

**Nomor Daftar: 087/S/PGSD/7/VIII/2025**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Noeryuliza

2102432

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS UPI DI TASIKMALAYA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2025**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh  
Noeryuliza

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Noeryuliza  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2025

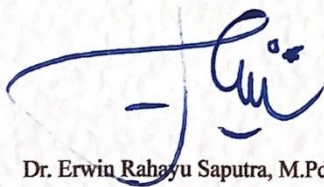
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

NOERYULIZA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd.

NIP 92020041992041601

Pembimbing II



Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed.

NIP 920200819931110101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

## ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diperkenalkan dari jenjang sekolah dasar sebagai upaya untuk mempersiapkan peserta didik di era globalisasi. Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar berfokus pada pengenalan materi dasar yang berkaitan dengan kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya untuk mempersiapkan hal tersebut, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih mengalami beberapa kendala, salah satunya yaitu keterbatasan media pembelajaran. Sehingga, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *implement*, dan 4) *evaluate*. Pengumpulan data diperoleh berdasarkan wawancara, observasi, studi dokumen, angket kebutuhan peserta didik, angket validasi ahli, serta angket respons peserta didik dan guru. Hasil penelitian ini berupa produk multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi ahli memperoleh persentase rata-rata 90,08% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Multimedia interaktif dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan besar dengan rata-rata respons peserta didik sebesar 85,35% dan guru sebesar 96,55% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak dan praktis untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar dapat digunakan.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Kosakata, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Kelas IV.

## **ABSTRACT**

*English learning is one of the important subjects introduced from elementary school level as an effort to prepare students for the era of globalization. Learning at the elementary school level focuses on introducing basic materials related to understanding in everyday life. However, in reality, to prepare for this, English learning in elementary schools still faces several obstacles, one of which is the limited learning media. Therefore, it is necessary to develop learning media to facilitate students in learning English in elementary schools. This study aims to develop interactive multimedia as an English learning medium. The research method used is Research and Development with the ADDIE research model which consists of five stages: 1) analyze, 2) design, 3) develop, 4) implement, and 4) evaluate. Data collection was obtained through interviews, observations, document studies, student needs questionnaires, expert validation questionnaires, and student and teacher response questionnaires. The results of this study are interactive multimedia products for English learning in grade IV of elementary school. The results of expert validation obtained an average percentage of 90.08% which is included in the "Very Feasible" criteria. Interactive multimedia was declared practical based on the results of small and large group trials with an average student response of 85.35% and teachers of 96,55% which is included in the criteria of "Very Practical". Based on these results, it can be stated that the developed interactive multimedia is feasible and practical for English learning in grade IV elementary schools and can be used.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Vocabulary, English, Elementary School, Grade IV.*

## DAFTAR ISI

|                                                       |            |
|-------------------------------------------------------|------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | <b>iii</b> |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>                          | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                            | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>xi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                              | 5          |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                           | 5          |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                          | 6          |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....                     | 7          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                    | <b>9</b>   |
| 2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar..... | 9          |
| 2.2 Keterampilan Bahasa Inggris .....                 | 10         |
| 2.3 Kosakata.....                                     | 14         |
| 2.4 Media Pembelajaran.....                           | 15         |
| 2.5 Multimedia Interaktif.....                        | 22         |
| 2.6 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) .....    | 29         |
| 2.7 Penelitian yang Relevan.....                      | 31         |
| 2.8 Kerangka Berpikir.....                            | 33         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                | <b>35</b>  |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                             | 35         |
| 3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian.....     | 37         |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....                     | 38         |
| 3.4 Instrumen Penelitian .....                        | 39         |
| 3.5 Analisis Data .....                               | 47         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>               | <b>52</b>  |

