

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Peningkatan Minat dan Pemahaman Bahasa Inggris Materi *Food and Drink* di Thailand

Frizka Kinanti Ayyuza¹, Rochmawati²

^{1,2}Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

frizkakinanti.22009@mhs.unesa.ac.id¹, rochmawati@unesa.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to develop interactive PowerPoint-based learning media to improve the interest and understanding of Prathom 5 students in Tessaban 2 Ban Sadao, Thailand, specifically on the Foods and Drinks material. The Research and Development (R&D) method with the ADDIE model was used, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, pretests and posttests, and validation by three supervising teachers as material, media, and language experts. The results of the paired t-test showed a significant increase with an average posttest score of 80.5 compared to the pretest of 57, while expert validation strengthened the quality of the learning media. Several revisions were made to improve the material, design, and language to better suit student needs. The findings prove that this media is effective in increasing student motivation and learning outcomes. This research can be used as a reference for media development on other materials and various levels of education, as well as improving technological facilities to optimally support interactive learning.

Keywords: *interactive learning media; powerpoint; learning interest; material understanding; rnd; material understanding*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa *Prathom 5* di Tessaban 2 Ban Sadao, Thailand, khusus pada materi *Foods and Drinks*. Metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* digunakan, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, *pretest* dan *posttest*, serta *validasi* oleh tiga guru pamong sebagai ahli materi, media, dan bahasa. Hasil *uji t* berpasangan menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor *posttest* rata-rata 80,5 dibanding *pretest* 57, sementara *validasi* ahli memperkuat kualitas media pembelajaran. Beberapa revisi dilakukan untuk memperbaiki materi, desain, dan bahasa agar lebih sesuai kebutuhan siswa. Temuan membuktikan media ini efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini, dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media pada materi lain dan berbagai jenjang pendidikan, serta peningkatan sarana teknologi sebagai dukungan optimal pembelajaran interaktif.

Kata kunci: *media pembelajaran interaktif; powerpoint; minat belajar; pemahaman materi; rnd; pemahaman materi; uji t*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris saat ini telah menjadi suatu keharusan yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan zaman, terutama di era disrupsi teknologi serta globalisasi yang kian cepat dan kompleks (Saraswati, 2022). Bahasa Inggris tidak hanya sekadar menjadi mata pelajaran tambahan di sekolah, melainkan juga sebuah alat komunikasi global yang memungkinkan individu mengakses pengetahuan, berpartisipasi dalam kancah internasional, dan membuka peluang karir yang lebih luas. Peran bahasa Inggris dalam pendidikan dasar bahkan semakin diperkuat oleh kebutuhan untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing di masa depan yang sangat bergantung pada kecepatan teknologi dan informasi. Selaras dengan hal itu, berbagai negara termasuk Thailand telah berusaha keras untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Inggris sejak tahap awal pendidikan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya mampu menguasai bahasa sebagai materi pembelajaran, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang semakin erat dengan teknologi dan komunikasi digital (Kalukar et al., 2025). Integrasi teknologi dalam sistem kurikulum menjadi salah satu langkah strategis agar pembelajaran dapat lebih inovatif, adaptif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

Meskipun teknologi pendidikan selama ini sudah banyak digunakan, kenyataannya masih ditemukan model pembelajaran yang kurang interaktif dan masih menggunakan model konvensional di sejumlah sekolah dasar. Pendekatan yang didominasi oleh ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks sebagai sumber pembelajaran utama masih menjadi dominasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari (Saraswati, 2022). Model ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik dan kurang adanya interaksi siswa dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi, refleksi, dan interaksi yang signifikan dengan materi pembelajaran dan lingkungan belajarnya. Kondisi ini berkontribusi pada menurunnya motivasi dan *antusiasme* belajar siswa, yang berdampak negatif terhadap efektivitas pembelajaran serta penguasaan materi, khususnya dalam hal penguasaan kosakata dan struktur bahasa Inggris (Ragin, 2022). Observasi yang dilakukan khususnya di Tessaan 2 Ban Sadao, Thailand, menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran yang melibatkan unsur teknologi digital belum mampu sepenuhnya mengatasi masalah tersebut. Banyak pembelajaran dengan media *PowerPoint* yang disajikan masih bersifat *statis* dan berisi teks sederhana tanpa memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang berpotensi merangsang perhatian dan partisipasi aktif siswa (Anggorowati, 2023; Kabri & Budiyanto, 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengemukakan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai solusi atas tantangan tersebut. Sebagai contoh Sapay dalam bukunya, (Penelitian dan Pengabdian Sastra et al., n.d.) menyatakan bahwa berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis *YouTube* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis teks berita, sekaligus meningkatkan ketertarikan belajar mereka. Selain itu,

