



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI POWERPOINT DI KELOMPOK B

Nur Annisya, Syamsul Alam Ramli,S.Pd.,M.Pd, Muhammad Yusuf,M.Pd

Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Nrannsyh21@gmail.com

Abstrak

The aimed of this research was to improve children's ability to recognize hijaiyah letters through the multimedia PowerPoint application for group B children at Inayah Sahra Kindergarten, Lawewe Village, North Luwu. This research method applied classroom action research (CAR). The research subjects were 12 children from group B at the Inayah Sahra Kindergarten in Lawewe Village, North Luwu. The data collection techniques were observation and documentation techniques. At the beginning conditions showed that children's ability to recognize hijaiyah letters was very low. This can be seen in the pre-cycle results of the child's ability to recognize hijiyah letters, namely 58% not yet developed category and 42% starting to develop Category. In cycle I, Not Yet Developing Category 16.7%, Starting to Develop Category 42%, Developing According to Expectations Category 33.2% and Developing Very Well Category 8.3%. In cycle II, there were 2 or 16.7% of children in the Developing According to Expectations Category and 83.3% of children were in the Developing Very Well Category with an overall average percentage score of 93.7%. Based on these data, it shows that the use of the interactive multimedia PowerPoint application was declared successful in cycle II stage.

Keywords: *Hijaiyah letters, powerpoint application, early childhood*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan cabang khusus pendidikan yang berhubungan dengan anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun



yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yaitu sekolah dasar. Kemampuan dasar perkembangan pada anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang .

Ada beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai anak dalam kegiatan pelaksanaan program di PAUD, karena anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Aspek-aspek tersebut yaitu perkembangan fisik/motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral dan nilai agama dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Keenam aspek ini harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya tanpa kekurangan suatu apapun.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk diberikan stimulasi sejak anak usia dini. Perkembangan kognitif berhubungan dengan pola berfikir, pemecahan masalah dan imajinasi anak. Perkembangan kognitif dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan berkembang cepat apabila diberikan rangsangan berupa pengenalan multimedia yang memudahkan anak. Perkembangan kognitif diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak misalnya mengelompokkan, mengenal jenis dan mengenal bentuk huruf, mengenal pola dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Definisi kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu. kemampuan huruf adalah daya



yang dimiliki anak dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan berkomunikasi. (Ulfa, 2020).

Mengenal huruf hijaiyah merupakan suatu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Strategi yang baik akan sangat diperlukan dalam kemampuan belajar membaca huruf hijaiyah, oleh karena itu pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat mempunyai andil besar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak. (Gunawan, 2019).

Mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. (Ulfa, 2020).

Huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa Al-Qur'an diturunkan menggunakan bahasa arab. Rasulullah SAW bersabda: "Sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya." (HR. Al-Bukhari). (Siwanti, 2012)

Munijah 2012 menyatakan bahwa huruf hijaiyah yaitu kata huruf berasal dari bahasa arab harf atau huruf. Huruf arab disebut juga huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja hajja yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut pula huruf tahjyyah. Huruf hijaiyah disebut juga alphabet arab. Kata alphabet berasal dari bahasa arab alif, ba', ta'. Ada pula yang menyebutnya Abjad Arab. Kata abjad juga berasal dari bahasa arab a-ba-ja-dun; alif, ba', ta', jim dan dal. Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam-alif (ﻻ) (dan hamzah (ء) (sebagai huruf yang berdiri sendiri. (Sari et al., 2021).

Multimedia interaktif bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Pengguna dapat mengoperasikan media dengan memanfaatkan tombol



tombol yang tersedia. Media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna dengan menampilkan halaman yang diminta oleh pengguna. (Rahmani, 2014)

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software/aplikasi dengan pemakai (user). (Ramansyah, 2016).

PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *powerpoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program *powerpoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. (Rusman dalam (Muthoharoh, 2019)

Program *Powerpoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya serta relatif terjangkau, karena tidak membutuhkan bahan lain selain alat untuk menyimpan data. (Wardana & Malang, 2020)

Dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan presentasi berbasis multimedia seperti dapat menampilkan gambar, video, animasi, suara, dan teks secara bersamaan sehingga presentasi yang akan dipaparkan menarik dan juga dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran bagi anak usia dini.