|                                       |                                                         |            |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------|
| 4.1                                   | <i>Analyze</i> .....                                    | 52         |
| 4.1.1                                 | Hasil Observasi dan Wawancara.....                      | 52         |
| 4.1.2                                 | Hasil Angket Kebutuhan dan Wawancara Peserta Didik..... | 60         |
| 4.1.3                                 | Studi Dokumentasi .....                                 | 62         |
| 4.2                                   | <i>Design</i> .....                                     | 69         |
| 4.2.1                                 | Garis Besar Program Media .....                         | 69         |
| 4.2.2                                 | Perangkat Pembelajaran .....                            | 71         |
| 4.2.3                                 | <i>Flowchart</i> .....                                  | 72         |
| 4.2.4                                 | <i>Storyboard</i> .....                                 | 73         |
| 4.2.5                                 | Perangkat dan Aset Pendukung .....                      | 82         |
| 4.3                                   | <i>Develop</i> .....                                    | 87         |
| 4.3.1                                 | Tahap Pembuatan.....                                    | 87         |
| 4.3.2                                 | Tampilan Awal .....                                     | 94         |
| 4.3.3                                 | Uji Validasi Produk.....                                | 98         |
| 4.3.4                                 | Hasil Perbaikan.....                                    | 105        |
| 4.4                                   | <i>Implement</i> .....                                  | 108        |
| 4.4.1                                 | Implementasi Uji Kelompok Kecil.....                    | 109        |
| 4.4.2                                 | Implementasi Uji Kelompok Besar .....                   | 110        |
| 4.5                                   | <i>Evaluate</i> .....                                   | 112        |
| 4.5.1                                 | Kelebihan.....                                          | 121        |
| 4.5.2                                 | Kekurangan.....                                         | 121        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b> |                                                         | <b>123</b> |
| 5.1                                   | Simpulan .....                                          | 123        |
| 5.2                                   | Saran .....                                             | 124        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>            |                                                         | <b>126</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                  |                                                         | <b>137</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>             |                                                         | <b>221</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B .....                            | 12  |
| Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....                                    | 39  |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru .....                     | 40  |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket dan Wawancara Peserta Didik ..... | 41  |
| Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi.....                   | 42  |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Studi Dokumentasi .....                  | 42  |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....                | 43  |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....                | 44  |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Pedagogik .....     | 45  |
| Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik .....       | 46  |
| Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru.....                | 47  |
| Tabel 3.11 Skor Angket Analisis Kebutuhan.....                         | 49  |
| Tabel 3.12 Kriteria Hasil Angket Kebutuhan.....                        | 49  |
| Tabel 3.13 Skor Angket Validasi Ahli dan Respons.....                  | 50  |
| Tabel 3.14 Kriteria Hasil Uji Validasi Ahli .....                      | 50  |
| Tabel 3.15 Kriteria Hasil Angket Respons .....                         | 51  |
| Tabel 4.1 Hasil Observasi .....                                        | 53  |
| Tabel 4.2 Hasil Angket Peserta Didik .....                             | 60  |
| Tabel 4.3 Hasil Analisis Studi Dokumentasi .....                       | 62  |
| Tabel 4.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Fase B .....             | 63  |
| Tabel 4.5 Spesifikasi Media Pembelajaran .....                         | 67  |
| Tabel 4.6 Garis Besar Program Media .....                              | 70  |
| Tabel 4.7 Rancangan <i>Storyboard</i> .....                            | 74  |
| Tabel 4.8 Tampilan Awal Multimedia Interaktif .....                    | 94  |
| Tabel 4.9 Validator .....                                              | 98  |
| Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi .....                                 | 99  |
| Tabel 4.11 Hasil Validasi Media.....                                   | 101 |
| Tabel 4.12 Hasil Validasi Desain Pedagogik.....                        | 103 |
| Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Validasi.....                            | 105 |

