

APLIKASI MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT SISWA KELAS 3 SDN 2 BANJARANGKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

I Gusti Ayu Nyoman Sulistyawati¹, Pande Agus Adiwijaya²

**¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, ITP Markandeya Bali
Bangli, Indonesia**

**²Prodi PGSD, ITP Markandeya Bali
Bangli, Indonesia**

[¹ayulistiaayu9@gmail.com](mailto:ayulistiaayu9@gmail.com), [²agusadiwijaya@markandeyabali.ac.id](mailto:agusadiwijaya@markandeyabali.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media interaktif yang berbasis PowerPoint dalam menunjang motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini melibatkan siswa sebanyak 18 orang siswa di kelas III sebagai subjek penelitian. Data diperoleh dari responden (siswa) kelas III SDN 2 Banjarangkan. Berdasarkan wawancara kepada guru dan siswa, peneliti menyadari kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Setelah menerapkan aplikasi media interaktif PowerPoint, peneliti memperoleh data hasil observasi di kelas III yang menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa terlibat aktif dan mampu memahami materi yang dijelaskan. Aplikasi media interaktif PowerPoint secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, media interaktif PowerPoint menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif.

Kata kunci : Motivasi, Media, PowerPoint, Pembelajaran

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of English learning using PowerPoint-based interactive media in supporting students' learning motivation. The method used is a qualitative research method. Researchers used two data collection techniques, namely through observation and interviews. This research involved 18 students in class III as research subjects. Data was obtained from respondents (students) of class III SDN 2 Banjarangkan. Based on interviews with teachers and students, researchers realized the lack of student motivation in learning. After implementing the interactive media application PowerPoint, researchers obtained observation data in class III which showed that students were able to participate in learning well. Students are actively involved and able to understand the material explained. The interactive media application PowerPoint significantly increases student engagement and motivation in learning English. Thus, the interactive media PowerPoint is an effective learning medium.

Key words : Motivation, Media, PowerPoint, Learning

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris menjadi pembelajaran yang penting di era saat ini. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris telah menjadi Bahasa internasional. Bahasa internasional yang salah satunya begitu dibutuhkan saat ini untuk berkomunikasi baik secara verbal dan bahasa pendidikan umum adalah bahasa Inggris dikarenakan telah digunakan oleh berbagai negara yang ada di dunia (Sari, Maulida, and Salmawati 2024). Dalam bidang seperti bisnis dan pendidikan bahasa

inggris terdapat berbagai kegunaan seperti: Di bidang bisnis, Bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi antara perusahaan multinasional, laporan mengenai bisnis, serta dalam interaksi dengan pelanggan ataupun mitra bisnis berbagai negara, di bidang pendidikan, bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa utama dalam literatur, jurnal ilmiah serta dapat membantu dalam pertukaran pelajar (Sari, Maulida, and Salmawati 2024). Sehingga di dunia pendidikan, khususnya di Indonesia penting untuk mempelajari Bahasa Inggris. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar menjadi tahap awal dalam membangun pemahaman siswa tentang bahasa asing. Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang wajib dikuasai. Kemampuan dalam menggunakan bahasa Inggris ialah suatu kemampuan dasar bagi seseorang pada era globalisasi terkait dengan pengenalan ataupun penguasaan ilmu pengetahuan dan juga teknologi (Fathin and Sya 2022). Pemerintah di Indonesia mulai sejak dini memperkenalkan bahasa Inggris untuk peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui Kurikulum Pendidikan Dasar 1994 (PERMENKES 2016 2). Pengenalan Bahasa Inggris dari usia dini itu hal yang penting untuk dapat menumbuhkan kecintaan, minat, dan ikatan emosional anak tersebut dengan bahasa itu sendiri, sehingga pada saat dewasa nanti ia dapat menerima pelajaran bahasa Inggris secara formal, anak juga akan merasakan adanya suatu ikatan dan kecintaan pada bahasa Inggris menurut Asmin (dikutip dalam Wahyudi 2023).

