

DAFTAR PUSTAKA

- Abshari, I. N., Yurisma, D. Y., & Karsam. (2023). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III*. 5(2). <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Adri, R. F. (2020). *PENGARUH PRE-TEST TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN*. XIV(01), 81–85.
- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., & Widayati, U. R. (2024). *Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)*. 4, 1405–1417. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>
- Assulma, H. Z., & Sukartiningsih, W. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KUIS “ KOSIK ” BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*. 10, 1521–1531.
- Astuti, A., Rozan, A., Fadillah, N. N., & Nur, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta saat ini . Mengapa demikian ?, karena matematika memiliki peran penting yang menjadi sarana*. 1. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.581>
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SMP. EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(April), 291. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3389>
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Wawancara, Kuesioner, dan Observasi*.

- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). *Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran*. 04(01), 108–120. <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>
- Jauhara, D., & Iskhak. (2025). *PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN*. 2(2), 303–314. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.96>
- Kemendikbud. (2020). *Bahasa Inggris Untuk SD/MI Kelas 3*. Kemendikbud.Go.Id.
- Lois Yolivia, S., & Rusijono. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Vocabulary Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iii Sd Negeri Kalimati 01 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(2), 1–6.
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar*. 9(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>
- Mauliska, N., & Angelo, J. F. D. (2024). *THE IMPORTANCE OF LEARNING ENGLISH AT SCHOOL*. 2(2), 53–57. <https://doi.org/10.55210/interling.v2i2.1793>
- Rahmah, A. A., & Qamariah, Z. (2023). *EVALUATION OF THE IMPORTANCE OF ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE IN ELEMENTARY SCHOOLS*. 03(01), 52–63. <https://doi.org/10.23971/jfltt.v3i1.6894>
- Richard E. Mayer. (2020). *Multimedia Learning* (Third Edit). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Ristanto, R. D., Nashiroh, P. K., & Ekarini, F. (2024). *Integrasi model VAK dan case method untuk meningkatkan efektivitas praktikum jaringan komputer*. 6(2), 89–100. <https://doi.org/10.37905/jji.v6i2.27580>
- Saputra, R. Y., & Alexon. (2023). *Alexon 2) Pendidikan, 2) Universitas Bengkulu 1*. 13(1), 48–59. <https://doi.org/10.33369/diadik.v13i1.27480>
- Siregar, T. M., Siahaan, B. M. G., Enjelika, T. N., & Endayanti, M. (2023). *Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan*. 3(1), 396–401.
- Sugiyono, & Noeraini, I. A. (2019). Pengaruh Tingkat Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan JNE Surabaya. *Ilmu*

Dan Riset Manajemen, 5(5), 1–17.

Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>

Suzayzt, R. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Pengertian, Keuntungan, dan Contohnya*. Voi.Id.

Wahyuni, E. R. P. W., Fanani, A., & Satianingsih, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN*. 6(2), 3773–3779. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3566>

Widyastuti, S. R., Nahdlatul, U., & Cirebon, U. (2022). *Pendahuluan Pendidikan di Indonesia menerapkan sistem penilaian autentik disesuaikan dengan Kurikulum 2013 (Permendikbud No . 54 Tahun 2013). Penilaian autentik tanggapan pilihan namun lebih mengerjakan tugas , mengadaptasi dari dunia nyata Menengah Per. 3*, 57–56. <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>

Wiyono, T., Hartinah D. S, S., & Suriswo. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda*. 5(3), 3233–3237.