

DAFTAR PUSTAKA

- Abshari, I. N., Yurisma, D. Y., & Karsam. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV SD. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif (JUDIKATIF)*, 5(2). <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Agustini, P. D., Agustini, K., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95–106. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i1.57728>
- Amelinda, J., Suartama, I. K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 113–123. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12592>
- Andriani, H., Muharani, M. P., Nuraziza, Q., & Oktariani, I. (2024). English Fun Day : Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Melalui Kegiatan Edukatif dan Interaktif. *INSAN CENDEKIA*, 3(2), 32–37. <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME/article/view/305>
- Aulia, L. A., Saputra, E. R., & Merliana, A. (2024). Hambatan dan Strategi Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 09(September), 235–248. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17260/8852>
- Ayu, E. R., Febriati, F., & Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Online SYAM-OK Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan

Ajar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Technology,
Curriculum, Learning, and Communication*, 1–8.

<https://doi.org/10.26858/jetclc.v2i3.34173>

Billah, A. A. M. A. (2024). Dinamika Kelas Bahasa Inggris : Eksplorasi Kualitatif
Tentang Metode Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL
YASINI*, 09(36), 222–233. <https://doi.org/doi.org/10.55102.alyasini.v9i1>

Cenoz, J., & Gorter, D. (2022). Pedagogical translanguaging and its application to
language classes. *RELC journal*, 53(2), 342-354.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and
evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson.

Desiyani, N. G. K. R., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024).
Pengembangan Instrumen Evaluasi Profil Siswa Pancasila Aspek
Kebhinekaan Global dan Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar.
Journal of Innovation Research and Knowledge, 4(2), 1007-1014.
<https://doi.org/10.53625/jirk.v4i2.8091>

Dewaele, J. M., Botes, E., & Greiff, S. (2023). Sources and effects of foreign
language enjoyment, anxiety, and boredom: A structural equation
modeling approach. *Studies in Second Language Acquisition*, 45(2), 461-
479.

Fauziyah, S., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Interactive Learning
Multimedia Using Contextual Approach for Students in Fifth Grade of
Elementary School. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 369–380.

<https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.82398>

- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Fisma. (2023). Literature Review : Analisa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar. *CAKRAWALA MEDIS*, 2(1).
<https://jcm.stikesbataraguru.id/index.php/jipk/article/view/18>
- Habibatuazzahro, L., & Istianah, F. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (JPPGSD)*, 13(2), 453–467. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67725>
- Hamzah, M. Z., De Vega, N., Rahayu, Ummah MS, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). *Role-playing method for language development in elementary school. Journal of Childhood Development*, 3(2), 36–47.
<https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3799>
- Harmer, J. (2001). The Practice of English Language Teaching. *New York*, 32(1), 401-405. <https://www.academia.edu/download/31019188/57-4-12.pdf>
- 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.
<https://doi.org/doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi Pendidikan: Peran Pendidikan Berkelanjutan Dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.

Kholisoh, N., Rahmawati, E., Al-aidrus, F. M., & Fauziah, G. E. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *SITTAH*, 87–102. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2691>

Krashen, S. D. (1986). Principles and Practice in Second Language Acquisition. In *University of Southern California*. Pergamon Press Inc.
https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf

Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 31–51.
<https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>

Kusumawati, N. I., Mawardi, M., & Latifah, N. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 4(4), 1029–1042.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2141>

Koo, T. K., & Li, M. Y. (2016). A Guideline of Selecting and Reporting Intraclass Correlation Coefficients for Reliability Research. *Journal of Chiropractic*

Medicine, 15(2), 155-163. <https://doi.org/10.1016/j.jcm.2016.02.012>

Latuhukum, G. A., Ngurah, G., Yudaparmita, A., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Permainan Tradisional Megoak-Goakan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendiidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 1–13. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1671>

Liliyani, S., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1. *FONDATIA*, 9(1), 71–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5608>

Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajaran Di Abad Ke-21. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

Milennia, R. B., & Arini, N. W. (2022). Pengembangan Media Vebo (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623–630. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2514>

- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Speaking Pyramid untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.15548/jostech.v2i1.3808>
- Nasrullah, A., Marlina, M., & Tabrani, M. B. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran College Student Worksheet Berbasis E-Learning Melalui EDMODO. *Seminar Nasional Riset Terapan 2017 | SENASSET 2017*, 6(5), 24–36. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/senasset/article/view/455>
- Rohmah, N. A. (2024). English as a Second Language Acquisition From School Activities and Online Video Games. *International Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 73–85.
- Sangian, F. M., Kaunang, S. T. G., & Rumagit, A. M. (2024). Development of Interactive Multimedia Learning English for Primary School Grade 6. 19(3), 239–248. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i3.52582>
- Sihombing, P. R., Azizah, A., Kusuma, J. W., & Aji, L. J. (2026). Comparative Analysis of Robustness and Power on The K-Population Variance Homogeneity Test. *Jurnal Bayesian: Jurnal Ilmiah Statistika dan Ekonometrika*, 1(1), 111–130. <https://bayesian.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/131>
- Simatupang, H. K. A., Daulay, M. A. J., Simarmata, R., & Situmorang, S. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 9–18.

<https://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/view/971>

Suciani, N. K., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). The Impact of Learning Style and Learning Motivation on Students' Science Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 395–401.

<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.49811>

Sumesari, N. L., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 244–252.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44354>

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.

<https://hermands.id/wp-content/uploads/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PENDAGOGIK*, 2(2), 86–93.

Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24.

<https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>

Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.

<https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Winarni, S., Akhyar, M., & Sudiyanto, S. (2022). Feasibility Assessment of Interactive Multimedia as an Innovation for Mathematics Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6675–6686. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2279>
- Wu, L. (2023). The Enlightenment of Krashen's Second Language Acquisition Theory on English Acquisition and Teaching in Primary Schools in China. *Journal of Education and Educational Research*, 3(2), 23–26. <https://doi.org/10.54097/jeer.v3i2.9007>
- Yuan, F. (2018). An English language multimedia teaching model based on Krashen's theory. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(8), 198–209. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i08.9051>
- Yustisio, K. P., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198.
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v14i4.17448>