

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arief, M., & Rusman, R. (2019). Manajemen kurikulum berbasis pendidikan karakter pada sekolah dasar negeri ujung menteng 01 pagi Jakarta. *Jurnal penelitian ilmu pendidikan*, 12(1), 38-54.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>

- Arief Sadiman, dkk, *Medai Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: TP Raj Grafindo Persada, 2010),
- Bahar, H., & Afdholi, N. S. (2013). Ketuntasan belajar IPA melalui number head together (NHT) pada kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(1), 1–12.
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: 2016)
- Dewi, I. G. A. B. S., & 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.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 35. <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model desain pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47-52.
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media

Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

Li, Y. W., Mai, N., & Tse-Kian, N. (2014). Impact of learner-centred teaching environment with the use of multimedia-mediated learning modules in improving learning experience. *Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering)*, 68(2), 65–71.
<https://doi.org/10.11113/jt.v68.2911>

Maduwu, B. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *Jurnal Warta Edisi: 50*.

Mardhiyah, R., Aldriani, S., Chitta, F., & Zulkifar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1).

Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

Monita, O., Suseno, M., & Situmorang, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 30–38.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3684>

- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1).
- Nuraeni, S. P. (2021). Bahasa Inggris di Era Globalisasi. *Teori & Inovasi Pendidikan Masa Depan*, 18.
- Octaviano, A. N., Ramadhani, F. A., & Kurniawan, Y. I. (2023). Multimedia interaktif "Adventure of English" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputer Dan Teknik Informatika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.54082/kontak.4>
- Padmadewi, N. N., Nitiasih, P. K., & Artini, L. P. (2009). Model Konseptual Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Budaya Untuk Sekolah Dasar di Bali. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 42(3), 170–177.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). Prinsip desain pembelajaran. Kencana.
- Rob Peterson (2008) *Standards for educational, edutainment, developmentally beneficial and computer games*.
- Syafitri, M. A., Arifin, Muh. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peranan Teknologi Informasi dalam Pendidikan IPS untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(6), 4411–4414. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3551>

- Syafril, et al. (2018). Teknologi Pendidikan (Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan). *Prenada Media Group*, 209.
- 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), 439-448.
- Setyosari, H. P. (2016). Metode penelitian pendidikan & pengembangan. *Prenada Media*.
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies*. New York: Routledge.
- Richards, J. C. (2018). *Key Issues in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, D. (2019). *English as a Global Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.