

Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Gestiana Ragin¹, Ina Magdalena², Dayu Retno Puspita³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang
e-mail: gestianar@gmail.com¹, inapgsd@gmail.com², dayuretnopuspita@gmail.com³

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media interaktif berbasis *powerpoint* yang berguna pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Kabupaten Tangerang dan untuk mengetahui kualitas media interaktif berdasarkan aspek kevalidan serta aspek kepraktisan ditinjau dari penilaian validator ahli materi, ahli media, ahli Pendidikan dan angket respon peserta didik. Metode pada penelitian ini adalah metode R&D atau *Research and Development* dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan tingkat kevalidan dari ahli materi yaitu 3,7 dan tingkat kevalidan dari ahli media yaitu 3,9 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian dari ahli Pendidikan yaitu 3,4 atau setuju dan tingkat kepraktisan menurut respon siswa yaitu 3,81 atau sangat setuju. Maka dapat dikatakan bahwa media interaktif yang dibuat peneliti layak dan praktis digunakan.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Interaktif, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, ADDIE*

Abstract

This research and development aims to find out how to develop Powerpoint based interactive media that is useful in learning English for elementary school students in Tangerang Regency and to determine the quality of interactive media based on aspects of validity and aspects of practicality in terms of the assessment of material expert validators, media experts, education experts and method student response questionnaires. In this study were the R&D or Research and Development method with the development model used exactly model ADDIE which consisted of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this research and development shows the level of validity of the material expert is 3,7 and the level of validity of the media expert is 3,9 with good criteria and is suitable for use. The level of practicality of the assessment of education expert is 3,4 or agree and the level of practicality according to the student response is 3,81 or strongly agree. So it can be said the interactive media created by researchers is feasible and practical to use.

Keywords : *Development, Interactive Media, English, Elementary School, ADDIE*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Pendidikan sekolah dasar adalah Bahasa Inggris. Menurut (Herlina & Utami, 2019, h. 1) di berbagai negara yang bahasa resminya bukan merupakan bahasa Inggris, pembelajaran atau pengajaran keterampilan berbahasa Inggris sudah jamak atau banyak diterapkan kepada sumber daya manusia yang sudah dewasa (*adulthood learning*), namun bahasa Inggris juga diajarkan dan diterapkan pada anak-anak (*Childhood learning*). Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pembelajaran yang penting dalam jenjang sekolah dasar. Karena, Bahasa Inggris adalah salah satu Bahasa untuk berkomunikasi secara universal oleh karena itu Bahasa Inggris sangat perlu diajarkan sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik

mengetahui sedikit demi sedikit kosa kata Bahasa Inggris sebelum mereka membuat kalimat ataupun berbicara. Bahasa Inggris juga mempunyai empat keterampilan yaitu, keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), serta keterampilan menulis (*writing skill*).

Pada pembelajaran bahasa Inggris agar lebih menarik dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan motivasi, minat, keaktifan peserta didik dan juga mampu menghadirkan objek atau materi yang sulit dilihat secara langsung oleh peserta didik sehingga pembelajaran menjadi mudah untuk dipahami. pada kenyataan di lapangan tidak semua peserta didik dapat memahami pelajaran Bahasa Inggris. Kesulitan peserta didik didasarkan karna kurangnya minat pada pembelajaran tersebut dan penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan buku cetak, sehingga membuat peserta didik cepat merasakan bosan.

