

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PENGUASAAN KOSAKATA DAN KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD

¹Elsa Rahmawati, ²Arif Widagdo

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang disebabkan karena kurangnya penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif, serta menguji kelayakan dan keefektifan media PowerPoint interaktif. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) mengacu pada teori Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi delapan langkah. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wates 01 berjumlah 30 siswa. Hasil pengembangan media PowerPoint interaktif memiliki beberapa menu yaitu halaman awal media, menu utama, menu petunjuk, menu capaian dan tujuan pembelajaran, halaman materi, video pembelajaran, kuis, serta halaman profil dan referensi. Hasil penelitian kelayakan menunjukkan media PowerPoint interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 97%. Hasil penelitian keefektifan menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari hasil uji-t yang didapatkan $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ yaitu $-29,07 \leq -2,04$ terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media, serta hasil belajar kognitif siswa dari rata-rata 59 menjadi 82 memiliki peningkatan nilai signifikan N-gain 61 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media PowerPoint interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Interaktif, PowerPoint

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Eksistensi bahasa tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, bahasa memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi, sehingga dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Suherdi (2012:4) semakin lancar seseorang berbahasa, maka semakin lancar berpikirnya, dan semakin berhasil dia dalam belajar. Alfarisy (2021:304) mengatakan bahwa bahasa Inggris secara tidak langsung memiliki posisi yang sangat kuat dalam pendidikan di Indonesia karena ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi hampir sebagian besar ditulis dalam bahasa Inggris. Di Indonesia, bahasa Inggris di ajarkan sebagai bahasa asing dalam bidang pengajaran bahasa sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tujuan untuk berkomunikasi dasar serta menguasai empat keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara). Kosakata merupakan komponen dasar dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing. Menurut Linse (dalam Santosa & Andriyani, 2019:36) kosakata adalah kumpulan kata-kata yang diketahui seseorang, perkembangan kosakata merupakan aspek penting dari perkembangan bahasa mereka.

Penguasaan kosakata merupakan modal utama untuk mempelajari penyusunan kalimat sederhana dan keterampilan berbahasa lainnya. Menurut Chaer (dalam Laksana dkk., 2020:51) siswa SD diajarkan dasar bahasa Inggris berupa kosakata karena siswa akan lebih mudah membuat dan memahami kalimat dalam bahasa Inggris apabila telah menguasai komponen bunyi, susunan kata, dan struktur kalimat yang merupakan proses pemerolehan bahasa. Namun, pada kenyataannya pemahaman kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran di SD masih dirasa sulit, dikarenakan beberapa faktor

yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Indikatornya adalah siswa mengalami kesulitan untuk menghafal arti kata, tidak dapat mengeja kata-kata dengan benar, memiliki masalah dalam pengucapan kata-kata, dan sulit menggunakan kata-kata dalam konteks dan situasi yang tepat (Prabantari dkk., 2014:2). Permasalahan yang sama juga ditemukan di kelas IV SDN Wates 01, berdasarkan data hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV masih kurang, banyak siswa yang menganggap bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit, beberapa siswa masih merasa takut dan malu dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Wates 01 yaitu sebanyak 30 siswa, 18 (62%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM dan 12 (38%) siswa sudah memenuhi KKM. Penggunaan media yang kurang bervariasi juga dapat menjadi penyebab adanya suatu masalah. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Putriana dkk., (2022) media pembelajaran adalah sejenis bahan (materi), perangkat, setting, perlengkapan dan orang dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media yang bertujuan untuk memudahkan belajar dan merubah ke arah yang lebih baik kinerjanya dalam belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Guslinda & Kurnia, 2018: 9–10) manfaat media pembelajaran yaitu; (1) Meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran lebih menarik perhatian siswa; (2) Memudahkan pemahaman siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik; (3) Metode mengajar lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa menjadi lebih aktif karena tidak hanya sekedar

mendengarkan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dsb. Perkembangan teknologi di era modern ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang mudah digunakan yaitu media *PowerPoint*.

PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dibuat, digunakan dan relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Maulida dkk., 2019:391). Media presentasi seperti *PowerPoint* memiliki banyak fitur yang memungkinkan penggunaannya dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar. Penggunaan *PowerPoint* pada bidang pendidikan tidak hanya terbatas digunakan sebagai alat untuk presentasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilan *PowerPoint* dapat dibuat menarik dan interaktif, serta dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan meliputi teks, gambar, animasi, dan video. Adapun penelitian yang relevan yaitu penelitian Ragin dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD mempunyai kriteria layak dan praktis digunakan. Dapat dilihat dari hasil penelitian dan pengembangan yang menunjukkan tingkat kevalidan ahli materi yaitu 3,7 dan dari ahli media yaitu 3,9 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lubis dan Sitompul (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan layak digunakan dengan

nilai dari ahli materi 96,25% pada aspek kualitas materi pembelajaran, 94,00% pada aspek kualitas strategi pembelajaran, dan 95,00% pada aspek sistem penyampaian pembelajaran, dari ahli desain pembelajaran sebesar 95,00%, dan ahli desain grafis 92,50%, serta hasil belajar siswa menggunakan multimedia lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif dalam Penguasaan Kosakata dan Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD”. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengembangkan media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01. (2) Menguji kelayakan media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01. (3) Menguji keefektifan media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015:298) yang terdiri dari 10 langkah dan peneliti batasi hanya sampai 8 langkah yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian. Penelitian dilakukan di SD Negeri Wates 01 yang berada di Kecamatan Ngaliyan Kota

Semarang. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa kelas IV B sebagai kelas skala kecil dan 30 siswa kelas IV A sebagai kelas skala besar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebagai variabel bebas dan penguasaan kosakata dan kalimat sederhana siswa kelas IV sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes (*pretest* dan *posttest*) dan non tes (observasi, wawancara, angket, dokumentasi). Kemudian untuk analisis data menggunakan teknik analisis data awal (analisis kebutuhan guru dan siswa) dan analisis data akhir (uji *t-test* dan *N-gain*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media *PowerPoint* interaktif meliputi: (1) hasil pengembangan media *PowerPoint* interaktif (2) kelayakan media *PowerPoint* interaktif (3) keefektifan media *PowerPoint* interaktif.

Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan *Microsoft Office 2019* dan ditampilkan dengan bantuan LCD proyektor. Media *PowerPoint* interaktif didesain dengan menambahkan *hyperlink* pada slide presentasi dan menambahkan transisi pada setiap tampilan slide agar lebih menarik dan interaktif. Materi yang terdapat pada media tersebut adalah materi Bahasa Inggris pada unit 11 (*How Do You Go To School?*) tentang jenis-jenis alat transportasi. Tampilan media pembelajaran *PowerPoint* dilengkapi dengan berbagai menu seperti menu petunjuk penggunaan media, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan latihan soal. Desain media dibuat semenarik mungkin dengan

menambahkan gambar animasi bergerak dan dipadukan dengan warna yang cerah agar dapat meningkatkan minat belajar siswa serta ditambah dengan *background music* agar suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan diharapkan dapat meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang sedang ditampilkan. Kemudian, terdapat video pembelajaran yang memuat video animasi lagu yang mendukung materi pembelajaran dan terdapat latihan soal atau evaluasi di bagian akhir untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.



Gambar 1 Tampilan Halaman Awal Media



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Kelayakan Media *PowerPoint* Interaktif

Penilaian media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa SD dinilai oleh 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil penilaian ahli media dan materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Media *PowerPoint* Interaktif

Ahli	Presentase	Kriteria
Media	100%	Sangat Layak
Materi	97%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi validasi ahli media dan materi, media *PowerPoint* Interaktif dinilai sangat layak digunakan dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 yang menunjukkan bahwa presentase penilaian oleh ahli media memperoleh skor 100% dan penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 97%.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Bawamenewi dkk., (2023) dengan judul “*Development of Powerpoint-Based Interactive Learning Media*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan. dibuktikan dengan hasil penilaian dari ahli materi 92%, ahli bahasa 93% , dan ahli media 100% dengan kriteria sangat layak pakai. Kemudian, penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kamila dan Kowiyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media layak, yang dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media masing-masing mendapatkan skor 93% dan 93% dengan kategori sangat layak. Lalu, Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Irfan dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 91%. Sehingga media pembelajaran *Powerpoint* tersebut sangat layak digunakan pada pembelajaran IPA

karena dapat menarik perhatian dan motivasi siswa.

Selain itu, terdapat tanggapan dari guru dan siswa terkait media *PowerPoint* interaktif. Angket tanggapan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana pendapat mereka terhadap media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris tentang jenis-jenis alat transportasi berupa penilaian dan komentar yang digunakan sebagai dasar bagi peneliti untuk merevisi produk yang dikembangkan agar siap digunakan pada uji coba skala besar. Untuk angket tanggapan guru dan siswa terdiri dari 20 pertanyaan yang berkaitan dengan tampilan media dan materi yang digunakan dalam media.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media *PowerPoint* Interaktif

Responden	Presentase	Kriteria
Guru	100%	Sangat layak
Siswa	93%	Sangat layak

Angket tanggapan guru dan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif diperuntukkan bagi guru kelas IV dan 30 siswa kelas IV di SDN Wates 01. Dimana berdasarkan tabel 2 di atas, hasil angket tanggapan guru memperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket tanggapan siswa sebesar 93% dengan kriteria sangar layak. Sehingga, dari hasil rekapitulasi kedua angket yaitu angket tanggapan guru dan siswa dapat diketahui bahwa media *PowerPoint* interaktif sangat layak digunakan dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana siswa.