Pada proses pembelajaran, siswa perlu motivasi yang menjadi penggerak aktivitas kegiatan yang ada di dalamnya menurut Kemendikbud (dikutip dalam Ilham Taufiqurrochman 2019). Namun, dalam praktiknya di lapangan, siswa cenderung memiliki motivasi yang rendah dalam belajar bahasa Inggris. Motivasi merupakan sebuah dorongan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian dari motivasi secara lengkap menurut pendapat dari Sudarwan Danim motivasi memiliki sebuah arti yaitu sebagai kekuatan, semangat, tekanan, dorongan, kebutuhan, atau mekanisme dari psikologis yang dapat mendorong individu atau kelompok untuk mampu mencapai sebuah prestasi tertentu sesuai apa yang diinginkannya (Jainiyah et al. 2023). Ada dua faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dalam diri individu itu sendiri, seperti kurangnya minat karena menganggap sulit, malas dalam belajar, merasa bosan, takut ataupun tidak percaya diri. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris, memang terdapat beberapa siswa yang beranggapan Bahasa Inggris ialah pelajaran yang begitu sulit dan tidaklah penting untuk dipelajari (Rahmawati 2022). Salah satu faktor internal yang membuat seorang anak mengalami kesulitan ketika mengucapkan bahasa Inggris yaitu minat yang kurang dari diri anak tersebut untuk mau belajar berbicara dalam bahasa Inggris yang akibatnya mereka malah menjadi malas ketika mempelajari bahasa Inggris menurut Suartini (dikutip dalam Fathin and Sya 2022). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar individu itu sendiri, seperti kurangnya dukungan dari keluarga, guru ataupun teman, atau metode pembelajaran yang kurang menarik. Faktor lainnya yaitu faktor eksternal yang juga dapat memengaruhi kesulitan anak dalam mengucapkan bahasa Inggris dapat dilihat dalam tiga ruang lingkup, yaitu dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian sekolah, dan lingkungan masyarakat (Fathin and Sya 2022). Permasalahan ini juga dialami siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 3 SDN 2 Banjarangkan. Berdasarkan wawancara terhadap guru bahasa Inggris di kelas 3, memang dikatakan bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Inggris masih kurang. Siswa cenderung bosan dan enggan ketika pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, inovasi dalam metode pengajaran menjadi hal yang sangat penting. Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media interaktif berbasis teknologi. Dikatakan sebagai media interaktif karena telah dirancang dengan adanya keterlibatan respon dari pemakai secara aktif (Rihani, Maksum, and Nurhasanah 2022). Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar

proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif menurut Haryanto et al.(dikutip dalam Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani 2022).

Saat ini teknologi sudah berkembang pesat. Kita tengah berada dalam era Society 5.0. dimana era ini ditandai dengan banyaknya kemajuan di bidang teknologi atau dapat disebut era yang serba teknologi (Subandowo 2022). Perubahan pada ilmu pengetahuan teknologi yang begitu cepat mewajibkan kita untuk bisa siap dalam menghadapi perubahan di dunia ini terutama di bidang pendidikan (Subandowo 2022). Dunia pendidikan pun sudah banyak melibatkan penggunaan teknologi. Penggunaan dari teknologi, seperti penggunaan komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran yang berbasis pada digital, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik juga menyenangkan terutama bagi siswa (Turap et al., n.d.). Contoh penggunaan dari teknologi dalam pembelajaran yaitu menjadi media pembelajaran, seperti multimedia interaktif (Subandowo 2022). Tenaga pendidik dapat memanfaatkan media interaktif berupa PowerPoint. PowerPoint merupakan suatu program aplikasi dari presentasi dimana program ini adalah aplikasi komputer Microsoft Office (Miftakhul Muthoharoh 2019). Menurut Daryanto (dikutip dalam Peni 2023), PowerPoint merupakan sebuah software yang dibuat kemudian dikembangkan oleh perusahaan bernama Microsoft, juga merupakan salah satu program yang berbasis multimedia. Menurut Dr. Erhans Anggawirya (dikutip dalam Jauharoh and Suparto 2022) menyatakan bahwa Microsoft Powerpoint adalah sebuah perangkat lunak yang mana diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi secara grafis mudah dan cepat. Saat ingin menggunakan media PowerPoint maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti ketersediaan perangkat lunak dan keras. Materi dalam PowerPoint merupakan perangkat lunak (*software*) yang diproyeksikan melalui LCD Proyektor (*hardware*) ke layar. Presentasi dalam PowerPoint merupakan cara untuk menjelaskan materi yang dirangkum atau dikemas kedalam slide, dengan demikian orang dapat menyimak lebih lanjut dan mampu memahami penjelasan yang disajikan melalui visualisasi yang telah dirangkum kedalam slide, berupa teks gambar/ grafik, film, suara, dan lain sebagainya (Miftakhul Muthoharoh 2019). Dalam hal ini, ketersediaan teknologi di SDN 2 Banjarangkan sudah memadai.