Metode

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiya anak melalui multimedia interaktif aplikasi *Powerpoint* di kelompok B TK Inayah Sahra Desa Lawewe. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Inayah Sahra Desa Lawewe, dengan jumlah 12 anak.

Sumber data ialah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data yang dibutuhkan. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat peneliti dilakukan dan yang kedua Data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah buku, jurnal serta situs di internet yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu teknik observasi, dan dokumentasi teknik observasi/pengamatan adalah metode pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolabolator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolabolator mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolabolator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan. Sedangkan teknik Pendokumentasian dalam penelitian ini menggunakan foto dan portofolio kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan.



Hasil

1. Pra siklus

Pada tahap pra siklus ini aspek yang dinilai diketahui pada aspek menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah yaitu $P = \frac{200}{12} \times 100\% = 16,6\%$, berada pada kondisi belum berkembang (BB), $P = \frac{175}{12} \times 100\% = 14,6\%$, berada pada kondisi mulai berkembang (MB). Aspek penilaian menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar pada anak yaitu $P = \frac{175}{12} \times 100\% = 14,6\%$ berada pada kondisi belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) berada pada kondisi yaitu $P = \frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$. Jadi pada hasil presentase nilai rata-rata $P = \frac{400}{12} \times 100\% = 33,3\%$. Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe mendapat presentase baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

2. Siklus I

Pada siklus I terdiri dari 5 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari rabu tanggal 16 Maret 2022, pertemuan 2 dilakukan pada sabtu tanggal 19 Maret 2022, pertemuan 3 dilakukan pada senin tanggal 21 maret 2022, pertemuan 4 pada rabu 23 Maret 2022 dan pertemuan ke 5 pada sabtu 26 maret 2022. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu diantaranya lcd, laptop dan soundsystem.

Berdasarkan penelitian siklus I dapat diketahui bahwa pencapaian kemampuan mengenal huruf hijaiyah menggunakan multimedia interaktif aplikasi powerpoint sudah mengalami peningkatan dapat dilihat dari kedua indikator penilaian. Pada aspek penilaian menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah $P = \frac{75}{12} \times 100\% = 6,25\%$ berada pada kondisi belum berkembang (BB) dan pada aspek mulai berkembang (MB) yaitu $P = \frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$ dan pada aspek berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu $P = \frac{225}{12} \times 100\% = 18,75\%$ sedangkan yang berada pada

aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{100}{12} \times 100\% = 8,3\%$. Adapun aspek penilaian menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar berada pada aspek belum berkembang (BB) yaitu $P = \frac{50}{12} \times 100\% = 4,17\%$ berada pada aspek mulai berkembang (MB) yaitu $P = \frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$ pada posisi berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu $P = \frac{300}{12} \times 100\% = 25\%$ dan berada pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{100}{12} \times 100\% = 8,3\%$. Jadi peresentase nilai rata-rata yaitu $P = \frac{675}{12} \times 100\% = 56,2\%$. Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe mendapat presentase baik namun belum mencapai indikator yang di inginkan yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan pencapaian nilai 75%-100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus I masih belum tercapai dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II

3. Siklus II

Pada siklus II terdiri dari 5 pertemuan. Pada pertemuan 1 dilakukan pada rabu tanggal 06 April 2022, pertemuan 2 dilakukan pada sabtu tanggal 08 april 2022, pertemuan 3 dilakukan pada senin tanggal 11 April 2022, pertemuan 4 pada rabu 13 april 2022 dan pertemuan pada sabtu 16 april 2022. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah.