Keefektifan Media *PowerPoint* Interaktif

Keefektifan media *PowerPoint* interaktif dapat diketahui berdasarkan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media

(*pretest*) dan sesudah penggunaan media (*posttest*) yang dilaksanakan pada uji coba skala besar di SD Wates 01 dengan jumlah 30 siswa. berdasarkan data hasil belajar yang telah diperoleh, data tersebut kemudian diuji normalitasnya dengan menggunakan uji *Liliefors*. Berikut ini tabel hasil uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

Tindakan	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,053	0,161	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,099	0,161	Berdistribusi normal

Setelah diketahui data berdistribusi normal, kemudian data diuji kembali menggunakan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. berikut ini disajikan tabel hasil uji *t-test*.

Tabel 4. Hasil Uji *t-test*

Tindakan	N	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Kriteria
<i>Pretest</i>	30	59	-29,07	-2,04	Ho ditolak
<i>Posttest</i>	30	82			

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil uji t pada perhitungan manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $-29,066 < -2,045$ artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Maka diperoleh kesimpulan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan kalimat sederhana siswa kelas IV SD Wates 01.

Kemudian, dilakukan juga uji *N-gain* untuk menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *PowerPoint* interaktif, berikut ini tabel hasil uji *N-gain* pada uji coba skala besar.

Tabel 5. Hasil Uji *N-gain* Penggunaan Media

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Selisih Rata-rata	N-Gain	Kriteria
59	82	23	0,61	Sedang

Berdasarkan tabel hasil uji *N-Gain* di atas yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Wates 01 yang berjumlah 30 dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif mengalami peningkatan sebesar 0,61 dengan kriteria sedang. Kemudian untuk selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa adalah 23. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Wates 01.

Penelitian yang relevan dengan hasil penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2016) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SD Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Gulo dan Harefa, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tes hasil belajar diperoleh sebanyak 20 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 90,91% dengan kriteria sangat baik, penelitian yang senada juga dilakukan oleh Putra dkk., (2019) dengan judul “*Development of powerpoint-based*

learning media in integrated thematic instruction of elementary school". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari 68,94 menjadi 76,72. Selain itu, media pembelajaran berbasis *PowerPoint* memberikan efek positif bagi siswa dimana mereka merasa sangat senang saat menggunakannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif digunakan.

4. SIMPULAN

Pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada pelajaran bahasa Inggris kelas IV SD dilaksanakan melalui 8 tahapan model pengembangan Borg and Gall dengan mendapatkan hasil yang sangat layak dikembangkan serta efektif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Inggris siswa. Hasil pengembangan media *PowerPoint* interaktif memiliki beberapa menu yaitu halaman awal media, menu utama, menu petunjuk, menu capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis, serta profil dan referensi. kelayakan media dapat dibuktikan dengan perolehan hasil validasi media dengan skor presentase penilaian sebesar 100% (sangat layak), dan perolehan hasil validasi materi dengan skor presentase penilaian sebesar 97% (sangat layak). Media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata belajar siswa kelas IV SDN Wates 01 pada nilai pretest dan posttest. Dimana hasil pretest dan posttest pada uji coba pemakaian produk skala besar terdapat adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,61 dengan kriteria "Sedang".

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>.
- Andriani, M. R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*.
- Bawamenewi, A., Zalukhu, M., Waruwu, N., & Daeli, K. (2023). Development of Powerpoint-Based Interactive Learning Media. *International Journal of Contemporary Studies in Education*, 2, 154–159.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- Laksana, I. K. D., Madia, I. M., & Kartini, I. A. A. P. (2020). The Application of Cooperative Learning Type of STAD in Mastery of Vocabulary to Making of Simple English Sentences in Elementary Student Grade 5 SDN 9 Kesiman. *International Journal of*

Research Publications, 57(1), 50–55.
<https://doi.org/10.47119/ijrp100571720201335>.

Lubis, H. A., & Sitompul, D. H. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).

Maulida, M., Gimin, G., & Kartikowati, S. (2019). Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation. *Journal*