

Media Pembelajaran Interaktif *Simple Past Tense* Siswa Kelas VII Pada SMP IT Arrahman Bekasi

Abiyoga Naufal Ariawan¹, Rika Apriani^{2,*}

¹²Manajemen Informatika; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No.6, RT.001/RW.004, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bks, Jawa Barat 17114, (021) 82400924; e-mail: abna.ar2017@gmail.com, rika@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: rika@binainsani.ac.id

Diterima: 19 Januari 2026; Review: 23 Januari 2026; Disetujui: 30 Januari 2026

Cara sitasi: Ariawan AN, Apriani R. 2025. Media Pembelajaran Interaktif *Simple Past Tense* Siswa Kelas VII Pada SMP IT Arrahman Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*. Vol 10 (2): 195-204

Abstrak: Salah satu mata pelajaran di SMP IT ARRAHMAN Bekasi adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Sebagian siswa mengatakan bahwa bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami. Sistem pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan oleh sekolah masih menggunakan metode konvensional, hal tersebut menjadi salah satu faktor penyebabnya siswa kesulitan dalam memahami materi *simple past tense*. Melihat permasalahan yang terjadi pada sekolah diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang dapat meliputi dalam beberapa bagian yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi. Hasil dari keluaran penelitian ini adalah membangun media pembelajaran interaktif *Simple Past Tense* siswa kelas VII pada SMP IT ARRAHMAN Bekasi. Hasil validasi kelayakan aplikasi yang telah diperoleh melalui hasil responden dengan rata-rata 84,8% serta dari segi ketertarikan 88%. Tentunya dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses belajar agar efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi *simple past tense*.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle*, *Simple Past Tense*, SMP

Abstract: One of the subjects at SMP IT ARRAHMAN Bekasi is English. Some students say that English is a subject that is quite difficult to understand. The English learning system implemented by schools still uses conventional methods, this is one of the factors causing students to have difficulty understanding *simple past tense* material. Seeing the problems that occur in schools, interactive learning media is needed. The development model used in research is the *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* which can include several parts, namely *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* and *distribution*. The results of this research are to build interactive learning media for *Simple Past Tense* for class VII students at SMP IT ARRAHMAN Bekasi. The validation results for the feasibility of the application were obtained from respondents with an average of 84.8% and in terms of interest, 88%. Of course, it is hoped that the existence of learning media can help the learning process to be effective and make it easier for students to understand *simple past tense* material.

Keywords: English, Learning Media, Middle School, *Multimedia Development Life Cycle*, *Simple Past Tense*

1. Pendahuluan

Media interaktif sangat mengacu pada teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten digital. Salah satu keunggulan utama dari media interaktif adalah kemampuannya dalam penyampaian informasi, karena adanya keterlibatan secara langsung antara pengguna dengan media interaktif, oleh karena itu, hal ini dapat membantu

memudahkan pengguna dalam menyampaikan informasi. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik kepada pengguna, seperti melalui kuis atau latihan interaktif, yang dapat membantu mereka dalam mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung. Antara lain kelebihan dari media interaktif adalah fleksibilitas dalam penggunaan, juga dapat diakses kapan saja.

Dalam dunia pendidikan, media interaktif dapat membantu proses pendidikan serta pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP) agar lebih mudah dan efisien. Media interaktif dapat dijadikan media pembelajaran dalam berbagai jenjang, termasuk sekolah menengah pertama (SMP). Penerapan media interaktif dalam dunia Pendidikan dapat membawa perubahan yang cukup signifikan dalam cara siswa belajar serta guru mengajar, dengan adanya media interaktif maka pembelajaran akan lebih menarik, seperti video pembelajaran, permainan, serta musik pada media interaktif mereka akan cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu media interaktif sangatlah fleksibel, media interaktif dapat di akses di berbagai perangkat, seperti computer, tablet, atau ponsel pintar, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk belajar dengan mudah.

“Media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu siswa dalam proses pengajaran karena dapat memotivasi siswa, menumbuhkan minat dan semangat mereka untuk belajar, dan juga berdampak psikologis pada mereka. Penggunaan alat pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. tentang materi pelajaran” [1]. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efisien dan optimal [2]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa [3] Media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu untuk mengajar karena selain berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, mereka juga membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar di kelas [4].

