

## Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Guru Sekolah Dasar

Ayu Pratiwi<sup>1)\*</sup>, Bella Puspita<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP Al Amin Dompu

Email coresponden author\*: [itsmeavy24@gmail.com](mailto:itsmeavy24@gmail.com)

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pengajaran Bahasa Inggris di SDN 32 Woja. Latar belakang kegiatan ini adalah masih terbatasnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah dasar, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tahap sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan intensif kepada guru dalam merancang serta mengimplementasikan media interaktif menggunakan aplikasi sederhana seperti Quizizz, Wordwall, dan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh peningkatan keterampilan baik dari segi teknis pengoperasian aplikasi maupun pedagogis dalam mengintegrasikan media dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat membuat kuis interaktif, permainan kosakata, dan materi visual yang menarik, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi secara mandiri dalam proses pembelajaran. Beberapa kendala yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan penyesuaian waktu. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui penggunaan perangkat sekolah secara bergantian, pemanfaatan aplikasi dengan mode luring, serta penjadwalan kegiatan yang fleksibel. Secara keseluruhan, pendampingan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 32 Woja.

**Keywords:** Pendampingan, Media pembelajaran interaktif, Bahasa Inggris, Guru sekolah dasar

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki peranan strategis sebagai landasan bagi siswa dalam menguasai bahasa asing di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penguasaan dasar kosakata, tata bahasa sederhana, serta keterampilan mendengarkan dan berbicara menjadi pondasi penting yang akan mendukung perkembangan kemampuan berbahasa siswa di masa depan. Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam merancang pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa, bahkan sebagian menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami.

Motivasi siswa menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran bahasa. Nurviyani et al., (2022) menegaskan bahwa siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, konsisten, dan berhasil dalam mempelajari bahasa asing dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Namun, ketika pembelajaran berlangsung monoton, siswa seringkali kehilangan minat sehingga proses penguasaan

bahasa tidak berjalan optimal. Di sinilah diperlukan strategi inovatif dari guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih kreatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif muncul sebagai salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Media interaktif tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan siswa secara langsung melalui visual, audio, maupun aktivitas berbasis permainan edukatif (*gamification*). Faridli et al.,(2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah pemahaman materi, serta membuat suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan.

Melalui penerapan media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Proses internalisasi bahasa tidak lagi terbatas pada hafalan kosakata atau aturan tata bahasa, melainkan berlangsung secara alami melalui pengalaman belajar yang aktif. Penggunaan aplikasi seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, maupun *Canva* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan variasi menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan cara ini, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tidak hanya membangun fondasi akademik, tetapi juga menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahasa asing.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah dasar, termasuk di SDN 32 Dompu, masih terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Keterbatasan ini muncul karena beberapa faktor, antara lain kurangnya pelatihan terkait teknologi, minimnya fasilitas pendukung, serta kebiasaan guru yang masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan latihan soal di papan tulis. Padahal, penelitian terdahulu membuktikan bahwa penerapan teknologi pendidikan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Sapriyah, 2019). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media interaktif yang tersedia dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan program pendampingan yang terstruktur agar guru mampu mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pendampingan menjadi penting karena tidak hanya memberikan pemahaman teoritis mengenai manfaat teknologi, tetapi juga memberi ruang bagi guru untuk mencoba, berlatih, dan memodifikasi media sesuai kebutuhan kelas mereka. (Waziana et al., 2017) menegaskan bahwa pelatihan yang diikuti dengan pendampingan berkesinambungan dapat meningkatkan keterampilan guru secara signifikan, bahkan hingga 95%. Artinya, keberhasilan implementasi teknologi pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh adanya proses pendampingan yang intensif.

Lebih jauh, pendampingan juga memberikan dampak psikologis yang positif bagi guru. Guru merasa lebih percaya diri dalam mengajar ketika mereka memiliki pengalaman praktik yang didukung oleh fasilitator. Proses ini tidak hanya memperkuat kompetensi

pedagogik, tetapi juga membangun budaya inovasi di lingkungan sekolah. Dengan adanya pendampingan, guru tidak lagi sekadar sebagai pengguna teknologi, melainkan juga sebagai inovator yang mampu menciptakan strategi pembelajaran kreatif. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kolaborasi, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar (Boholano et al., 2020).

Selain itu, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami konsep baru ketika materi disajikan dengan bantuan stimulus visual, audio, serta aktivitas yang dapat mereka praktikkan secara langsung. Nursyamsi et al., (2023) menekankan bahwa anak usia sekolah dasar akan lebih cepat menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang konkret daripada sekadar penjelasan abstrak. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan interaktif agar proses belajar lebih bermakna.

