

EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO DAN VISUAL TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TINGKAT SD (Studi Kasus Pada TPQ Al-Huda)

Nur Faizah, Septi Gumiandari
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Jalan Perjuangan By Pass Sunyaragi, Kota Cirebon - 45132
nfaizah490@gmail.com

Abstract

The learning method and the use of audio and visual media is a way to answer the challenges of the times. This strategy makes use of video animation, and educational song as a teaching resource. This research aims to discover and focus on finding English mastering method that are fun, effective, and applicable to the kids getting to know phase. It is hoped that this effectiveness can be applied in a sustainable action so that it can discover children's potential and creativity to advance phase. The research method applied was a direct survey, discovered student's knowledge of vocabulary in English. The data used to be amassed through observation and questionnaires. The result obtained are : (a) the discovery of new information that the studying method using audio and visual media must be accompanied by way of direct active involvement. (b) visualizing the material with a familiar movement, so that student can understand what is meant. (c) actual visualization of motion and audio makes their reminiscence sharper. (d) children's self-confidence will increase after they understand and absorb the material. (e) children are able to express what they understand, so that the learning process can be greater, flexible and targeted. While the shortcomings of this learning method are : (a) limited facilities and educating media. (b) the lack of teachers who are adept at operating audio and visual media. (c) limited information and programs that can increase the potential and possibility of teacher and student to learn more.

Keywords : language, english, audio, visual, vocabulary

Abstrak

Metode pembelajaran menggunakan media Audio dan Visual adalah suatu cara menjawab tantangan perkembangan zaman. Strategi tersebut memanfaatkan media video, animasi, dan lagu yang bersifat edukatif sebagai sumber pengajaran. Penelitian kali ini bertujuan untuk menggali dan fokus menemukan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, efektif, dan relevan dengan fase belajar anak. Keefektivitasan tersebut diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan sehingga dapat menggali potensi dan kreatifitas anak untuk lebih berkembang kedepannya. Metode penelitian yang digunakan adalah survei secara langsung, melihat pengetahuan siswa mengenai kosakata dalam Bahasa Inggris. Data dihimpun melalui observasi serta kuesioner. Hasil yang didapat setelah turun langsung ke lapangan Adalah : (a) penemuan fakta baru bahwa proses pembelajaran menggunakan media audio dan visual harus dibarengi dengan keterlibatan langsung anak – anak secara aktif. (b) visualisasi materi dengan sebuah gerakan yang familiar, sehingga anak – anak mudah mencerna apa yang dimaksud. (c) visualisasi secara nyata antara gerakan dan audio membuat ingatan mereka lebih tajam. (d) percaya diri anak meningkat untuk setelah mereka memahami materi. (e) anak – anak mampu mengungkapkan apa yang mereka pahami, sehingga proses belajar bisa lebih fleksibel dan tepat sasaran. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran seperti ini yaitu : (a) keterbatasan fasilitas dan media Pengajaran. (b) kekurangan guru yang mahir mengoperasikan media audio dan visual. (c) keterbatasan informasi dan program yang dapat mengembangkan potensi guru dan murid.

Kata kunci : bahasa, inggris, audio, visual, kosakata

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah satu dari delapan bagian bahasa International dan keberadanya sudah diakui dunia. Eksistensi Bahasa Inggris menjadi satu dari sekian ragam bahasa verbal dunia, dan tentunya

bahasa internasional pada masa sekarang hampir diaplikasikan pada semua bagian kehidupan masyarakat global (Kaltsum et al., 2017; Santoso, 2015) Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan telah diakui oleh dunia sebagai bahasa

pemersatu bahasa (Marlianingsih, 2016). Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dinilai penting dan mampu mencakup hasil akhir dari ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni budaya, yang berupa pengembangan relasi antar bangsa di dunia (Sudrajat, 2015). Bahasa Inggris juga adalah disiplin ilmu yang memiliki karakter menyeluruh dan menjadi pondasi dari perkembangan teknologi yang lebih mutakhir (Maesaroh & Malkiah, 2015) Bahasa Inggris menjadi kebutuhan dan keterampilan yang sangat dipertimbangkan sebagai jawaban atas tantangan dunia yang semakin modern ini.