Multimedia dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi [5] Multimedia adalah kombinasi penggunaan komputer untuk menyampaikan materi [6] Multimedia interaktif berarti bahwa seluruh elemen multimedia ada dalam suatu aplikasi dan pengguna yang mem. iliki kebebasan atau kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen tersebut [7]. Multimedia interaktif adalah jenis media di mana pengguna menjalin hubungan interaktif dengan media yang digunakan [8] Multimedia interaktif dapat membantu pembelajaran karena memudahkan siswa dalam mempelajari materi [9].

Bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang penting dan paling berpengaruh ketika sedang berkomunikasi dengan orang asing. Maka dari itu, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang bersifat wajib di sekolah menengah pertama (SMP). Pada tingkat SMP, pembelajaran bahasa inggris pada umumnya akan difokuskan pada pengembangan keterampilan berbahasa, termasuk menulis (writing), berbicara (speaking), mendengarkan (listening), dan membaca (reading). Selain keterampilan berbahasa tersebut, mata pelajaran bahasa inggris mencakup cara pengucapan yang benar, tata bahasa, serta kosakata. Biasanya, materi pembelajaran yang di sajikan di sekolah menengah pertama disajikan secara berkenaan dengan tema, seperti topik tentang bermain, keluarga, olahraga, sekolah, ataupun hobi.

SMP IT. Ar-Rahman Islamic School Bantargebang Kota Bekasi berdiri di Kecamatan Bantargebang, Kota Bekasi. Terletak di Jalan Mustikasari Gg Barin RT. 02 RW. 03 Kelurahan Bantargebang. Sekolah ini dikelilingi oleh perkampungan penduduk di sebelah utara dan timur, menambah keragaman latar belakang peserta didik. Pada SMP IT. Ar-Rahman Kota Bekasi, proses belajar mengajar berjalan pada umumnya, yang dimana guru menjelaskan materi bahasa inggris menggunakan buku paket secara konvensional, yaitu menjelaskan materi secara langsung kepada siswa/siswi serta memberikan tugas kepada siswa/siswi berdasarkan buku paket.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, penulis menemukan permasalahan yang terjadi di SMP IT Arrahman Bekasi yaitu kurangnya keinginan pada guru dalam menerapkan media pembelajaran, karena saat ini masih menggunakan buku paket sebagai sumber pembelajaran yang membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari simple past tense pada penggunaan kata kerja kedua (Verb 2) yang tidak beraturan (irregular) dan yang beraturan (regular). Selain itu, banyaknya siswa yang beranggapan bahwa materi simple past tense memiliki tingkat kesulitan yang tinggi yang menyebabkan kurangnya pemahaman dalam memahami materi simple past tense. Kemudian kurangnya metode

pengajaran yang menarik dalam menyampaikan materi Simple Past Tense kepada siswa, sehingga kurangnya rasa tertarik siswa dalam mempelajari simple past tense

Permasalahan yang serupa juga terjadi pada siswa kelas V SDN Lemahmukti II bahwa siswa kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan siswa tidak mengerti pelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat minim. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan guru. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa kelas V SDN Lemahmukti II, diperlukannya multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

“Minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat rendah, guru tidak memanfaatkan teknologi komunikasi sebaik mungkin misalnya dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui multimedia interaktif berbasis video.” [10]

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Simple Past Tense Siswa Kelas VII Pada SMP IT Arrahman Bekasi”.

2. Metode Penelitian

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

a. Observasi

Hal pertama yang akan dilakukan penulis yaitu observasi, yaitu pengumpulan data dengan mengamati secara langsung. Observasi ini dilakukan pada SMP IT Arrahman Bekasi pada Jl. Kp. Bantar RT.001/RW.003, Bantargebang, Kec. Bantar Gebang, Kota Bks, Jawa Barat 17151.

b. Wawancara

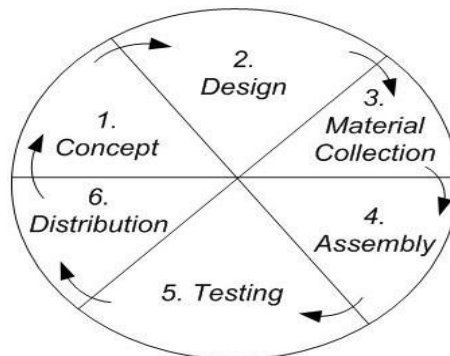
Dalam tahap ini, penulis telah melakukan wawancara guna memperoleh data yang dilakukan kepada Miss Jarmanah selaku guru Bahasa Inggris Kelas VII pada SMP IT Arrahmah Bekasi.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini, guna memperkuat materi atas data yang telah diperoleh, penulis mencari bahan suatu pembahasan melalui referensi dari 5 jurnal terdahulu yang sesuai dengan apa yang akan diterapkan dalam melakukan perancangan media pembelajaran interaktif simple past tense siswa kelas vii pada SMP IT Arrahman Bekasi.

d. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC adalah metode yang sesuai dengan perancangan dan pengembangan aplikasi yang berupa gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya.



Sumber: [11]

Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia Development Life Cycle

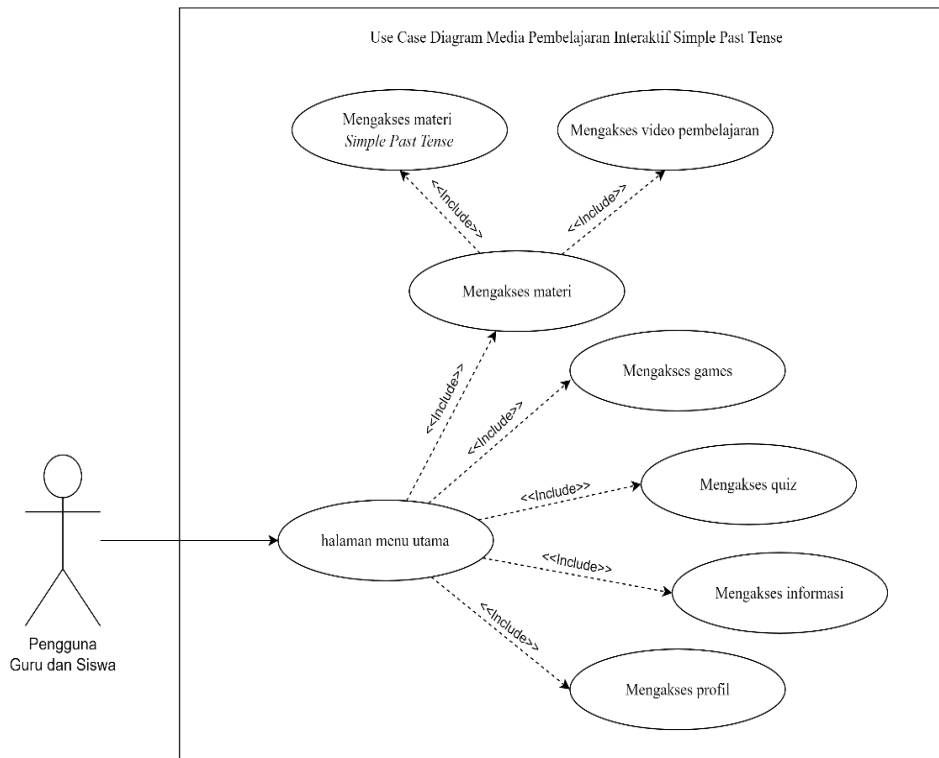
Model Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang menggambarkan tahapan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Model ini terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept* (perumusan konsep dan tujuan pengembangan), *Design* (perancangan tampilan dan alur media), *Material Collection* (pengumpulan bahan seperti teks, gambar, audio, dan video), *Assembly* (penggabungan seluruh komponen multimedia ke dalam aplikasi), *Testing* (pengujian fungsi dan kelayakan media), serta *Distribution* (pendistribusian media kepada pengguna). Setiap tahapan saling berkaitan dan membentuk siklus pengembangan yang berkesinambungan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini mencakup use case diagram, implementasi program hingga pengujian dengan User Acceptance Testing.

Use Case Diagram

Use case adalah abstraksi interaksi antara sistem dan aktor. Use case bekerja dengan mendeskripsikan tipe interaksi antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui narasi bagaimana suatu sistem digunakan.