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli .....     | 105 |
| Tabel 4.15 Hasil Respons Peserta Didik Kelompok Kecil.....  | 113 |
| Tabel 4.16 Hasil Respons Guru Kelompok Kecil .....          | 114 |
| Tabel 4.17 Hasil Respons Peserta Didik Kelompok Besar ..... | 115 |
| Tabel 4.18 Hasil Respons Guru Kelompok Besar.....           | 117 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.1: Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2021, hlm. 40) ..              | 24  |
| Gambar 2.2: Kerangka Berpikir .....                                                       | 33  |
| Gambar 3.1: Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009, hlm. 2) .....                         | 36  |
| Gambar 3.2: Analisis Data Miles dan Huberman.....                                         | 48  |
| Gambar 4.1: Sumber belajar dan Bahan Ajar.....                                            | 65  |
| Gambar 4.2: LKPD SD Negeri 2 Sindangrasa.....                                             | 65  |
| Gambar 4.3: Sumber belajar dan Bahan Ajar.....                                            | 65  |
| Gambar 4.4: LKPD SD Negeri 3 Linggasari .....                                             | 65  |
| Gambar 4.5: Media Pembelajaran Gambar SD Negeri 3 Linggasari.....                         | 66  |
| Gambar 4.6: Rancangan Flowchart.....                                                      | 73  |
| Gambar 4.7: Halaman awal Canva.....                                                       | 83  |
| Gambar 4.8: Halaman awal Freepik.....                                                     | 84  |
| Gambar 4.9: Halaman awal Articulate Storyline 3 .....                                     | 85  |
| Gambar 4.10: Proses Konversi.....                                                         | 86  |
| Gambar 4.11: Halaman website mixkit.co .....                                              | 86  |
| Gambar 4.12: Proses Rekaman Audio .....                                                   | 87  |
| Gambar 4.13: Halaman Editor Canva .....                                                   | 88  |
| Gambar 4.14: Proses Menyusun di Canva .....                                               | 89  |
| Gambar 4.15: Tampilan <i>Story View</i> pada Articulate Storyline 3.....                  | 90  |
| Gambar 4.16: Tampilan <i>Slide</i> dan <i>Layer</i> pada Sebuah Scene.....                | 90  |
| Gambar 4.17: Tampilan <i>triggers</i> pada sebuah teks .....                              | 91  |
| Gambar 4.18: Tampilan <i>triggers</i> pada ikon .....                                     | 92  |
| Gambar 4.19: Tampilan <i>preview</i> produk.....                                          | 93  |
| Gambar 4.20: Tampilan proses mengunggah produk.....                                       | 93  |
| Gambar 4.21: Proses menggunakan multimedia interaktif di SD Negeri 3<br>Linggasari.....   | 109 |
| Gambar 4.22: Proses menggunakan multimedia interaktif di SD Negeri 2<br>Sindangrasa ..... | 111 |