Sudah menjadi hal umum jika ditemukan kurikulum yang memuat Bahasa Inggris di sistem pendidikan Indonesia, sebagai bahasa pengantar yang diajarkan pada murid agar lebih mendukung materi lain. Pada masa kini, Bahasa Inggris banyak diajarkan pada kawasan lingkungan pendidikan yang bersifat formal maupun yang non-formal seperti pesantren modern. Bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi, menemukan informasi, dan bersentuhan dengan dunia luar. Menurut Chrystanti dan Sukadi dalam (Wijayanto, 2014) mengatakan bahwa “Media disebut juga alat – alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan di dengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien.

Melalui Bahasa Inggris jangkauan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan menjadi lebih luas dan fleksibel. Untuk bisa mengerti setiap pernyataan dan tulisan yang berbahasa Inggris tentunya harus memiliki kemampuan dan juga kosakata yang mumpuni. Kosakata menjadi unit terkecil yang dapat dipelajari sebagai permulaan belajar bahasa. Untuk memperkaya perbendaharaan kata, dapat dilakukan dengan berbagai cara dan metode yang menarik agar bisa lebih efektif dan efisien. Di era yang modern ini semakin berkembang media alternatif dan kreatif di gunakan pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya belajar bahasa. Metode yang menarik dan tidak membosankan menjadi peran utama agar memotivasi anak belajar lebih dalam dan juga menguasai materi secara berkelanjutan. Tentunya media yang digunakan pun harus bisa lebih bervariasi dan juga menarik perhatian peserta didik khususnya anak – anak untuk belajar bahasa Inggris dengan antusias tanpa adanya paksaan. Menurut (Nur Wulandari, 2016) menyatakan bahwa “waktu terbaik untuk belajar bahasa adalah usia dini dan SD adalah tempat terbaik untuk memulai mengajar dan belajar bahasa Inggris”. Menurut (Sari & Sasongko, 2013) mengatakan bahwa media pembelajaran semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi.

Memperkaya perbendaharaan kosakata dengan menggunakan media yang menarik merupakan langkah pertama yang dapat dipelajari. Menurut Heinich yang dikutip oleh (Teori et al., 2013) media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang memuat pesan ataupun informasi yang bersifat intruksional dan mengandung tujuan dari pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran berkaitan dengan pengguna dalam kegiatan yang melatih mental dalam pembelajaran (Waziana et al., 2016). Selain itu (Nursifa et al., 2018) mengatakan media pembelajaran adalah alat yang bisa membantu dan digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu penyampaian materi. Anak-anak di tingkat SD usia 7 – 8 tahun merupakan usia yang sangat mudah untuk mengingat, meniru dan menerima hal baru. Begitu pula dengan potensi anak – anak yang sangat besar di TPQ Al – Huda, Yayasan Nur Fahmi Himayaturohma. Namun potensi tersebut belum bisa dimaksimalkan karena metode pembelajaran yang masih satu arah dan kurang inovatif. Sehingga pembelajaran cenderung konvensional dan kurang berkembang. Terkadang permasalahan lain datang yaitu hilangnya fokus peserta didik, hal ini disebabkan karena pendidik kurang interaktif dan belum bisa menarik atensi anak – anak. Pendidik hanya menulis, menjelaskan materi dan kemudian latihan soal yang bisa dibawa ke rumah.

Problematika metode belajar konvensional yang banyak di terapkan di desa, membuat penelitian ini hadir untuk mengukur bagaimana keefektifan media *audio* dan *visual* sebagai alternatif baru di era pendidikan modern yang berbasis IT. Padahal Menurut Brown yang dikutip (Apsari et al., 2020) bahwa sangat penting bagi guru untuk menarik minat siswa agar mau belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* diharapkan mampu meningkatkan antusias dan kreatifitas anak usia SD dalam menguasai perbendaharaan kata Bahasa Inggris, sehingga materi tersebut bisa tersampaikan secara efektif dan melekat pada daya ingat mereka. Sumantri pada bukunya Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar mengatakan bahwa “peserta didik berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya. Relevansi antara karakteristik, gaya belajar, dan metode yang digunakan maka akan menghasilkan hasil yang lebih optimal. (Sanrock, 2011) dalam bukunya *Educational Psychology* menyatakan, “*Effective teachers have good command of their subject matter and a solid core of teaching skills*”. Jadi, penyampaian materi harus bisa diserap oleh siswa

dan dibuktikan dengan adanya respon, baik berupa pertanyaan, menyanggah, atau menjawab. Menurut (Ifadah, 2012) Orang meniru dengan cara mendengarkan, mereka yang tidak mendengarkan hampir bisa dipastikan tidak akan mampu meniru. Hal itu diperkuat oleh landasan utama pendidikan yaitu aksiologi yang menilai hasil belajar dari peningkatan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan *science* ke dalam kehidupan sehari – hari.