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Use Case Diagram

Gambar 2. Use Case Diagram Media Pembelajaran Interaktif Simple Past Tense yang menggambarkan interaksi antara aktor pengguna (guru dan siswa) dengan sistem. Pengguna berperan sebagai aktor utama yang dapat mengakses halaman menu utama sebagai titik awal penggunaan aplikasi. Dari halaman menu utama, pengguna dapat mengakses berbagai fitur yang tersedia, antara lain materi Simple Past Tense, video pembelajaran, kuis, permainan (games), informasi aplikasi, dan profil pengguna. Setiap fitur direpresentasikan dalam bentuk use case yang saling terhubung melalui relasi include, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut diakses melalui menu utama. Diagram ini memberikan gambaran fungsional sistem secara keseluruhan serta alur interaksi pengguna dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Implementasi Program

Implementasi program merupakan tahapan aplikasi yang sudah selesai diimplementasikan agar mencapai tujuan tertentu. Sebagai berikut ini:

1. Tampilan Menjalankan Aplikasi

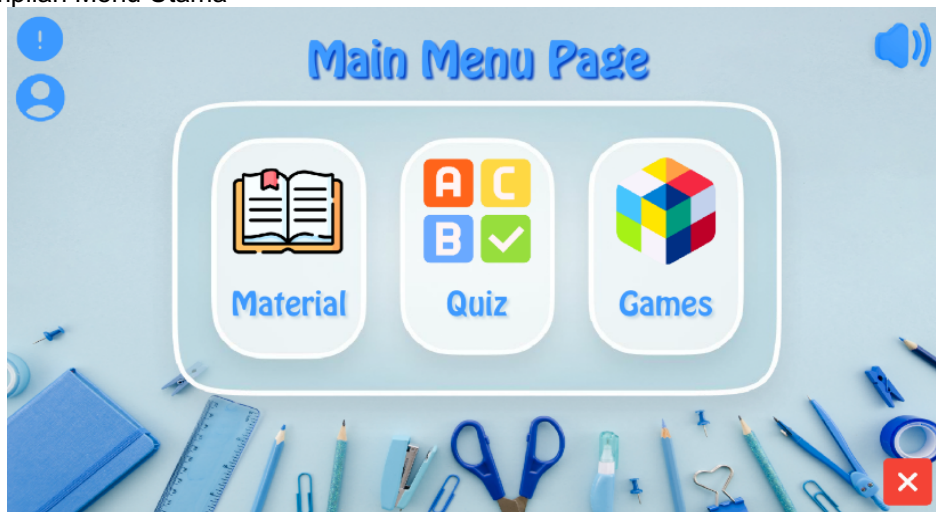


Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Tampilan Menjalankan Aplikasi

Tampilan awal aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* saat dijalankan, menampilkan halaman *loading* sebagai proses awal sebelum pengguna masuk ke menu utama aplikasi.

2. Tampilan Menu Utama



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* yang menyediakan tiga fitur utama, yaitu Material untuk mengakses materi pembelajaran, Quiz untuk menguji pemahaman pengguna, dan Games sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan.

3. Tampilan Material Page

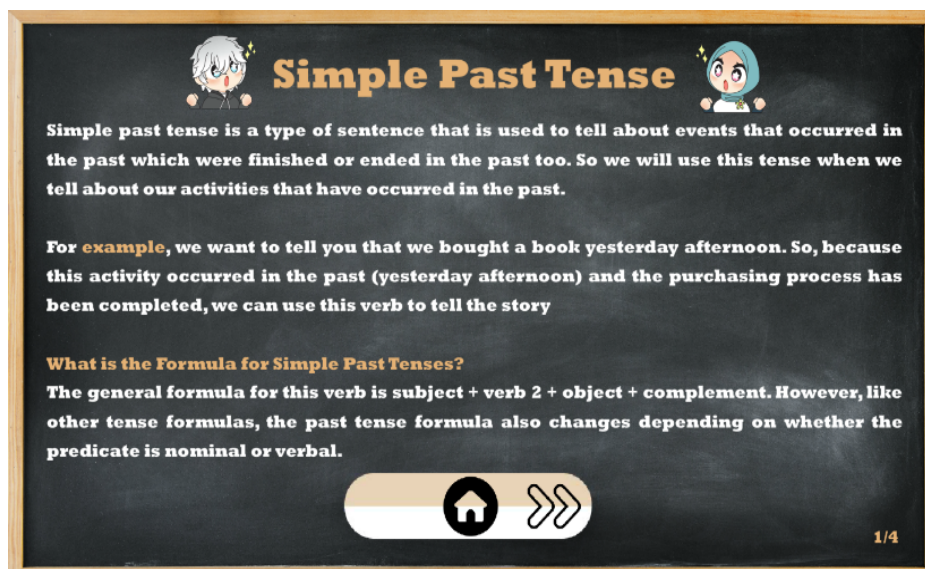


Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi pada aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* yang menyediakan dua pilihan utama, yaitu *Simple Past Tense Learning Material* untuk mengakses materi pembelajaran dalam bentuk teks, serta *Learning Material Videos* yang menyajikan materi dalam bentuk video guna membantu pemahaman pengguna secara visual dan audiovisual.