Ada beberapa keuntungan aplikasi media pembelajaran PowerPoint yaitu antara lain guru dan siswa memiliki pengalaman menggunakan media interaktif dengan teknologi. Memberikan suatu pengalaman yang lebih nyata, dapat menarik perhatian juga minat dari peserta didik saat belajar, semua indera yang ada di peserta didik mampu diaktifkan selain itu waktu pengajaran dapat dipersingkat (Amalida and Halimah 2023). Adapun kelebihan lain dari aplikasi PowerPoint ialah: Lebih Praktis, PowerPoint dapat digunakan untuk berbagai kelas, dengan demikian dapat memberikan kemungkinan untuk tatap muka dan juga mengamati respons dari siswa, variasi dalam teknik penyajian sangat menarik dan cenderung tidak membosankan, PowerPoint dapat disajikan dengan berbagai kombinasi seperti *clipart*, warna, *picture*, animasi dan juga suara sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik, dan aplikasi ini dapat digunakan berulang kali (Kamil 2019).

Dengan penerapan media interaktif berbasis PowerPoint diharapkan dapat menunjang motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah pengaplikasian media interaktif berbasis PowerPoint untuk menunjang motivasi siswa kelas 3 di SDN 2 Banjarangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi pengajar dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami efektifitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 3 SDN 2 Banjarangkan. Penelitian kualitatif ialah

penelitian yang dilakukan dengan menggunakan desain penelitian dimana temuan-temuannya tidak diperoleh dengan prosedur statistik atau prosedur berbentuk hitungan, melainkan memiliki tujuan untuk mengungkapkan sebuah fenomena secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data yang dimulai dari latar/ setting alamiah dan juga memanfaatkan peneliti itu sendiri sebagai instrument kunci (Anak 2008). Di dalam penelitian kualitatif, peneliti ikut terlibat sehingga tentu akan paham tentang konteks dalam situasi dan setting fenomena yang alami sesuai dengan keadaan yang diteliti (Anak 2008). Fokus pada penelitian ini adalah tentang bagaimana media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi "*I Don't Like Rice*". Materi ini memuat tentang ungkapan suka dan tidak suka dalam Bahasa Inggris.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas selama pembelajaran berlangsung untuk melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media PowerPoint. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Sumber data utama penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 2 Banjarangkan yang berjumlah 18 orang. Guru kelas 3 juga menjadi sumber data penting untuk memperoleh informasi mengenai perubahan perilaku dan hasil belajar siswa setelah penerapan media interaktif berbasis PowerPoint.

Data-data yang nantinya berhasil dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif dengan tiga tahapan utama yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data ialah upaya untuk menyimpulkan data, lalu memilah data di dalam satuan konsep tertentu, dengan kategori tertentu, dan dengan tema tertentu (Rijali 2019). Penyajian dari suatu data dilakukan dengan merangkum temuan utama menjadi deskripsi naratif atau bisa juga dalam bentuk tabel agar mudah dipahami. Penyajian data secara kualitatif dapat dibuat berupa teks naratif yang berbentuk sebuah catatan lapangan, grafik, jaringan, matriks, dan bagan (Rijali 2019). Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan analisis pada data yang disajikan, dengan fokusnya kepada bagaimana media interaktif PowerPoint menunjang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif yang dikembangkan serta dapat memberikan rekomendasi untuk penerapan lebih lanjut dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media power point sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Slide PowerPoint Materi "*I Dont Like Rice*"