Media interaktif seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*, dan *Canva* menjadi sarana efektif untuk mewujudkan pendekatan tersebut. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya membantu guru menyajikan materi secara variatif, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan edukatif (*gamification*). Melalui gamifikasi, siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan pengalaman yang memicu rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan ini juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong transformasi digital di bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2021) menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pendampingan guru di SDN 32 Dompu dalam menerapkan media pembelajaran interaktif memiliki relevansi kuat dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Lebih jauh, kegiatan ini juga memberikan manfaat jangka panjang bagi sekolah. Guru yang terampil menggunakan media interaktif dapat menjadi agen perubahan bagi rekan sejawatnya, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan. Hal ini didukung oleh penelitian READING, (2016) yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran berpengaruh langsung pada keberhasilan implementasi inovasi pendidikan di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pendampingan penerapan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran Bahasa Inggris di SDN 32 Dompu menjadi sangat penting. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis di sekolah,

tetapi juga berkontribusi dalam mendukung transformasi pendidikan menuju arah yang lebih modern dan inovatif.

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru Bahasa Inggris di SDN 32 Dompu. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa guru masih membutuhkan pendampingan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Dengan menjadikan guru sebagai fokus kegiatan, program ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 32 Dompu dengan dukungan penuh dari pihak sekolah. Pemilihan lokasi dilakukan karena sekolah ini memiliki kebutuhan yang mendesak dalam penerapan media pembelajaran interaktif, sekaligus adanya komitmen dari pihak sekolah untuk mendukung peningkatan kompetensi guru. Waktu pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Tahapan kegiatan dilakukan secara sistematis melalui lima langkah utama. Pertama, **analisis kebutuhan**, yaitu mengidentifikasi sejauh mana guru telah mengenal dan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Kedua, **workshop atau pelatihan**, yang berfokus pada pengenalan aplikasi-aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Canva*, dan *Kahoot*. Ketiga, **pendampingan**, di mana guru didampingi dalam merancang perangkat pembelajaran (RPP) dan materi ajar yang terintegrasi dengan media interaktif tersebut. Keempat, **implementasi di kelas**, yaitu penerapan langsung media yang sudah dirancang pada proses belajar mengajar. Kelima, **monitoring dan evaluasi**, yang dilakukan melalui refleksi bersama guru, pemberian umpan balik, serta diskusi untuk mengetahui efektivitas penerapan media interaktif dan hambatan yang dihadapi.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatif. Guru dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, tidak hanya sebagai peserta pasif, tetapi juga sebagai praktisi yang berlatih langsung menggunakan media interaktif. Proses pembelajaran dalam kegiatan ini dilakukan melalui praktik langsung, diskusi, dan demonstrasi sehingga guru mendapatkan pengalaman nyata sekaligus umpan balik yang konstruktif. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat segera diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

## IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

### *Pelaksanaan Kegiatan*

Kegiatan pendampingan penerapan media pembelajaran interaktif di SDN 32 Dompu diikuti oleh guru Bahasa Inggris yang menjadi sasaran utama program. Para guru

menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan, mulai dari sesi pembukaan hingga pelatihan inti. Hal ini tampak dari keaktifan mereka dalam bertanya, mencoba aplikasi yang diperkenalkan, serta berdiskusi terkait cara penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi pelatihan difokuskan pada pengenalan aplikasi interaktif yang mudah digunakan seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Canva*, dan *Kahoot*. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta potensi untuk mendukung penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa secara menyenangkan.

Proses pendampingan dirancang dalam beberapa tahapan agar guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menguasai keterampilan praktik. Tahap awal difokuskan pada analisis kebutuhan guru dan pemetaan kesulitan yang dihadapi dalam pengajaran Bahasa Inggris. Setelah itu, dilakukan pelatihan intensif berupa demonstrasi penggunaan aplikasi interaktif serta praktik langsung dalam membuat media pembelajaran digital. Guru didampingi untuk menyusun rancangan perangkat pembelajaran, seperti RPP, yang mengintegrasikan media interaktif ke dalam langkah-langkah pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru dapat merancang pembelajaran yang lebih sistematis, terukur, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.



**Gambar 1.** Proses pendampingan guru

Tahap berikutnya adalah implementasi di kelas, di mana guru mempraktikkan media yang telah mereka rancang bersama siswa. Dalam pelaksanaan ini, pendamping turut hadir untuk memberikan arahan, umpan balik, dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Guru diberi kesempatan untuk mengevaluasi pengalaman mereka menggunakan media interaktif, baik dari sisi kemudahan penggunaan maupun respon siswa di kelas. Melalui pendampingan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga

pengalaman langsung yang memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru sekaligus memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 32 Dompu.

## Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan bahwa guru di SDN 32 Dompu berhasil membuat dan memanfaatkan media interaktif sederhana untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui bimbingan yang diberikan, guru mampu merancang kuis berbasis *Quizizz* untuk melatih pemahaman siswa terhadap kosakata, serta permainan kata menggunakan *Wordwall* yang menekankan aspek keterampilan membaca dan menulis. Tidak hanya itu, guru juga memanfaatkan *Canva* untuk membuat materi visual seperti poster, kartu kosakata, dan bahan ajar interaktif yang lebih menarik. Produk-produk ini menjadi bukti bahwa guru dapat beradaptasi dengan teknologi pendidikan meskipun sebelumnya terbiasa menggunakan metode konvensional.

Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap motivasi dan antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Jika sebelumnya guru cenderung pasif dalam penggunaan aplikasi digital, setelah mengikuti pendampingan mereka mulai menunjukkan minat tinggi untuk mengembangkan media serupa secara mandiri. Hal ini terlihat dari upaya guru yang mencoba mengeksplorasi fitur tambahan pada aplikasi, berdiskusi mengenai strategi penerapan di kelas, dan berkomitmen untuk terus menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari. Perubahan sikap ini mencerminkan adanya peningkatan kepercayaan diri sekaligus keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

Lebih lanjut, respon siswa terhadap pembelajaran berbasis media interaktif juga sangat positif. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran. Misalnya, saat menggunakan *Wordwall*, siswa bersemangat mengikuti permainan tebak kata, sementara dalam *Quizizz* mereka termotivasi untuk bersaing memperoleh skor tertinggi. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memperlihatkan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini memberikan manfaat ganda, yaitu peningkatan kompetensi guru serta peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa di kelas.

## Pembahasan

Pendampingan yang dilakukan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran interaktif. Guru tidak hanya memperoleh pemahaman teknis mengenai penggunaan aplikasi tertentu, tetapi juga keterampilan pedagogis dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan pandangan Sari & Sasongko, (2013) yang menekankan bahwa pendampingan berkesinambungan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dibandingkan pelatihan yang hanya berfokus pada teori.

Hal ini menunjukkan bahwa praktik langsung yang disertai dengan bimbingan intensif mampu memperkuat pemahaman sekaligus keterampilan guru secara nyata.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan tidak terlepas dari kendala. Beberapa guru mengalami keterbatasan perangkat, terutama laptop atau gawai yang mendukung aplikasi interaktif. Selain itu, hambatan jaringan internet juga kerap muncul, terutama saat mengakses media berbasis daring. Faktor waktu turut menjadi tantangan karena guru harus menyesuaikan jadwal pembelajaran reguler dengan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa solusi diterapkan selama kegiatan berlangsung. Guru diarahkan untuk memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah secara bergantian, sehingga keterbatasan sarana tidak menjadi penghalang utama. Selain itu, pelatihan juga menggunakan aplikasi yang mendukung mode luring (offline) agar dapat tetap diakses meskipun jaringan internet terbatas. Penyusunan jadwal yang lebih fleksibel juga dilakukan sehingga kegiatan tidak mengganggu aktivitas mengajar guru.

Dengan adanya upaya tersebut, pendampingan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Guru mampu melanjutkan penggunaan media interaktif secara mandiri dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini membuktikan bahwa pendampingan yang disertai strategi pemecahan masalah mampu mendorong guru untuk lebih percaya diri, adaptif, dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul *“Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Guru Sekolah di SDN 32 Woja”* berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Melalui pendampingan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis dalam memanfaatkan berbagai aplikasi interaktif, tetapi juga keterampilan pedagogis dalam mengintegrasikan media tersebut dengan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu pelaksanaan, dapat diatasi dengan strategi alternatif, antara lain pemanfaatan perangkat sekolah secara bergantian, penggunaan aplikasi yang mendukung mode luring, serta penjadwalan kegiatan yang lebih fleksibel. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 32 Woja. Guru diharapkan mampu melanjutkan penggunaan media interaktif secara mandiri dan konsisten, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STKIP Al Amin Dompu yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh pihak di SDN 32 Woja yang telah memberikan kesempatan, dukungan,

dan kerja sama selama kegiatan berlangsung. Atas kerja sama dan partisipasi semua pihak, kegiatan pendampingan penerapan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran Bahasa Inggris ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi guru maupun sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boholano, H. B., Theodore, V., Pogoy, A. M., & Alda, R. (2020). Technology-enriched teaching in support of quality education in the 21st century skills. *Solid State Technology*, 63(5), 6795–6804.
- Faridli, E. M., Harsono, H., Fauziati, E., & Musiyam, M. (2024). Membangun budaya anti-korupsi: Implementasi prinsip-prinsip Mohammad Hatta dalam pembelajaran di universitas muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 200–208.
- Nursyamsi, N., Rosdiana, R., Armila, A., Rahmah, N., Nasaruddin, N., Alinurdin, M., & Ihsan, M. (2023). Development of learning media for flat-sided based on the Macromedia Flash 8 application. *AIP Conference Proceedings*, 2572(1), 40006.
- Nurviyani, V., Halimah, H., Sanda, V. L., Tadjudin, I. R., Ummah, U. B., & others. (2022). Pendampingan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimodal di Kabupaten Cianjur. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 477–492.
- READING, O. F. (2016). THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE VISUALIZED SOFTWARE IN THE ACQUISITION OF READING AND SPEAKING SKILLS IN ENGLISH LANGUAGE COURSE FOR EFL STUDENTS IN THE PRIMARY STAGE. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 5(8).
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer*, 2(1).
- Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2017). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–27.