Anggorowati memperkuat (Anggoro et al., 2025) menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang dirancang dengan baik dapat mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD, sejalan dengan temuan lain (Pendidikan & Sorong, 2025) menekankan manfaat media interaktif dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Dengan mengacu pada hasil-hasil penelitian tersebut, pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang interaktif dan bervariasi dianggap sangat relevan dan strategis untuk diterapkan.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk materi *Foods and Drinks*, yang merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar. Media ini dikembangkan melalui serangkaian tahapan sistematis yang berpedoman pada model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, penerapan, hingga *evaluasi* efektivitas. Penggunaan model ADDIE diharapkan dapat memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevan dengan konteks pembelajaran di Thailand, sehingga mampu memberikan efek positif yang signifikan terhadap minat dan pemahaman Bahasa Inggris siswa (Branch, 2009; Iskandar, 2024). Selain itu, pengembangan media ini juga didukung oleh pendekatan *scaffolding linguistic* yang menggabungkan Bahasa Inggris sebagai bahasa sasaran dan Bahasa Thailand sebagai bahasa pengantar, yang bertujuan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mudah dan menyeluruh (Wijaya, 2022).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini tidak hanya berupaya menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dan efektif, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dan siswa dalam mempermudah proses belajar Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian sebelumnya diharapkan menjadi landasan *teoritis* yang kuat bagi pengembangan media ini, sekaligus membuka peluang bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam pengembangan teknologi pendidikan khususnya di bidang pembelajaran bahasa asing.

TINJAUAN LITERATUR

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menunjukkan tren positif dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing. *PowerPoint* sebagai platform adalah salah satu media yang banyak digunakan dan telah dikembangkan secara interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Anggorowati, 2023). Dalam pengembangan media ini, model ADDIE banyak dipakai karena sistematis dan mampu menjamin kualitas produk akhir, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi keberhasilannya (Branch, 2009; Iskandar, 2024). Penelitian terdahulu oleh Sapay dalam (Penelitian dan Pengabdian Sastra et al., n.d.) juga menunjukkan bahwa media berbasis video dan animasi yang didukung dengan *PowerPoint* mampu meningkatkan keterampilan menulis teks berita serta meningkatkan ketertarikan belajar siswa secara signifikan.

Selanjutnya, studi dari Hidayati (Hidayati et al., 2024) menguatkan bahwa media animasi interaktif berbasis Powtoon efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan minat belajar siswa SMP. Di tingkat sekolah dasar, studi lain oleh Pendidikan & Sorong (Pendidikan & Sorong, 2025) menyebutkan bahwa media *PowerPoint* yang *variatif* dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar serta membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Prinsip *konstruktivisme* menjadi dasar dalam pengembangan media ini, karena menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan media yang dikembangkan.

Selain itu, pendekatan *scaffolding* yang diimplementasikan dalam media ini membantu siswa dalam memahami konsep baru dengan cara bertahap dan mendukung mereka dalam mencapai zona perkembangan proksimal (Wijaya, 2022). Dari aspek pengembangan media, model ADDIE terbukti mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevan dengan konteks pembelajaran di Thailand serta di tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang fokus pada media interaktif sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, *variatif*, dan interaktif.

Secara *teoritis*, teori *konstruktivisme* sangat relevan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran ini karena menempatkan siswa sebagai aktor utama yang membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif. Dengan media *PowerPoint* yang dirancang sesuai prinsip ini, diharapkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi *Food and Drink* secara khusus, dan pembelajaran bahasa Inggris secara umum.

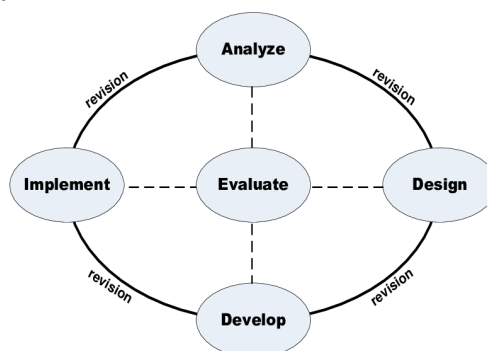
METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (R&D)*, yaitu kerangka kerja sistematis yang menitikberatkan pada pengembangan produk baru, *validasi*, serta pengujian efektivitasnya dalam konteks nyata (Sukmadinata, 2021). Pendekatan ini dipilih karena selaras dengan tujuan utama penelitian, yakni merancang, mengembangkan, dan *memvalidasi* kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang spesifik. Dengan menggunakan metode *R&D*, peneliti tidak hanya menghasilkan sebuah produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Proses pengembangan mengikuti tahapan yang terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga *evaluasi* menyeluruh. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, sebuah model yang sudah populer dan terbukti efektivitasnya dalam dunia pendidikan dan teknologi pembelajaran (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama yang saling berkaitan dan berkelanjutan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation*