Berdasarkan penerapan pembelajaran multimedia interaktif aplikasi powerpoint pada siklus II telah mengalami peningkatan dapat dilihat dari kedua indikator penilaian. Pada aspek penilaian menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah berada pada aspek berkembang sesuai harapan (BSH) $P = \frac{300}{12} \times 100\% = 25\%$ dan berada pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{800}{12} \times 100\% = 66,7\%$. Adapun aspek penilaian menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar berada pada posisi berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu $P = \frac{150}{12} \times 100\% = 12,5\%$ dan berada



pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{1000}{12} \times 100\% = 83,3\%$. Jadi presentase nilai rata-rata $P = \frac{1125}{12} \times 100\% = 93,7\%$.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 5 pertemuan. Pada siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah berupa hasil pengamatan tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*.

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B di TK Inayah Sahra Lawewe sebelum dilakukan tindakan belum berkembang secara optimal. Maka peneliti ini melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Adapun indikator yang digunakan sebagai aspek penilaian yaitu 1). Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah, 2) menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar.

Adapun hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* anak dari observasi awal, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

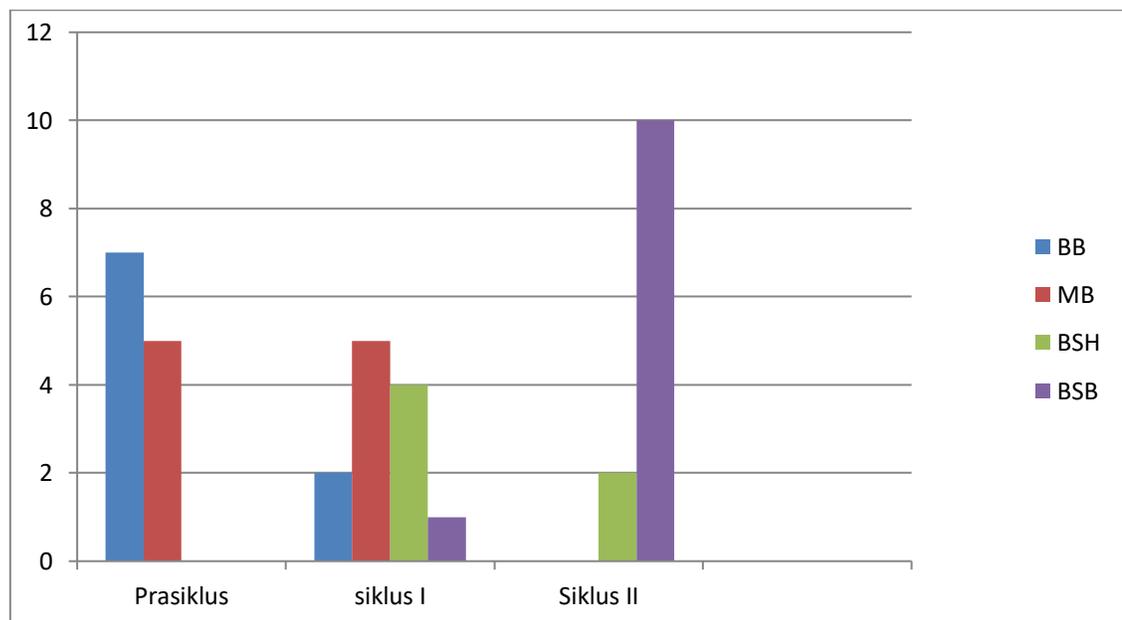
Tabel 1 Hasil Observasi Kemampuan mengenal huruf hijaiyah Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	BB	7	58%	2	16,7%	-	-

2	MB	5	42%	5	42%	-	-
3	BSH	-	-	4	33,2%	2	16,2%
4	BSB	-	-	1	8,3%	10	83,3%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint. Pada pra siklus terdapat 7 anak (58%) yang belum berkembang dan Mulai berkembang 5 anak (42%). Pada siklus I jumlah anak dalam kategori belum berkembang terdapat 2 anak (16,7%) dan mulai berkembang terdapat 5 anak (42%) anak yang berkembang sesuai harapan terdapat 4 atau (33,2%) dan berkembang sangat baik terdapat 1 anak (8,3%). Pada siklus II anak yang berkembang sesuai harapan terdapat 2 atau (16,2%) dan Berkembang sangat baik terdapat 10 anak atau (83,3%).

Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

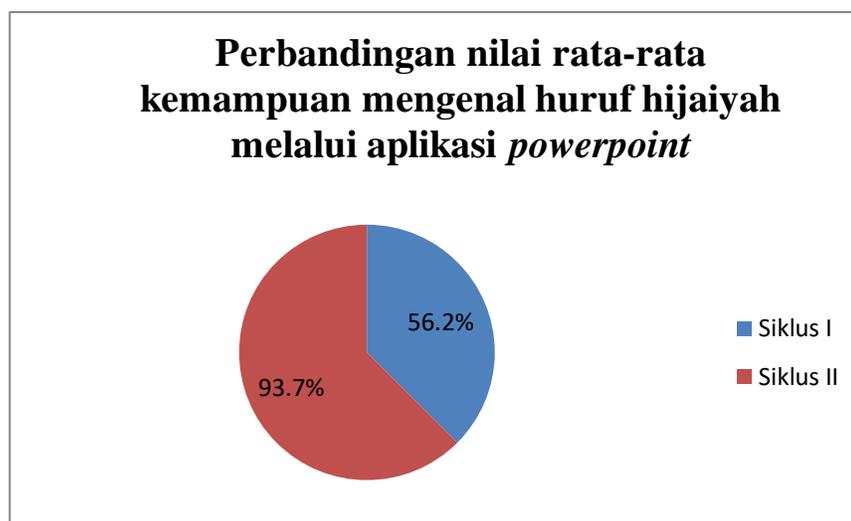


No	Perbandingan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui aplikasi <i>powerpoint</i>	
1	Siklus I	56,2%
2	Siklus II	93,7%

Tabel 2 Perbandingan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah pada tahap siklus I yaitu sebesar 56,2%, dan pada siklus II nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah yaitu sebesar 93,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II yaitu 93,7% telah mencapai indikator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada rentang 76%-100% , sehingga tindakan penelitian diberhentikan pada siklus II.

Gambar 2 Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II





Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pdada anak kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe dapat disimpulka bahwa penggunaan multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* dalam mengenal huruf hijaiyah dapat diterapkan. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata rata keseluruhan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada tahap siklus I yaitu sebesar 56,7% dan tahap siklus II nilai rata rata kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah yaitu sebesar 93,7% dan telah mencapai indikator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada rentang 76%-100%.

Referensi

- Afrianti, I. A. (2018). *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Untuk Huruf Hijaiyah Di Tnal k Tunas Bangsa Bukittinggi Skripsi Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (lain) Batusangkar.*
- Afriyanti, I. A. (2018). *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Untuk Huruf Hijaiyah Di Tk Tunas Bangsa Bukittinggi Skripsi Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (lain) Batusangkar.*
- Ahaliki, B., & Djafar, Y. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Taman Pengajian Kota Gorontalo. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.30869/jtii.v2i1.307>
- Dwi Ratnawati. (2011). *Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash.*
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Isnaini, T. S. (2013). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan media.*
- Kholis, N. linda astuti. (2020). *Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Berwarna.*
- Lisnawati. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B Tkit Bina Aneuk Nanggroe Kecamatan Mutiara.*
- Mumtazah Maulida, Mustika Wati, Dan S. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013 Mumtazah. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 11.



- <https://doi.org/10.20527/bipf.v3i1.760>
- Munir. (2020). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- RAHMANI, N. F. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I.* Yogyakarta.
- Ramansyah, W. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Peserta Didik Sekolah Dasar*. 3(1), 28–37.
- Ramansyah, W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Sari, N., Wahyuningsih, S., Palupi, W., Pg-paud, P. S., & Maret, U. S. (2021). *Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel Al- Surakarta menerapkan pendidikan Al-Perkembangan Bahasa merupakan perkembangan bahasa kurikulum PAUD 2013 yang termasuk Pembelajaran huruf hijaiyah ini cenderung mengacu pada aspek kebahasaan menyimak karena dalam*. 9(2).
- Siwanti, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(September), 122–133.
- Suhati, C., R, M., & Lestari, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(9), 1–14.
- Ulfa, E. H. (2020). No Title. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Work*. 138–155.
- Wardana, M. A., & Malang, U. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku*. 1(November), 159–168.