|                                                                                         |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.23: Proses menggunakan multimedia interaktif di SD Negeri 3<br>Linggasari..... | 112 |
| Gambar 4.24: Grafik Respons Peserta Didik .....                                         | 118 |
| Gambar 4.25: Grafik Respons Guru.....                                                   | 118 |
| Gambar 4.26: <i>Barcode</i> Multimedia Interaktif.....                                  | 122 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1.1 Surat Keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi .....       | 137 |
| Lampiran 1.2 Surat Pengantar Izin Penelitian.....                     | 140 |
| Lampiran 1.3 Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 3 Linggasari ..... | 141 |
| Lampiran 1.4 Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 2 Sindangrasa..... | 142 |
| Lampiran 2.1 Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian .....           | 143 |
| Lampiran 2.2 Instrumen Lembar Wawancara Penelitian .....              | 146 |
| Lampiran 2.3 Instrumen Angket dan Wawancara Peserta Didik.....        | 148 |
| Lampiran 2.4 Instrumen Pedoman Observasi .....                        | 151 |
| Lampiran 2.5 Instrumen Pedoman Studi Dokumentasi .....                | 152 |
| Lampiran 2.6 Instrumen Validasi .....                                 | 153 |
| Lampiran 2.7 Instrumen Respons .....                                  | 161 |
| Lampiran 3.1 Lembar Hasil Wawancara Guru.....                         | 165 |
| Lampiran 3.2 Lembar Hasil Observasi .....                             | 171 |
| Lampiran 3.3 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....                | 175 |
| Lampiran 3.4 Hasil Wawancara Kebutuhan Peserta Didik .....            | 180 |
| Lampiran 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....                         | 184 |
| Lampiran 3.6 Hasil Validasi Ahli Media.....                           | 187 |
| Lampiran 3.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pedagogik .....               | 190 |
| Lampiran 3.8 Hasil Respons Peserta Didik.....                         | 193 |
| Lampiran 3.9 Hasil Respons Guru .....                                 | 199 |
| Lampiran 4.1 Perangkat Pembelajaran .....                             | 205 |
| Lampiran 4.2 Dokumentasi Wawancara .....                              | 215 |
| Lampiran 4.3 Dokumentasi Observasi.....                               | 216 |
| Lampiran 4.4 Dokumentasi Implementasi .....                           | 217 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Agung, M., Nurdin, A., & Mauliana, A. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Penalaran Submitted*., 9(1), 21–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Alexander, J., Aini, A. Q., Siregar, G. D., & Risa Elyafatma Silaen. (2023). Pemanfaatan Teknologi Multimedia Sebagai Peningkatan Motivasi Pembelajaran Siswa Serta Keprofesionalisasian Guru. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 187–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.500>
- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207> Bahasa
- Amalia, R. (2023). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 288–294.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433–438.
- Andini, N. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anisa, & Sya, M. F. (2022). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode English Is Fun di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 352–356.
- Annisa, M. N., Puspita, D. R., & Magdalena, I. (2022). Analisis Kesalahan Pelafalan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 38–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3300>
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media

- Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran* (Edisi Ke 23). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astri, N. K. D., Wiarta, W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Astuti, T. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2), 150–164.
- Astuti, Y. M. S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Montessori pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), 241–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.176>
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Ayu, I. G., Setya, 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/https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Claudiawan, S., Asbari, M., & Santoso, G. (2023). Filosofi Apatis: Menyimak Kajian Filosofis Fahrudin Faiz. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(1), 57–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.65>
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dariani, Arbie, A., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menggunakan Model Team Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 121–132. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4467>

- Diputra, I. M. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 242–254. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63362>
- Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis, & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06(02), 156–176. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156--176>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *JUIT: Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Fathonah, A. L. N. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V MI*. (Skripsi). S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(14), 2492–2500. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5113>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Fitriya, A. P., Saadah, N. D. R. K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>
- Gani, A. A. (2018). Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.677>

- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Edutech*, 8(2), 1–16.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hajidi, M., Mulyasari, E., & Fitriani, A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 373–378. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20685>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jitu: Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35.
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, Haryati, Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 868–883.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermanto, S. B., & Patmawati. (2017). Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 19(2), 67–81. <https://doi.org/10.9744/jak.19.2.67-81>
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597. <https://doi.org/https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23739>
- Husein, A. M. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Traditional Song Di Madrasah Ibtidaiyah Jauharul Ulum Situbondo. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(1), 40–50.

- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Ikhsan, M. N., Zebua, Y. M., & Tarigan, F. N. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Negeri 2 Gebang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i2.997>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Istiqomah, Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Popup Book pada Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 370–383. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15005>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamlasi, I. (2019). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-anak Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 260–267. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4844>
- Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Karomah, F. N., Devita, Z. J., & Ramli, M. M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kusuma, J. W., dkk. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, & Nasution, A. F. (2023).

- Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
- Luh, N., Sintia, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mardika, T. (2017). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 10(1), 28–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.4049>
- Marzuqi, I. (2019). *Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jawa Timur: CV Istana.
- Maulita, Y. W., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan. *JEUJ: Jurnal Edukasi*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jeuj.v10i1.43692>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (Edisi Ketiga). New York: Cambridge University Press.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mu'asiroh, L. R., & Darwanto. (2021). Analisis Penggunaan Mobile Banking pada Generasi Milenial dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 5(2), 155–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ad.v5i02.1241>
- Mubarok, T. A., Saifudin, A., & Rofiáh, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(1), 36–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.416>
- Mubarok, Z. (2018). Pengaruh Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berpidato Survey Pada Siswa MAN Di Jakarta. *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(1), 201–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.33753/mandiri.v2i1.39>

- Murtini, W., Sawiji, H., Murwaningsih, T., & Akbarini, N. R. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Lectora Inspire Model NBT – Plus pada Guru SMK di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(4), 236–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpkkm.49308>
- Norvenky, S., Solihah, R., Lutfianita, R., & Afifah, S. H. (2024). Studi literatur : Articulate Storyline Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sekolah Dasar. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Nugroho, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Bansari Temanggung. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, 1–5.
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1628>
- Nurjannah. (2016). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 290–313.
- Nurmawita, N., & Ain, S. Q. (2023). Kamampuan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6777–6786. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5691>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Nuryadin, A., Karlimah, K., Prehanto, A., Merliana, A., Putri, A. R., Hermawan, A., Prasety, Y., & Jaelani, R. (2022). A Bibliometric Computational Mapping Analysis Of Research On Digital Technology In Elementary Education Published From 2012 To 2022. *Journal of Engineering Science and Technology*, 18, 158–172.
- Parsianti, I., Rosiyant, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(2), 133–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Patiyasa, L. J., Nurraya, F. Z., & Ridwan, S. C. (2024). Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3599–3605. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12553>
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Guido Shyantica Yoga H. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius

- 2 Semarang. *Abdimasku*, 3(2), 72–78.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>
- Putra, G. Y. M. A., Suarjana, I. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Putri, E. D. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. [Online]. Diakses dari [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&as\\_vis=1&q=Pentingnya+Media+Pembelajaran+Dalam+Meningkatkan+Prestasi+Belajar&btnG=#d=gs\\_cit&t=1754280802614&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3APXGPZjDXrywJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Did](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Pentingnya+Media+Pembelajaran+Dalam+Meningkatkan+Prestasi+Belajar&btnG=#d=gs_cit&t=1754280802614&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3APXGPZjDXrywJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Did).
- Qomalasari, E. N., Karlimah, & Respati, R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1890–1900. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1027>
- Riyana, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri. *Jurnal Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 11–17. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v5vi1i.926> Jurnal
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- Saleh, M. S., M. S., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Salsabilla, I. I., & Jannah, E. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i3.52582>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech*, 02(1), 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 42–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>
- Setiawati, S., & Lapasau, M. (2022). Aspek Bahasa Dan Konstruksi Butir Soal

- Evaluasi Pada Buku Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *SINASTRA*, 1, 383–388. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sinatra.v1i0.6111>
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 9–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Sucandra, Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education Upaya*, 2(2), 14–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 309–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/bahasa.v8i2.1564>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 2928–2941. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>

- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Jurnal Genta Mulia*, 11(2), 56–70.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary*, 7(1), 137–148.
- Visakha, J. A. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/inference.v2i1.5420>
- Wahyu, I. G., Antara, S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook : Konstruksi Media Pembelajaran Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559> E-Scrapbook:
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://eprints.umsida.ac.id/3723/1/artikel%20TP%20%28%20indah%29.pdf>.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46320>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 107–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2024). Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI Di SDN 018 Balikpapan Barat. *Journal of Educational Research and Practice*, 2(2), 96–105. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.100>
- Yusni. (2023). *Penguasaan Kosa Kata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. Sumatera Barat: CV Azka Pustaka.
- Zakaria. (2019). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah.

*Dirasah : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 1, 15–22.