(evaluasi). Masing-masing tahap dirancang untuk menjamin produk yang dihasilkan *inovatif, relevan*, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Penelitian ini akan dikembangkan dengan memakai model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Metode ADDIE

Sumber: ResearchGate 2025

Selain itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan desain satu kelompok *pretes* dan *posttest (one-group pretest-posttest design)*. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan, *memvalidasi*, dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris materi *Foods and Drinks*. Data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran nilai siswa pada *pretest* sebelum menggunakan media dan *posttest* sesudah implementasi media. Data tersebut dianalisis menggunakan *uji t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif melalui observasi proses pembelajaran yang menggunakan media untuk melihat interaksi dan respons siswa secara langsung. Wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa juga dilakukan untuk memperoleh umpan balik dan persepsi terkait pengaruh penggunaan media dalam proses belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development (R&D)*, khususnya model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas *Prathom 5* di Tessaaban 2 Ban Sadao, Thailand, khusus pada materi *Foods and Drinks*. Data dikumpulkan melalui teknik observasi kelas untuk mengamati interaksi siswa selama pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru pamong sebagai sumber informasi kualitatif, serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa secara kuantitatif.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas *Prathom 5*, dengan sampel sebanyak 10 siswa yang dipilih secara *purposive* berdasarkan karakteristik dan

kebutuhan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester dimulai dari analisis kebutuhan hingga *evaluasi* produk. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan *inferensial*, khususnya *uji t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji *signifikansi* perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Berikut ini adalah *hasil uji t paired sample* yang menunjukkan *signifikansi* perbedaan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan	57.0000	10	6.74949	2.13437
	Setelah diberikan perlakuan	79.5000	10	9.26463	2.92973

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan & Setelah diberikan perlakuan	10	.418	.230

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-22.50000	8.89757	2.81366	-28.86493	-16.13507	-7.997	9	<.001

Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		
				Lower	Upper	
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	Cohen's d	8.89757	-2.529	-3.819	-1.210
		Hedges' correction	9.29108	-2.422	-3.657	-1.159

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Gambar 2 Hasil Uji T Pretest dan Posttest

Sumber: Data diolah peneliti 2025

Selain itu, tabel di bawah ini menyajikan data rinci skor *pretest* dan *posttest* dari 10 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebagai bukti perubahan kuantitatif yang signifikan pada hasil belajar:

Nama Siswa	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>
Phuwiang Phasouk	70	80
Aminah P	60	90
sarawut keereerak	60	100
CEE HENG SAENG	60	75
Yarinda	60	80
Chalinee Yodchai	60	75
Teeradet Hatcumporn	50	70
sutthida saejung	50	80
KOTCHAON SUKSOD	50	75
Kanyanee Sirak	50	70
Rata-rata	57	80.5

Gambar 3 Data Skor *T Pretest dan Posttest*

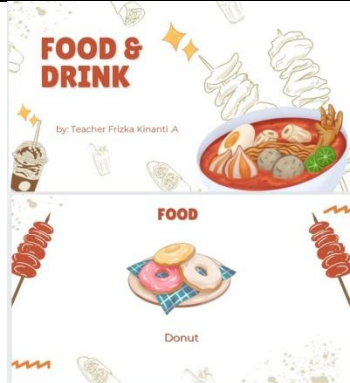
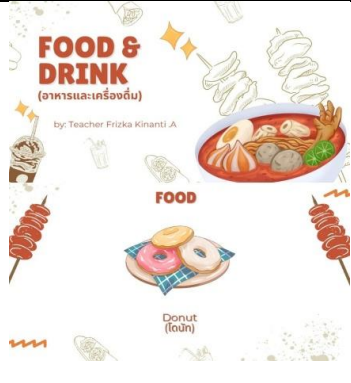
Sumber: Data diolah peneliti 2025

Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, dengan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru pamong menegaskan bahwa setelah penggunaan media, pemahaman siswa terhadap materi meningkat secara signifikan dan motivasi belajar mereka menjadi lebih tinggi. Guru juga menilai bahwa media yang dikembangkan sangat tepat guna, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Analisis data menunjukkan peningkatan skor *posttest* yang signifikan, yang didukung oleh nilai efektivitas yang besar, mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Temuan ini konsisten dengan teori pembelajaran *konstruktivistik*, yang menekankan pentingnya interaksi aktif siswa dengan media sebagai pembentuk pengetahuan yang bermakna.