PowerPoint diaplikasikan pada materi Bahasa Inggris Chapter 2, “*I Don’t Like rice*”. Pada Gambar 1 dipaparkan bahwa slide berjumlah 8. Slide pertama berisi cover yang ditunjukkan untuk siswa SDN 2 Banjarangkan Kelas 3. Slide ke-2 menunjukkan materi apa saja yang akan dibahas. Slide ke-3 memasuki materi pertama yaitu pengenalan nama-nama makanan. Slide ke-4 memasuki materi selanjutnya yaitu pengenalan nama-nama minuman. Slide ke-5 memasuki materi ungkapan suka dan tidak suka. Slide ke-6 peneliti menyisipkan sebuah tayangan video tentang ungkapan suka dan tidak suka. Slide ke-7 memasuki materi cara bertanya tentang hal yang disukai dan bagaimana cara menjawabnya. Slide ke-8 adalah slide terakhir, pada slide ini peneliti menyisipkan clipart berupa *compliment* atau pujian seperti “*Great Job*” dan “*Good Job*” sebagai bentuk apresiasi kepada siswa.



Gambar 2. Siswa saat proses pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil observasi, pada awal pembelajaran siswa terlihat antusias, mereka tertarik pada teknologi yang mereka lihat di depan kelas yaitu adanya LCD Proyektor, laptop dan speaker. Mereka berkesan bahwa pelajaran kali ini akan menyenangkan.

Proses pembelajaran dimulai dengan berdoa, absen dan mereview materi sebelumnya. Pada awal pembelajaran, peneliti memberikan ice breaking untuk mecairkan suasana. Siswa yang mengantuk dan bermain mulai fokus kepada peneliti. Ketika PowerPoint di aplikasikan, siswa terlihat antusias untuk belajar. Siswa memperhatikan setiap detail yang ada di PowerPoint seperti menggunakan latar belakang yang bagus dan adanya clipart dan juga ilustrasi anak perempuan dan laki-laki. Siswa sangat tertarik pada gambar yang sudah tertera pada slide, mereka mengucapkan satu per satu kosa kata dengan berani tanpa takut salah pengucapan, seperti “*rice*” yang seharusnya diucapkan “*rais*” namun tetap dibaca “*rice*”. Kesalahan tersebut diperbaiki oleh peneliti dan siswa mengikuti dengan baik. Siswa mulai terlihat aktif setelah menyaksikan tayangan video yang terdapat pada slide ke-6. Siswa menebak tentang makanan yang disukai dan tidak disukai berdasarkan pendapat mereka dan ekspresi seseorang yang terdapat pada video. Setelah vide berakhir, peneliti meminta siswa untuk mengungkapkan hal yang disukai dan tidak disukai. Ternyata siswa mampu mengungkapkan dan menuliskan apa yang mereka sukai dan tidak suka. Serta mampu bertanya kepada teman tentang makanan atau minuman yang disukai atau tidak suka.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 18 siswa kelas 3 SDN 2 Banjarangkan, mayoritas siswa menyatakan senang dengan penggunaan aplikasi PowerPoint dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka menyatakan bahwa tampilan visualnya menarik, seperti gambar makanan dan minuman yang ditampilkan dalam slide, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dalam kehidupan nyata. Selain itu, penyisipan video pembelajaran juga diapresiasi karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga suasana kelas terasa lebih hidup dan jauh dari kata membosankan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum adanya penggunaan media interaktif, tingkat keaktifan siswa cenderung rendah, dan banyak siswa kurang

termotivasi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Setelah penerapan media interaktif, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Peningkatan ini menandakan bahwa aplikasi media interaktif PowerPoint berhasil merangsang minat belajar siswa. Media ini dapat membantu dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Materi yang dirancang secara visual memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Metode pembelajaran ini juga tidak terkesan monoton.

