

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sulistiyarningsih, D. S. Rakhmanto, I. Kurniawan, and N. Fadhilah, "Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris," *Refleks. EDUKATIKA J. Ilm. Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 257–265, 2021.
- [2] EF Education First, "*EF English Proficiency Index*," / "EF Indeks Kecakapan Bahasa Inggris," *EF EPI EF Índice EF Niv. inglés*, p. 27, 2022 (accessed May. 19, 2023).
- [3] R. Rachmadtullah, Z. MS, and M. Syarif Sumantri, "*Development Of Computer-based Interactive Multimedia : Study On Learning In Elementary Education*," / "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer: Kajian Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar," *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 2051–2054, Sep. 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i4.16384.
- [4] U. Maria, A. Rusilowati, and W. Hardyanto, "*Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children*," / "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Tema Pengenalan Kebudayaan Indonesia pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Prim. Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 344–353, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929>
- [5] ef.co.id, "4 Aspek dalam Bahasa Inggris Mana yang Harus Dipelajari Lebih Dulu?," *English First*, 2019. <https://www.ef.co.id/englishfirst/adults/blog/4-aspek-dalam-bahasa-inggris-mana-yang-harus-dipelajari-lebih-dulu/> (accessed Aug. 22, 2023).
- [6] Hec1pare.com, "4 Keterampilan Bahasa Inggris," *Hec 1 Pare*, 2020. <https://hec1pare.com/4-keterampilan-bahasa-inggris> (accessed Aug. 22, 2023).
- [7] N. L. P. Susantini and M. G. R. Kristiantari, "Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, pp. 439–448, Aug. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.37606.
- [8] H. Derajad Wijaya and Y. Devianto, "*Application of Multimedia in Basic English Vocabulary Learning with the ADDIE Method*," / "Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dasar dengan Metode ADDIE," *Int. J. Comput. Tech.*, vol. 6, no. 1, pp. 57–63, 2019, doi: 10.29126/23942231/IJCT-V6I1P12.

- [9] R. Gustina and U. Dewi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Descriptive Text* Di SMK Negeri 1 Jombang," *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 12, no. 01, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44195>
- [10] M. Hajidi, E. Mulyasari, and A. D. Fitriani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 373–378, 2019, [Online]. Available: <http://repository.upi.edu/id/eprint/37502>
- [11] Abdullah, S. L. Sunusi, and B. A. Bhat, "*Developing Teaching Material Design of Basic English Vocabulary Based on Interactive Multimedia for Elementary School*," / "Pengembangan Desain Bahan Ajar Kosakata Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Sekolah Dasar," *Int. J. Humanit. Innov.*, vol. 4, no. 3, pp. 99–103, Sep. 2021, doi: 10.33750/ijhi.v4i3.123.
- [12] K. Komalasari and Rahmat, "*Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning*," / "Multimedia Interaktif Berbasis Living Values dalam Pembelajaran PKn," *Int. J. Instr.*, vol. 12, no. 1, pp. 113–126, Jan. 2019, doi: 10.29333/iji.2019.1218a.
- [13] R. S. Untari, W. Kamdi, A. Dardiri, S. Hadi, and D. Nurhadi, "*The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students' Achievement for 2D Animation Making*," / "Pengembangan dan Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Pembuatan Animasi 2D," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 16, p. 17, Aug. 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i16.16521.
- [14] M. Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 261–268, Sep. 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6019.
- [15] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, Aug. 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.
- [16] A. Mudinillah, "*The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning*," / "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Iqra' Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 285–300, Dec. 2019, doi: 10.25217/ji.v4i2.570.
- [17] R. Rachmadtullah, M. Zulela, and M. Syarif Sumantri, "*Computer-based Interactive Multimedia: A Study on the Effectiveness of Integrative Thematic Learning in Elementary Schools*," / "Multimedia Interaktif Berbasis Komputer: Kajian Efektivitas Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah

- Dasar” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1175, no. 1, p. 012028, Mar. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1175/1/012028.
- [18] S. Yulianci, N. Nurjumiati, A. Asriyadin, and A. A. Adiansha, “*The Effect of Interactive Multimedia and Learning Styles on Students’ Physics Creative Thinking Skills*,” / “Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Fisika Siswa,” *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 7, no. 1, pp. 87–91, Jan. 2021, doi: 10.29303/jppipa.v7i1.529.
- [19] S. A. Nugroho, T. Trisniawati, and N. Rhosyida, “*Developing Powerpoint-based Interactive Multimedia of Mathematics Learning Multiples and Factors Materials for Elementary School*,” / “Mengembangkan Multimedia Interaktif Materi Pembelajaran Matematika Perkalian dan Faktor Berbasis Powerpoint untuk Sekolah Dasar,” *Adv. Mob. Learn. Educ. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 411–420, 2022, doi: 10.25082/AMLER.2022.02.009.
- [20] M. P. Kumalasan, “Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD,” *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1A, pp. 1–11, Apr. 2018, doi: 10.21067/jbpd.v2i1A.2345.
- [21] D. S. Inawan, S. Sulthoni, and S. Ulfa, “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 151–161, May 2022, doi: 10.17977/um038v5i22022p151.
- [22] W. Yusuf, I. N. Degeng, and E. Adi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas IV SD,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 95–98, Jul. 2018, doi: 10.17977/um031v4i22018p095.
- [23] N. Anisah, “Tentang SDIT Fitrah Hanniah,” *SIT Fitrah Hanniah*, 2022 (accessed Jan. 1, 2023).
- [24] H. A. Bukhori, Sunarti, T. Widyatmoko, and H. L. Ting, “*ADDIE Method for Implementation Virtual Reality in Online Course Using Model Project Based Learning*,” / “Metode ADDIE Implementasi *Virtual Reality* pada *Online Course* Menggunakan Model *Project Based Learning*,” *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 8, no. 1, pp. 33–41, May 2022, doi: 10.28926/jdr.v6i1.196.
- [25] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, “*Introduction to Instructional Design*,” / “Pengantar Desain Instruksional,” in *The Systematic Design of Instruction*, 6th ed., vol. 54, no. 4, Florida, 2005, pp. 417–420. doi: 10.1007/s11423-006-9606-0.
- [26] F. Hidayat and M. Nizar, “Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38, Dec. 2021, doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.

- [27] Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*," *JOIN (Jurnal Online Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [28] H. Sugiarto, "Penerapan *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 26–31, 2018.
- [29] P. Ambarwati and P. S. Darmawel, "Implementasi *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 18, no. 2, pp. 51–58, 2020.
- [30] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Impelementasi *Multimedia Development Live Cycle* pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [31] A. Ahsin Al Hafiz and Z. A., "Media Interaktif Tentang *Tenses* dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo," *DEKAVE J. Desain Komun. Vis.*, vol. 11, no. 4, p. 360, Dec. 2021, doi: 10.24036/dekave.v11i4.115235.
- [32] R. Hartanto and M. Siahaan, "Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Sekolah di SMA Katolik Yos Sudarso Batam Menggunakan Metode 4D," *Pros. Natl. Conf. Community Serv. Proj.*, vol. 4, no. 1, pp. 750–756, 2022, [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [33] A. R. J. Pratama, S. Suryanti, and Z. A. I. Supardi, "Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8936–8951, 2022, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3975>
- [34] R. Dhaniawaty, A. Suci, and B. Hardiyana, "Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 183–194, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i2.
- [35] U. P. Veronika, A. Arianti, Nurnaningsih, and P. I. Astuti, "*Learning English Vocabulary through Online Games : Case Study of Students in 4th Grade of State Elementary School (SDN) Jombor 01, Sukoharjo, Central Java, Indonesia*," / "Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Daring: Studi Kasus Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Jombor 01, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia," *Int. J. Multicult. Multireligious Underst.*, vol. 5, no. 4, pp. 470–477, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.433>.
- [36] E. Widiyanto and F. I. Muzaki, "*International Schools with English as a First Language at Elementary Schools in Indonesia*," / "Sekolah Internasional dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Pertama di Sekolah Dasar di

- Indonesia,” *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res.*, vol. 244, no. ECPE 2018, pp. 34–37, 2018.
- [37] S. Reed and K. Bentley, *Guess What? Pupil’s Book 5*, First. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- [38] P. Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [39] S. Zahra, “Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan Di SMK PPN Lembang,” Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.
- [40] E. Sulistyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Produksi Olahan Diverifikasi Hasil Perikanan,” Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.
- [41] A. Ranawijaya, Emi Iryanti, and Ferdinanda, “Analisis Hasil Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata,” *J. RESTI*, vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2020.
- [42] A. M. Lund, “*Measuring Usability with the USE Questionnaire*,” / “Mengukur Kegunaan dengan Kuesioner USE,” *Usability interface*, vol. 8, no. 2, pp. 3–6, 2001.
- [43] V. W. Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.