Selain teknik pengumpulan data di atas, penelitian ini juga melibatkan *validasi komprehensif* dari tiga guru pamong yang bertindak sebagai ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. *Validasi* ini dilakukan untuk mengevaluasi keakuratan isi materi, efektivitas penyajian media, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Hasil *validasi* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini cukup valid dan layak digunakan dengan nilai *validasi* berada pada kategori cukup tinggi.

Beberapa masukan *validasi* berkaitan dengan penyempurnaan materi yaitu, perbaikan desain media untuk menambahkan Bahasa Thailand untuk terjemahan agar penggunaan bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Meskipun revisi yang disarankan tidak banyak, perubahan yang dilakukan cukup berarti dalam meningkatkan kualitas media secara keseluruhan. Berikut ini merupakan revisi desain media *Power Point* untuk materi *Foods and Drinks*:

Desain Sebelumnya	Desain Setelah Revisi	Deskripsi
		Revisi yang dilakukan adalah revisi desain yang sebelumnya menggunakan hanya Bahasa Inggris, direvisi dengan terjemahan Bahasa Thailand agar mudah dipahami.

Gambar 4 Desain Media Sebelum dan Setelah Revisi

Sumber: Data diolah peneliti 2025

Validasi oleh tiga guru pamong sebagai ahli materi, media, dan bahasa memberikan bukti kuat bahwa media pembelajaran telah melalui proses pengujian dan penyesuaian yang sistematis, yang meningkatkan *kredibilitas* dan efektivitas produk. Hal ini memperkuat temuan utama bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Kualitas media yang sudah divalidasi memfasilitasi interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip *konstruktivisme*.

Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli juga menjadi faktor penting yang menjamin media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual tetapi juga tepat guna secara *pedagogis*. Dengan adanya *validasi* dan revisi ini, media pembelajaran semakin layak dan bisa direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu inovatif di tingkat sekolah dasar serta untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Kendala yang ditemukan terutama terkait keterbatasan sarana pendukung seperti perangkat teknologi di kalangan siswa. Namun demikian, data yang diperoleh sudah *representatif* untuk menguji efektivitas media. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif serupa dalam konteks pembelajaran lain dengan menyediakan fasilitas yang memadai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi Bahasa Inggris siswa kelas *Prathom 5* di Tessaaban 2 Ban Sadao, Thailand. Hal ini didukung oleh *hasil uji t* berpasangan yang menunjukkan perbedaan *signifikan* antara skor *pretest* dan *posttest* dengan nilai *signifikansi* tepat di bawah 0,05, serta peningkatan rata-rata skor *posttest* sebesar 80,5 dibandingkan 57 pada

pretest. Validasi ahli materi, media, dan bahasa oleh tiga guru pamong juga memperkuat *validitas* dan kualitas media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, *hipotesis* penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa diterima.

Sebagai saran, pengembangan media pembelajaran serupa perlu diperluas untuk berbagai materi dan jenjang pendidikan agar efektivitasnya dapat diuji dalam konteks yang lebih luas. Penting juga untuk meningkatkan ketersediaan sarana teknologi agar media interaktif dapat diterapkan secara optimal di sekolah. Penelitian selanjutnya dapat menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengeksplorasi aspek motivasi dan psikologi belajar siswa secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan fitur interaktif yang lebih *variatif* dan *personalisasi* konten disarankan agar media pembelajaran dapat semakin memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, B. S., Astika, R. Y., & Andriani, S. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 2260–2269.
- Anggorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 69–82.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Hidayati, K., Rahmawati, A., & Wijayanto, D. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMK. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 2422–2429.
- Hidayati, N., et al. (n.d.). *Digitalisasi media pembelajaran di SMA. 2024*.
- Iskandar, S., & Primanita. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 557–566.
- Kabri, & Budiyo. (2024). Interactive Multimedia Learning for Basic English Education. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 187–198. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.67940>
- Kalukar, V. J., Riasah, E. S., & Litta, L. (2025). Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk Meningkatkan Kompetensi Komunikasi Bahasa Inggris Siswa. In *Journal Scientific of Mandalika (jsm) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 4).
- Pendidikan, U., & Sorong, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong Devianti Laimeheriwa. *Jurnal PETISI*, 6(1).
- Penelitian dan Pengabdian Sastra, J., Pendidikan, dan, Mahrani, A., & Universitas Islam Riau a-b annisamahrani, A. (n.d.). *SAJAK*. 2(3). <https://journal.uir.ac.id/index.php/sajak>

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 5 No 3 (2025) 1527-1536 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.10260

Ragin, G., M. I., & P. D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799.

Saraswati, A., W. S., H. D. P., A. I. A. D., P. R., & W. W. (2022). *Inovasi Teknologi Pendidikan*. Media Nusa Creative.

Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Wijaya, Y. F., dkk. (2022). *Inovasi Teknologi Pendidikan*. Media Nusa Creative.