4. Tampilan Materi



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 6. Tampilan Materi *Simple Past Tense*

Tampilan materi Simple Past Tense pada aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* yang menyajikan penjelasan konsep dasar simple past tense, contoh penggunaan dalam kalimat, serta rumus umum pembentukan kalimat. Materi disajikan dalam bentuk teks dengan desain visual yang menarik untuk memudahkan pemahaman pengguna, serta dilengkapi dengan tombol navigasi untuk berpindah ke halaman berikutnya atau kembali ke menu utama.

5. Tampilan Video Pembelajaran



Sumber : Youtube, Wika Agusfina

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 7. Tampilan Video Pembelajaran

Tampilan video pembelajaran Simple Past Tense pada aplikasi Simple Past Tense Interactive Learning Media yang menyajikan materi dalam bentuk audiovisual. Video ini bertujuan untuk membantu pengguna memahami konsep simple past tense secara lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi visual, teks, dan audio. Pemanfaatan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman pengguna terhadap materi yang disampaikan.

6. Tampilan Quiz

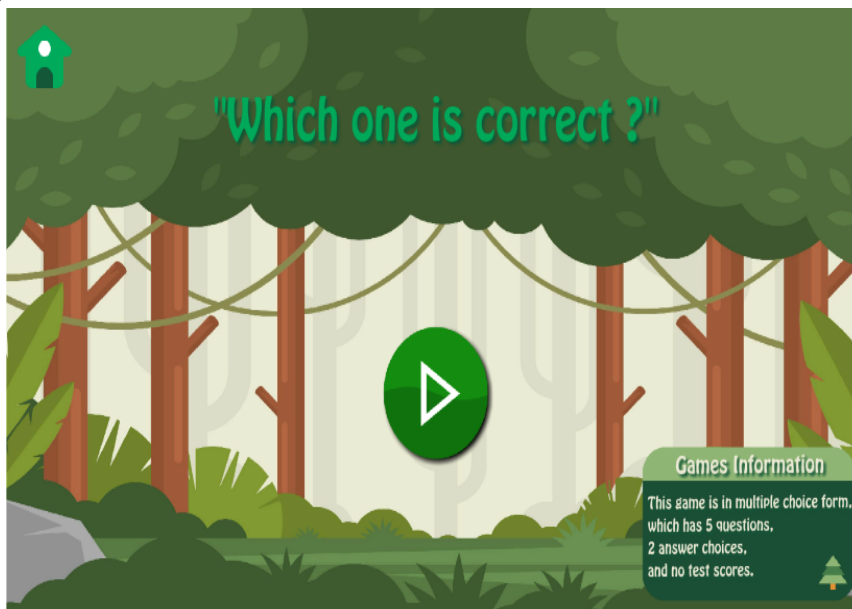


Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 8. Tampilan Quiz

Tampilan menu kuis (*Quiz*) pada aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* yang berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Pada menu ini, pengguna dapat mengerjakan soal kuis dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi *simple past tense*. Kuis dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis yang menampilkan skor di akhir pengerjaan, sehingga pengguna dapat mengetahui hasil belajar secara langsung.

7. Games



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 9. Tampilan Games

Tampilan menu Games pada aplikasi *Simple Past Tense Interactive Learning Media* yang menyajikan permainan edukatif berbasis pilihan ganda. Permainan ini dirancang untuk melatih pemahaman pengguna terhadap penggunaan *simple past tense* secara menyenangkan dan interaktif. Melalui fitur games, pengguna dapat belajar sambil bermain tanpa tekanan penilaian, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Hasil Pengujian

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian penerimaan (*user acceptance*) yang sesuai dengan bobot yang telah ditentukan.