Tipe Karakteristik Anak

Namun sebelum penerapan metode belajar, disarankan agar pendidik mengenal dan paham karakteristik dasar dari peserta didik. Apakah mereka cenderung kedalam kelompok ILC (*Internal Lokus of Control*), yaitu kelompok yang termotivasi dari dirinya sendiri untuk belajar. Atau ELC (*Eksternal Lokus of Control*), yaitu kelompok yang termotivasi dari luar dirinya untuk belajar. Kedua kelompok tersebut pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut menurut (Sumantri, 2015) dalam Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar. Beberapa perbedaan karakteristik ILC dan ELC.

ILC (*Internal Lokus of Control*) :

- a. Sungguh - sungguh
- b. Menyimpan apa yang dipikirkan dan menyukai kestabilan batin.
- c. Senang mendengarkan
- d. Sedikit teman
- e. Menyerap informasi dari kelompok

ELC (*Eksternal Lokus of Control*)

- a. Rileks/santai
- b. Menyatakan apa yang dipikirkan dan menyukai pengalaman baru.
- c. Senang berbicara
- d. Banyak teman
- e. Berbicara dalam kelompok

Karakteristik dan Kecenderungan Gaya belajar

1. Anak dengan tipe gaya belajar Visual:
 - a. Lebih menyukai seni dibanding musik.
 - b. Menyukai membaca daripada dibacakan.
 - c. Rapi serta tertata.
 - d. Berbicara dengan cepat.
 - e. Tidak terganggu keributan.
2. Anak dengan tipe gaya belajar Auditorial :
 - a. Lebih menyukai berinteraksi lisan dibanding membaca.
 - b. Sulit menulis, tapi hebat dalam bercerita.
 - c. Dapat menirukan nada, birama, dan suara.

d. Mudah terganggu keributan.

3. Anak dengan tipe gaya belajar kinestetik :
 - a. Bicara dengan kalem.
 - b. Bersentuhan dengan orang untuk mendapat atensi.
 - c. Aktif lebih banyak gerak.
 - d. Menghafal serta bergerak, berjalan, melihat.
 - e. Dominan melibatkan isyarat tubuh.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan cara melakukan tes kepada beberapa sampel. Serta melakukan wawancara mengenai pengalaman selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian didapat data yaitu kualitatif deskriptif. Metode survey digunakan dalam penelitian sekarang yang diawali oleh penyampaian materi melalui media audio dan visual berupa video edukatif. Motivasi belajar siswa bisa meningkat apabila mendapatkan aktivitas menarik saat belajar, hal itu diungkapkan oleh (Yusri et al., 2018). Metode penghimpunan data yang digunakan adalah dengan observasi yaitu mendatangi dan mengamati secara tatap muka di dalam kelas, melalui teknik ini peneliti dapat mengetahui bagaimana aktivitas belajar berlangsung. Tidak hanya itu, peneliti juga menggunakan survei dengan instrumen penelitian yaitu kuesioner atau tes, teknik tes yaitu proses penilaian yang dilakukan agar mengetahui skill peserta didik dalam aspek kognitif (Afandi et al., 2013). Mendistribusikan selebar kertas berisi sepuluh soal yang terdiri dari soal kosa kata mencari arti buah – buahan dan angka dalam Bahasa Inggris kepada para responden, kemudian menilainya apakah sudah sesuai kriteria yang ditetapkan atau belum. Kemudian melakukan studi literatur melalui jurnal ilmiah dan buku yang berkaitan dengan materi untuk menemukan dasar teori yang bisa dikaji dan dikembangkan. Data dianalisis dengan menggunakan metode perbandingan statistika sederhana antara jumlah responden dan perolehan hasil nilai, kemudian hasil perbandingan tersebut diubah kedalam bentuk presentase untuk melihat tingkat keberhasilan antara responden yang memiliki nilai sempurna, kurang sempurna, dan tidak sempurna.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini melalui beberapa tahapan kegiatan dimulai dari pengenalan materi kosakata Bahasa Inggris, hingga pengujian pemahaman anak – anak melalui kuesioner. Berikut ahapan pelaksanaan penerapan metode belajar media audio visual

