

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, H. M. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A Tk Teruna Bangsa*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Juli 2015.
- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 6 (1), 85-94.
- Brooke, J. (1986). SUS - A Quick and Dirty Usability Scale. *United Kingdom* .
- Brown, H. D. (2007). Principles of Language Learning and Teaching. *Prentice Hall Regents* .
- Dewi, G. P. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta: UNY.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidik*. Bandung: Citra Aditya.
- Hapsari. (2012). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian* , 120-128.
- Huda, N. (2000). Kedudukan Fungsi Bahasa Asing (The Position and Fuction of Foreign Languages. *Politik Bahasa : Risalah Seminar Politik Bahasa* , 59-78.
- Maesaroh, S., Sirumapea, A., & Setiaji, C. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasisndroid A. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 6 (1), ISSN : 2088 – 1762.
- Montolalu, C. E., & Langi, Y. A. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Journal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN*, 7 (1), 44-46.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan.

- Santoso, A. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 6 (1).
- Saputra, A., B. S., & Nugroho, M. A. (2014). Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9 (1), ISSN 1907-6738.
- Sari, S. P., Mustain, & Wahyudi, M. H. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Hewan Dengan Menggunakan Metode Puzzel Berbasis Android. *J-TIIES*, 1 (1), ISSN: 2598-2249.
- Sugihartono. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susila, C. B., & Ganis, E. I. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Pertiwi Kecamatan Pacitan. *Seruni FTI UNSA*, 1, ISSN: 2302-1136 (Print) - 2088-0154 (Online).
- Wijaya, I. K. (2015). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian*, 10-128.
- Yoga, W. P., Parsaoran, P., Rohendi, R., & Dedi, D. (2011). *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1 (1).