Tabel III. 1 Hasil Pengujian *User Acceptance*

No	Pilihan Jawaban	Skor				
		SS	S	N	KS	TS
1.	Apakah tampilan dari aplikasi spaces menarik?	10	14	0	0	0
2.	Apakah ukuran tombol pada aplikasi spaces sudah cukup?	9	12	3	0	0
3.	Apakah lagu dari aplikasi spaces dapat berjalan dengan baik?	12	9	3	0	0
4.	Apakah materi pada aplikasi spaces dapat dipahami dengan mudah?	9	8	7	0	0
5.	Apakah video pembelajaran pada aplikasi spaces dapat dipahami dengan mudah?	6	13	5	0	0
6.	Dengan adanya aplikasi ini, apakah dapat membantu dalam memahami materi <i>simple past tense</i> ?	7	14	3	0	0
7.	Apakah aplikasi spaces mudah di akses?	8	14	2	0	0

No	Pilihan Jawaban	Skor				
		SS	S	N	KS	TS
8.	Apakah quiz pada aplikasi spaces dapat membantu dalam memahami materi simple past tense?	11	7	6	0	0
9.	Apakah aplikasi spaces dapat berjalan dengan baik?	11	11	2	0	0
10.	Apakah penyampaian informasi pada aplikasi spaces tentang simple past tense cukup jelas?	10	10	4	0	0
Jumlah		93	112	35	0	0
Skor		465	448	105	0	0
Jumlah Skor		1.018				
Persentase		84,8%				

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Total responden yang didapat yaitu 24, dan untuk menentukan skor adalah jumlah x bobot jawaban, kemudian untuk mencari persentase yang didapat dengan cara menentukan skor tertinggi terlebih dahulu yaitu bobot nilai tertinggi x jumlah soal ($5 \times 10 = 50$), kemudian setelah itu untuk menentukan jumlah skor maksimal yaitu skor tertinggi x jumlah responden ($50 \times 24 = 1200$), kemudian untuk mendapatkan hasil persentase dengan cara jumlah skor x skor maksimal x 100 ($1.018 : 1200 \times 100 = 84,8$). Jadi, persentase yang di dapat dari aplikasi spaces (*simple past tense*) adalah 84,8% yang dikategorikan bahwa aplikasi ini sangat baik. Untuk kategori interprestasi skor dapat dilihat pada table dibawah ini.

4. Kesimpulan

Aplikasi media pembelajaran interaktif simple past tense siswa kelas VII SMP dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan pemahaman siswa dan secara tidak langsung, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan nilai siswa pada materi Simple Past Tense. Pada pengujian sistem, tingkat keberhasilan pada pengujian blackbox adalah 100%. Dan untuk hasil pengujian user acceptance mengenai aplikasi spaces adalah 84,8% yang dikategorikan bahwa aplikasi ini sangat baik, dan untuk segi menarik pada aplikasi yang telah di rancang, aplikasi ini memiliki nilai presentase 88% dari hasil responden sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif simple past tense sangat menarik.

Referensi

- [1] T. F. Ningsih, H. Bahtiar, and Y. K. Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP," *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 30–41, Jan. 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4388.
- [2] A. D. Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D. Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D. Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, no. 2.
- [3] S. Jurusan, P. Sosiologi, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019.
- [4] A. Mukarromah and M. Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *JSER Journal of Science and Education Research*, vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/>
- [5] S. Safitri Rosalina and A. Suhardi, "Need Analysis of Interactive Multimedia Development with Contextual Approach on Pollution Material Article Info ABSTRACT," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/insecta>
- [6] N. Latifah, Z. MS, and F. Fahrurrozi, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2021–2026, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1106.

- [7] A. S. Rahmawati, "Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika The Use of Multimedia Interactive (MMI) as a Learning Media in Improving Physical Learning Achievement," 2019. [Online]. Available: <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej>
- [8] R. G. P. Panjaitan, T. Titin, and N. N. Putri, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 1, pp. 141–151, Jun. 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062.
- [9] U. Islam Negeri Sumatera Utara JI Williem Iskandar Pasar, "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung."
- [10] S. W. Anggraeni, Y. Alpian, D. Prihamdani, and E. Winarsih, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5313–5327, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1636.
- [11] O. Veza, "Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Berbasis Web Dan Multimedia Interaktif (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Al-Mi'raj Batam)," vol. 5, no. ISSN, pp. 2614–7602, 2021, doi: 10.36352/jr.v5i1.186.