- a. **Pendahuluan** : Pengenalan materi angka dan buah dalam Bahasa Inggris melalui tulisan, cara pelafalan, cara baca.
- b. **Inti** : Penerapan metode belajar menggunakan media audio visual, menampilkan penyampaian materi melalui animasi dan lagu, icebreaking, sesi tanya jawab.
- c. **Penutup** : Mengisi kuesioner, mengulang materi.

Dari tahapan yang sudah dilalui tersebut dapat diketahui bahwa penyampaian materi Bahasa Inggris menggunakan media *audio visual* telah dilaksanakan dan didapat hasil berupa jumlah siswa dan nilai yang digunakan untuk mengukur efektivitas media *audio visual* bagi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang disajikan tabel sebagai berikut :

- Jumlah soal : 10 soal (5 soal angka dan 5 soal buah – buah).
Jumlah responden : 10 siswa
3 siswa laki – laki
7 siswa perempuan

Tabel 1
Perbandingan Perolehan Hasil Post-test Siswa

No	Jumlah Siswa	Nilai Post-Test	Presentase
1.	6 Siswa	10	60%
2.	2 Siswa	9	20%
3.	2 Siswa	5	20%

Beberapa manfaat dari media audio dan visual menurut Encyclopedia of Educational Research yang dikutip oleh (Kaltsum, 2017) adalah meletakkan dasar konkret untuk berfikir, membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa, memberikan pemahaman yang lebih jelas dan tepat. Maka, didapat presentase siswa yang mampu mengerjakan soal tersebut dan mendapat nilai sempurna, hampir sempurna, dan tidak sempurna, yaitu sebanyak : 60% Siswa yang mendapat nilai sempurna yaitu nilai 10, merupakan siswa yang telah berhasil mengisi dan menyelesaikan soal dengan baik dan benar. 20% Siswa yang mendapat Nilai hampir sempurna yaitu nilai 9, merupakan siswa yang telah berhasil mengerjakan soal namun sedikit kurang percaya diri dengan jawabannya. Dan 20% Siswa yang mendapat Nilai Tidak sempurna yaitu nilai 5, adalah siswa yang masih mengalami kendala dalam membaca dan

memahami soal sehingga dalam mengerjakan soal kurang maksimal.

Sub Bahasan

(Wijirahayu & Syarif, 2019) menyatakan bahwa melalui penilaian peserta didik, potensi dalam dirinya bisa berkembang secara optimal. Bukti penelitian ini diperkuat dengan pernyataan Iis Aisyah, seorang guru yang terlibat langsung mengajar anak – anak mengatakan bahwa, “anak – anak akan lebih mudah memahami dan cepat menangkap materi, serta menyimak dengan atensi penuh apabila metode belajar menggunakan media seperti audio nyanyian dan gerakan. Karena metode tersebut familiar dengan mereka dan lebih menyenangkan.”

Terdapat beberapa kekurangan apabila penyampaian materi masih menggunakan metode konvensional atau hanya satu arah dari guru yang memberikan penjelasan, yaitu :

1. Anak – anak kurang memberikan atensi terhadap apa yang dijelaskan guru, sehingga mereka kurang memahami materi.
2. Fokus terpecah antara ingin bermain dan belajar.
3. Suasana lingkungan belajar anak kurang kondusif, sehingga motivasi belajar menurun.
4. Anak belum lancar membaca atau menulis.