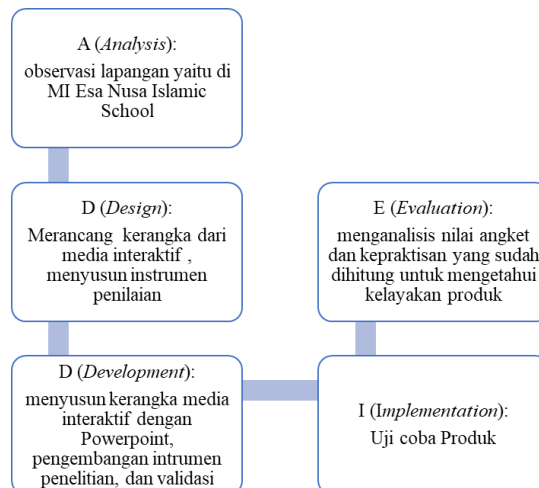
Berdasarkan hasil observasi awal yaitu wawancara peneliti dengan guru wali kelas yang sekaligus sebagai guru mata pelajaran Bahasa Inggris di salah satu sekolah dasar swasta yang terletak di kabupaten Tangerang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung atau masih menggunakan media berupa buku cetak. Guru tersebut sangat jarang melakukan atau menggunakan media pembelajaran interaktif atau media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun yang melatarbelakangi guru tidak sering atau belum menggunakan media interaktif tersebut karena kendala waktu dan juga keterampilan guru dalam membuatnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di salah satu Sekolah dasar swasta di Kabupaten Tangerang di temukan fakta bahwa guru di sekolah tersebut belum sepenuhnya menggunakan media powerpoint atau media interaktif lain untuk mendukung pembelajaran. Sebagian besar guru bahasa Inggris disana hanya menggunakan media buku cetak pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Adanya kesibukan dan perlu waktu untuk membuat media interaktif membuat guru tidak menggunakan media tersebut pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan Media interaktif sangat diperlukan. Berdasarkan Ananda dan Nuraini (2019) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif (Sinaga & Simbolon, 2021, h.40). Media interaktif juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal serta dapat memudahkan peserta didik atau siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran. Media interaktif sendiri sangat mudah digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Pada zaman yang semakin berkembang ini banyak juga inovasi media pembelajaran seperti media interaktif berbasis *powerpoint*. Media interaktif berbasis powerpoint bukan hanya mudah digunakan tetapi media tersebut juga bisa dibawa kemana-mana tidak seperti media pembelajaran yang berbentuk benda. Media interaktif juga sangat fleksibel karena bisa digunakan kapan pun dan dimana pun.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). *Reasearch and Development* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Tangerang. Pada penelitian ini populasi peerta didik atau siswa di kelas III B berjumlah 18 namun, dalam penelitian ini penelti mengambil sampel pada penelitian tahap pertama atau *one to one* dengan 3 siswa, kemudian pada uji coba skala kecil dengan 5 orang siswa dan uji coba skala sedang dengan 10 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, lembar wawancara, lembar angket dan lembar penilaian. Adapun yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala linkert, yaitu uji kevalidan dan uji kepraktiisan. Kemudian Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Pada penelitian ini instrument datanya berupa observasi, wawancara dan lembar angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media interaktif berbasis powerpoint. Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media interaktif berbasis *powerpoint* yang berguna pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Kabupaten Tangerang dan untuk mengetahui kualitas media interaktif berdasarkan aspek kevalidan serta aspek kepraktisan ditinjau dari penilaian validator ahli materi, ahli media, ahli Pendidikan dan angket respon peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

1. Tahap Analysis

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Tangerang. Peneliti mengharapkan agar produk yang dibuat atau dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Pengumpulan data pada tahap analisis ini diambil oleh peneliti dari kegiatan observasi kepada guru serta peserta didik atau siswa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris di sekolah dasar tersebut dan juga wawancara kepada beberapa peserta didik atau siswa, serta dari hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas peneliti dapat menyimpulkan karakteristik siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu:

- 1) Peserta didik atau siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena, guru jarang atau hampir tidak pernah menggunakan media interaktif. Guru di kelas hanya menggunakan media seperti benda konkret saja.
- 2) Pada saat pembelajaran guru cenderung banyak menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi.
- 3) Bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran di kelas juga hanya berupa buku paket yang telah disediakan oleh sekolah.
- 4) Berdasarkan beberapa karakteristik siswa di atas maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi serta antusias peserta didik atau siswa pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti membuat atau mengembangkan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran bahasa Inggris.

2. Tahap Design

a. Penyusunan Kerangka Media Interaktif

Pada tahap ini peneliti mulai mencari *template* Powerpoint yang akan digunakan serta mencari gambar, animasi maupun video yang akan dimasukkan kedalam media yang akan dibuat oleh peneliti melalui internet. Kerangka media interaktif ini akan diberikan penilaian oleh para ahli untuk digunakan sebagai penyempurnaan pengembangan produk.

b. Penyusunan Desain Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah angket. Angket dibuat oleh peneliti menjadi 2 bagian yaitu angket kevalidan dan kepraktisan. Angket kevalidan terdiri dari 5 pilihan atau jawaban yaitu 1,2,3,4,5 yang masing-masing menyatakan jawaban Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB). Kemudian ada angket kepraktisan yang terdiri dari 4 pilihan jawaban. 4 pilihan jawaban yaitu 1,2,3,4 yang masing-masing menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (ST), Setuju (S), Sangat Setuju (ST).

