 10, 121–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.52447/ijpa.v10i2.7889>
- Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M. T. (2023). *Buku Referensi Kuesioner dalam Pengukuran Usability*. Deepublish.
- Dr. Yuniastuti, S.H., M. P., Miftakhuddin, S.Pd., M. P., & Muhammad Khoiron, S.Pd., M. P. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial* (M. P. Dr. Yuniastuti, S.H., M. P. Miftakhuddin, S.Pd., & M. P. Muhammad Khoiron, S.Pd., Eds.; 1 29 Septe). Buku Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial diterbitkan oleh Scopindo Media Pustaka.
- Eri Rustamaji, & Dzihan Aufa Kilmi Firdausi. (2024). Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), 252–263. <https://doi.org/10.32520/jupel.v6i2.3291>
- EYLC, T. (2021). *My Next Words Grade 4 – Buku Guru untuk SD Kelas IV* (H. Rumbiono, Ed.; Cetakan pe). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://drive.google.com/file/d/1UqcVJY4VDPQCYwXDSaKEPRQHTQnYI70r/view>
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>

- Hamdan Husein Batubara, M. P. I. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. A. N., Ed.; 1 Juli 202). PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>
- Hasnawiah, & maslena. (2024). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hendrick, Z., Rifdah, N., Satibi Hidayat, O., & Chandra Muji Utami, N. (2024). Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1371–1377. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2213>
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Juwitami, N. P. C., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Pembelajaran E-Flash Card dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 440–451. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75126>
- Khairunnisa, S.Pd., M. C., Muh. Rijalul Akbar, M. P., Usanto S, S.Kom., M. K., IklkoooSeptiana Ningtyas S.Kom., M. K., Firman Aziz, S.Pd., M. P., Sepriano, M. K., Dr. Faiza Rini, M. K., Hasanuddin, S.T., M. C., & Nyoman Agus Suarya Putra, S.Sn., M. S. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (M. K. Efitra, S.Kom., Ed.; April 2023). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mamu, R., & Husain, N. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Kamus Bergambar. *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia Nanggroe*, 3(1), 77–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11120513>
- Nadiyya, R., & Suryadi, S. (2024). The Power of English Music to Improve Students' Listening Skills. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 683–688. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.772>
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri : Sejahtera*, 53(1), 1–19. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttps://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttps://dx>

doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12

- Prihatiningsih, A., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Vocabulary Place Berbasis Andorid Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Kosakata Bahasa Inggris. *Jpgsd*, 10(8), 1704–1713. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48435/40495>
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 5(4), 50–55. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Operasionalisasi Variabel, Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif* (Vol. 2).
- Rosnaningsih, A., Ardelia, E., & Anggestin, T. (2021). Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota *Ikra-Ith Humaniora* ..., 5(3), 44–53. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/1470/1194>
- Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif Teknik Analisis SWOT dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan. *Jpian*, 22(1), 9–19. <https://ejournal-jayabaya.id/Perspektif/article/view/64>
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Shaquille, T. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sobariah, & Dwi Tresna Santana, F. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Media Tari Mapag Layung. *Jurnal Ceria*, 2(3), 65–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p370-375>
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). Analisis Pengukuran Usability Sistem Informasi Manajemen Baznas (Simba) Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *DIFFUSION Journal Of System And Information Technology*, 3(2), 224–231.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439.

<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>

- Syamsuddin, N. (2021). *Sistem, Model dan Simulasi Pembelajaran* (M. P. Muhammad Guntur, S.Pd., M. P. Ninah Wahyuni Amaliah, S.Pd., & M. P. Mashnaul Humairo, Eds.; Cetakan pe). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., Munfarikhatin, A., & Mashuri, I. (2025). Media Pembelajaran Interaktif. In Matias Julyus Fika Sirait (Ed.), *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Oktober 20, Vol. 9, Number 6). Yayasan Kita Menulis. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.4813-4825>
- Tambunsaribu, G. (2023). *8 Jenis Kata Pembentuk Kalimat Bahasa Inggris (8 Parts of Speech)* (1 Agustus). Literasi Nusantara Abadi.
- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE-Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wicaksono, S. R. W. (ed). (2022). Black-Box Testing Teori dan Studi Kasus. In D. S. R. W. Wicaksono (Ed.), *Encyclopedia of Software Engineering*. CV. Seribu Bintang. <https://doi.org/10.1002/0471028959.sof022>
- Wiswasta, I. G. N. A., Agung, I. A. A., & Tamba, I. M. (2018). *Analisis SWOT (Kajianategi, dan Pengembangan Usaha)* (1 Desember). <https://library.unmas.ac.id/repository/EBK-00057.pdf>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Zamsiswaya, Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>