Usaha pengoptimalan kualitas pendidikan tidak akan terlepas dari banyak faktor pendukung, seperti : sistem pendidikan, media penyampaian materi, sarana dan prasarana, pendidik, metode dan keaktifan siswa serta orang tua (Rachmijati, 2018) Kendala pembelajaran bisa dihadapi dengan strategi dan metode yang tepat, seperti konsep belajar dengan menggunakan media Audio dan Visual. Berikut kelebihan :

1. Anak – anak memberikan atensi penuh terhadap materi yang disampaikan melalui media Audio dan Visual atau animasi yang bersifat mendidik. Tampilan animasi tersebut mampu menarik perhatian dan menggali rasa ingin tahu mereka mengenai suatu materi.
2. Penyampaian materi menjadi lebih efektif.
3. Metode belajar dengan menggunakan media Audio dan Visual dapat disisipkan dengan lagu sebagai pengantar materi.
4. Metode belajar dengan menggunakan media Audio dan Visual terbukti lebih menyenangkan dan sesuai dengan konsep belajar *fun learning*.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan tes berkaitan dengan proses pembelajaran siswa tingkat SD usia 7 – 8 tahun dengan menggunakan media Audio dan Visual dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris dinyatakan lebih efektif. Efektivitas penggunaan media Audio dan Visual dalam proses pembelajaran tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil *post-test* pasca penyampaian materi berlangsung. Dibanding dengan metode pembelajaran konvensional, pembelajaran menggunakan media menjadikan anak berfikir lebih kreatif dan dapat dengan mudah memvisualkan materi di dalam otaknya. Selain itu cara penyampaian materi juga harus bisa relevan dengan kehidupan sehari – hari, sehingga anak lebih familiar dan mudah memahami materi – materi baru.

Metode pembelajaran menggunakan media Audio dan Visual dapat menggunakan animasi, video, dan lagu – lagu yang bersifat edukatif. Yang paling menarik adalah jika metode tersebut digabungkan dengan aktifitas fisik seperti penerapan *ice breaking*, maka anak – anak akan cenderung tertarik dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal itu dianggap sebagai pengalaman belajar baru dan lebih menyenangkan, tidak membosankan, meningkatkan motivasi satu sama lain antar siswa. Maka, konsep belajar *fun learning* dengan menggunakan media Audio dan Visual dapat dikatakan berhasil dan lebih optimal, dibanding metode konvensional.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*.
- Ifadah, M. (2012). Keefektifan Lagu sebagai Media Belajar dalam Pengajaran Pronunciation/Pengucapan. *Seminar Hasil-Hasil Penelitian-LPPM UNIMUS*.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol*.
- Kaltsum, H. U., Wijayanti, N., Fkip, P., & Muhammadiyah, U. (2017). Peningkatan Aktivitas pembelajaran Siswa Bahasa Inggris Melalui Strategi SAVI (Somatic , Auditory , Visualzation, Intellectual) Dengan Media Gambar Terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sonorejo Blora. *Varidika Kajian Penelitian Pendidikan PGSD FKIP UMS*.
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Nur Wulandari, D. A. (2016). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*. <https://doi.org/10.31294/p.v18i2.1178>
- Nursifa, A. R., Orinda, A., & Pritanti, S. S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*. <https://doi.org/10.24014/coreit.v3i1.3381>
- Rachmijati, C. (2018). PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT DI DESA MARGALUYU KECAMATAN CIPENDEUY). *Abdimas Siliwangi*. <https://doi.org/10.22460/as.v1i2p61-74.106>
- Santoso, A. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Buah, Sayuran, dan Binatang. *CALYPTRA*, 4(1), 1–10.
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology 5th Edition. *Educational Psychology*.

- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS II. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*.
- Sudrajat, D. (2015). Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris Di SD Kota Tenggara. *Cendekia: Journal of Education and Teaching*. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v9i1.49>
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Teori, K., Belajar, H., Anak, I., Dini, U., Nandi, Pendahuluan, A., Hartono, D. S., Kaltsum, H. U., Wijayanti, N., Fkip, P., Muhammadiyah, U., Ibrahim, N., Pembelajaran, D., Puisi, M., Kamilah, S. L., Penulis, N., Keuangan, D., Indonesia, R., Pendidikan, B., ... Pelatihan, D. A. N. (2013). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Matapelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *GEA Jurusan Pendidikan Geografi*.
- Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2016). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*.
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*.
- Wijirahayu, S., & Syarif, M. S. (2019). Pengembangan Multimedia Integratif Bahasa Inggris untuk Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal SOLMA*. <https://doi.org/10.29405/solma.v8i2.3093>
- Yusri, Y., Rosida, A., Jufri, J., & R, M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Berbasis Various Approaches Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6760>