Peneliti mengetahui bahwa media interaktif PowerPoint adalah alat bantu yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya dapat memvisualisasikan materi pembelajaran tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Penelitian ini mendukung penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai cara untuk menunjang motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi media interaktif PowerPoint efektif untuk diaplikasikan. Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dapat menunjang motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN 2 Banjarangkan. Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan dari media interaktif ini memberikan dampak yang signifikan dalam menunjang motivasi belajar siswa seperti meningkatnya keaktifan siswa dan pemahaman materi siswa. Media interaktif PowerPoint ini dapat dikatakan berhasil dalam merangsang minat siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan adanya peningkatan pada motivasi dan keterlibatan siswa, serta hasil belajar yang lebih baik, media ini terbukti sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti yang kemudian dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan aplikasi media interaktif di SDN 2 Banjarangkan dan sekolah-sekolah lain yang sejenis yaitu Untuk Guru: Disarankan agar guru dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan melibatkan penggunaan media PowerPoint dalam proses pembelajaran. Aplikasi media ini dapat menyampaikan materi dengan baik dan dengan cara yang lebih menarik. Untuk Sekolah: Sekolah yang sudah memiliki teknologi yang memadai dapat mengadakan workshop atau seminar tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan media interaktif ke dalam kurikulum. Untuk Peneliti Selanjutnya: Untuk penelitian yang lebih lanjut disarankan untuk dapat mengeksplorasi lebih banyak jenis media interaktif lainnya dan meneliti efektivitasnya dalam konteks yang berbeda-beda. Studi-studi yang mendatang dapat mempertimbangkan beberapa variabel lain yang akan diteliti seperti pada perbedaan usia siswa, tingkat kesulitan materi, dan jenis media apa saja yang dapat digunakan dalam teknologi pada pembelajaran.

Dengan menerapkan beberapa saran yang telah disebutkan, diharapkan pengaplikasian media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris ataupun mata pelajaran lainnya di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. 2023. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4 (1): 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Anak, Koalisi Nasional Penghapusan Eksploitasi Seksual Komersial. 2008. "Eksploitasi Seksual Komersial Anak Di Indonesia." *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57* 21 (1): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>

- Fathin, Dhiya Ulfah, and Mega Febriani Sya. 2022. "Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Pengucapan Berbahasa Inggris Di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 1 (4): 468–73.
- Ilham Taufiqurrochman. 2019. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Serambi Ilmu* 30 (2): 196.
- Jainiyah, Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, and Mariyah Ulfah. 2023. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2 (6): 1304–9. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.
- Jauharoh, Siti, and Arico Ayani Suparto. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X Tkj Smk Nurul Huda Kapongan." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 11 (1): 388–401.
- Kamil, Popo. 2019. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso." *Bioedusiana* 4 (2): 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>.
- Khofifah Indra Sukma, and Trisni Handayani. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (4): 1020–28. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>.
- Miftakhul Muthoharoh. 2019. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah* 26 (1): 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>.
- Peni, Kitri Katon. 2023. "UPAYA MENINGKATKAN SIKAP DISIPLIN DAN HASIL BELAJAR MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED," 141–50.
- PERMENKES 2016. 2016. no. August.
- Rahmawati, Fitria. 2022. "Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar ." *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 645–65. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.882>.
- Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah. 2022. "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7 (2): 123–31. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.
- Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17 (33): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Sari, Nasywa Nur Kamila, Zahra Pinkan Maulida, and Aulia Salmawati. 2024. "Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi." *Karimah Tauhid* 3 (3): 3685–92. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571>.
- Subandowo, Marianus. 2022. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0." *Jurnal Sagacious* 9 (1): 24–35. <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>.
- Turap, Tipe-tipe, Turap Beton Merupakan, Turap Baja Lebih, and Tipe-tipe Dinding Turap. n.d. 1–17.
- Wahyudi. 2023. "Pengenalan Bahasa Inggris Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Desa Sukasari." *Jurnal Pengabdian Mandiri Vol.2, No.1, Januari 2023* 2 (Januari): 77–82.