3. Tahap Development

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen yang mempunyai pengalaman dan berkompeten pada bidang Bahasa Inggris. Ahli materi selanjutnya diberi lembar angket yang terdiri dari 15 pernyataan. Setelah dilakukan validasi materi maka peneliti akan menggunakan saran serta masukan yang didapatkan untuk peneliti gunakan sebagai revisi terhadap produk yang peneliti buat. Data validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	20
2.	Kebermaknaan materi	6
3.	Kualitas materi pada media interaktif	4
4.	Kesesuaian tampilan penyajian	12
5.	Keseuaian pemilihan gambar pada materi	3
6.	Kesesuaian materi ajar	6
7.	Kemudahan mateti dan penggunaan media	4
Jumlah		55
Rata-rata		3,7
Kriteria		Baik (B)

Hasil validasi ahli materi di atas yaitu menunjukkan jumlah skor 55 dengan memiliki rata-rata 3,7 maka dapat disimpulkan bahwa kriteria materi yang terdapat pada media yaitu "**Baik (B)**".

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen yang ahli pada bidang media khususnya yang mempunyai pengalaman dan berkompeten pada bidang kegrafisan media interaktif. Ahli media selanjutnya diberi lembar angket penilaian yang di dalamnya terdiri dari 15 pernyataan. Hasil validasi dari ahli media ini akan peneliti gunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi yang sesuai dengan saran dan juga

masukan terhadap media yang peneliti buat. Berikut merupakan validasi dari ahli media yaitu:

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Media

No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor
1.	Ketepatan Penggunaan Bahasa dan Kalimat	20
2.	Memperhatikan Kemampuan Siswa	8
3.	Manfaat serta Identitas	4
4.	Aspek Visualisasi	18
5.	Ukuran Media dan kemenarikan Tata Letak	8
Jumlah		58
Rata-rata		3,9
Kriteria		Baik (B)

c. Validasi Ahli Pendidikan

Validasi ahli Pendidikan dilakukan oleh guru bahasa Inggris. Ahli Pendidikan sendiri adalah orang yang mempunyai pengalaman dan juga berkompeten dalam bidang Pendidikan. Ahli Pendidikan selanjutnya diberikan lembar angket penilaian yang di dalamnya terdiri dari 15 pernyataan. Saran dan masukan dari ahli Pendidikan nantinya akan peneliti gunakan sebagai bahan revisi. Berikut ini adalah hasil validasi dari ahli Pendidikan atau guru:

Tabel 3. Hasil validasi Ahli Pendidikan

No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan	8
2.	Isi Materi	15
3.	Media	28
Jumlah		51
Rata-rata		3,4
Kriteria		Setuju (S)

Adapun hasil validasi ahli Pendidikan di atas mempunyai jumlah skor 51 dan mempunyai rata-rata 3,4 yang dapat disimpulkan bahwa kriteria pada media yang peneliti buat yaitu "**Setuju (S)**" atau bisa dikatakan **praktis**.

4. Tahap Implementation

Setelah media Interaktif yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak oleh ahli media, materi dan juga ahli Pendidikan atau guru maka media inetraktif berbasis *powerpoint* dapat dimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk ini atau media interaktif berbasis *powerpoint* dilaksanakan di salah satu sekolah swasta kabupaten Tangerang dengan subjek penelitian peserta didik atau siswa kelas III B. uji coba produk awal atau *one to one* diikuti oleh 3 siswa. Pada tahap uji coba 1 atau uji coba *one to one* hasil yang peneliti dapatkan dari angket respon siswa yaitu setuju atau baik dengan mencapai rata-rata 3,11.

Selanjutnya uji coba 2 atau uji coba skala kecil yang diikuti 5 orang siswa. Hasil yang peneliti dapatkan dari angket respon siswa yaitu sangat setuju atau sangat baik dengan rata-rata 3,94. Kemudian pda uji coba 3 atau uji coba skala sedang hasil yang peneliti dapatkan dari angket siswa yaitu 3,81 sangat setuju atau sangat baik.

