

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, AAG. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amanda, N. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. In *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN* (Vol. 52, Issue 1).
- Angga, P. M. W., I. K. Sudarma & I. K. Suartama (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Daryanto. (2010). Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Kemdikbud*, 51.
- Dewi, A. A. (2019). *Buku Sebagai Bahan Ajar: Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan Thailand*.
- Dody Suryo, H., & D. Rudjiono (2015). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet” Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8.
- Dwihartanti, M., & A. G. Gafur (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–14.
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan*, 191–199. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7510>
- Gürbilek, N. (2015). Definisi Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hartin. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 16(1), 120–128. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Hassan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2020). Media Pembelajaran. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Hastuti, N., & E. Roviati (2021). Pendampingan Belajar Pengenalan Bahasa Inggris Menyenangkan Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid 19. *Al-Khidmat*, 3(2), 24–30. <https://doi.org/10.15575/jak.v3i2.9303>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis

- Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3).
- Ii, B. A. B., Bahasa, A. P., & Dasar, S. (2013). *No Title*. 8–35.
- Kusuma, S. (2018). Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI. In *Gastrointestinal Endoscopy* (Vol. 10, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726%250Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: MENGAPA PERLU DAN MENGAPA DIPERSOALKAN. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Mulyatiningsih, E. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Munir. (2020). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa pendidikan agama islam universitas islam indonesia. *Islamic Education*, 1–66.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*.
- Pratama, N. A., & C. Hermawan (2016). *Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android komputer yang dibuat untuk menolong manusia Dalvik Virtual Machine (DVM) adalah Android SDK adalah tools API (Application Examination) yang sudah menjadi standar Pengertian Android Android ad. 6*, 1–6. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11/13>
- Puspitorini, S. (2018). Strategi Pengembangan Usaha Klinik Pratama ”Bangun Medika” Dan Apotik ”Bangun Medika” Semarang Berdasar Analisis SWOT. *Unika Soegijapranata*, 43.
- Royadi, A., N. I. Suryani & N. Fitriani (2012). *English Education Study Program Persatuan Guru Republik Indonesia*.
- Suherman, & Yadi. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 2(1), 53–63.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749>
- Suriaty, Herlambang, & A. Prakasa (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan Komunikasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4093–4100.
- Surjono, H. D. (2018). *APPED: Model Pengembangan MPI*. Blog UNY.

- UMA, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Wibawanto. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Wirdah, M. (2010). Bab 1 pendahuluan. *Pelayanan Kesehatan*, 2016(2014), 1–6. http://library.oum.edu.my/repository/725/2/Chapter_1.pdf