5. Tahap Evaluation

a. Kualitas Kevalidan

Kualitas kevalidan ini sebelumnya sudah dilakukan perhitungan pada tahap pengembangan. Kualitas kevalidan ini dinilai oleh ahli materi dan juga ahli media. Menurut penilaian dari ahli materi media yang peneliti kembangkan sudah mencapai rata-rata 3,7 artinya sudah **Baik (B)**. kemudian juga penilaian menurut ahli media yang peneliti kembangkan sudah mencapai rata-rata 3,9 artinya sudah **Baik (B)** untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

b. Kualitas Kepraktisan

Kualitas kepraktisan juga sebelumnya sudah dilakukan perhitungan pada tahap pengembangan juga pada tahap implementasi. Kualitas kepraktisan ini dinilai oleh ahli Pendidikan atau guru kelas sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tersebut. Berdasarkan penilaian ahli Pendidikan, media yang peneliti gunakan sudah mencapai rata-rata 3,4 yang artinya **Setuju (S) atau Praktis** digunakan.

Adapun penilaian kepraktisan dari respon siswa berdasarkan uji coba skala sedang sekaligus tahap akhir yang peneliti gunakan yaitu mencapai rata-rata 3,81 yang artinya **Sangat Setuju (SS) atau Sangat Praktis** digunakan. Kemudian berdasarkan Latihan soal yang telah diberikan peneliti dalam evaluasi pembelajaran kepada 10 peserta didik atau siswa mereka sudah mencapai nilai yang cukup tinggi. 8 dari 10 peserta didik atau siswa sudah mendapatkan nilai 100. berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum pembelajaran Bahasa Inggris yaitu 75. Maka dari itu peneliti bisa simpulkan bahwa media interaktif yang peneliti kembangkan praktis dan juga layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini yang berupa Media Interaktif berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah dasar tersebut mempunyai kriteria layak dan praktis digunakan. Terbukti dari hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan tingkat kevalidan dari ahli materi Bahasa Inggris yaitu 3,7 dan tingkat kevalidan dari ahli media yaitu 3,9 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian dari ahli Pendidikan yaitu 3,4 atau setuju dan tingkat kepraktisan menurut respon siswa yaitu 3,81 atau sangat setuju. Maka dapat dikatakan bahwa media interaktif yang dibuat peneliti layak dan praktis digunakan pada saat proses mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK*, 1-10.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Desain Media Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Azis, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Candra, R. (2018). Manfaat dan Fungsi PowerPoint dari Masa ke Masa Pengantar Aplikasi Komputer. *Academia*, 1-7.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano*, 119-124.
- Darmawan, D. (2011). Teknologi Pembelajaran. *Bandung Remaja Rosdakarya*, 41-60.
- Dewi, I. K., Djatmika, & Priyanto, A. D. (2015). *Active English a Fun and Easy English Book*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Dewi, I. K., Djatmika, & Priyanto, A. D. (2015). *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Diraman, & Juarsih, C. (2014). *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

- Geminiawan, I. H., Redhana, I., & Juniartina, P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA SMP. *JPPSI*, 91-95.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1809-1816.
- Herlina, & Utami, N. C. (2019). *Teaching English to Students of Elementary School*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis PowerPoint di Sekolah Dasar. *IJPE*, 16-27.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Maulidisman. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Hidayah Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Mawardi. (2019). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri'*, 21-32.
- Nurfadhillah, S., & Haryati, S. (2020). *Media Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Nurlita, N. (2019). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasisi Praktikum IPA pada Kurikulum 2013 Kelas V di SDN Kampung Bambu 01*. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- PGSD Kelas 3B, T. J. (2019). *Ragam Tulis Desain Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Prasetyo, F. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint 2016 pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi.
- Rosnaningsih, A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Tangerang: CV Pupa Media.
- Rosnaningsih, A., Muttaqien, N., & Puspita, D. R. (2019). *English For Children*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Satriansyah, M. E. (2016). *Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Eneгри di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Sinaga, A., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Transportation Kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa T.A 2020/2021. *Jurnal Sekolah*, 38-51.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH Jurnal Studi Pendidikan*, 13-27.
- Wahyudin, A. Y., Daud, J., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah. *JSTCS*, 1-6.
- Wahyuningsih, E. T. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak Kelompok B2 di TK ABA Ambarbinangun Kasihan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirona. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 77-83.