

Pengenalan Bahasa Inggris pada Siswa Kelas 3 di SDN 1 Samuda Kecil melalui Metode Video Interaktif

Introduction to English for Grade 3 Students at SDN 1 Samuda Kecil through Interactive Video Methods

Josilia Puspito Rahayu^{1*}, Nuur Anisa², Munirah Munirah³

¹⁻³Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Korespondensi penulis: josiliarahayu@gmail.com

Article History:

Received: Oktober 20, 2024

Revised: November 19, 2024

Accepted: Desember 20, 2024

Published: Desember 24, 2024

Keywords: Interactive Video Method,
English Learning, SDN 1 Samuda
Kecil.

Abstract: English has become an important subject at the elementary school level, unlike when it was introduced at the middle school level. Today, English is included in the curriculum of elementary schools, as well as in kindergartens and early childhood education. English is introduced through enjoyable informal methods, such as playing and singing, to align with students' development. This aims to provide a strong foundation in foreign language acquisition. However, teaching English in remote areas like Samuda Kecil still faces challenges, such as a lack of resources and facilities. Digital technology, such as interactive videos from YouTube, is one innovation that has addressed these obstacles. The community service group at Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, who teaches at SDN 1 Samuda Kecil, uses the interactive video "Days of the Week" as a teaching medium. This video helps students listen to correct pronunciations and increases their motivation to learn. As a result, students find it easier to remember vocabulary and show significant improvement in understanding the material. Interactive media like this has proven effective in enhancing the quality of English learning in remote areas.

Abstrak

Bahasa Inggris saat ini telah menjadi mata pelajaran penting di tingkat sekolah dasar, berbeda dengan masa lalu ketika diperkenalkan di tingkat SMP. Kini, Bahasa Inggris sudah masuk dalam kurikulum di SD/MI, bahkan TK dan PAUD. Pengenalan Bahasa Inggris dilakukan melalui metode informal yang menyenangkan, seperti bermain dan bernyanyi, agar sesuai dengan perkembangan siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat dalam penguasaan bahasa asing. Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di daerah terpencil seperti Samuda Kecil masih menemui tantangan, seperti kurangnya sumber daya dan fasilitas. Penggunaan teknologi digital, seperti video interaktif dari YouTube, merupakan salah satu inovasi untuk mengatasi kendala tersebut. Kelompok pengabdian masyarakat di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang mengajar di SDN 1 Samuda Kecil menggunakan video interaktif "Days of the Week" sebagai media pengajaran. Video ini membantu siswa mendengarkan pelafalan yang benar dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Hasilnya, siswa lebih mudah mengingat kosakata dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami materi. Penggunaan media interaktif seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di daerah terpencil.

Kata Kunci: Metode Video Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, SDN 1 Samuda Kecil.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris kini telah menjadi mata pelajaran yang sangat penting di tingkat sekolah dasar. Hal ini berbeda dengan masa lalu ketika Bahasa Inggris diperkenalkan di tingkat SMP/MTs. Saat ini, Bahasa Inggris sudah termasuk dalam kurikulum di jenjang SD/MI, bahkan di TK dan PAUD. Pengenalan Bahasa Inggris pada usia dini dilakukan melalui metode informal yang menyenangkan, seperti bermain dan bernyanyi, agar sesuai dengan perkembangan siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan fondasi awal yang kuat dalam penguasaan bahasa asing yang kelak akan mereka butuhkan di masa depan.

Pentingnya pengajaran Bahasa Inggris pada anak-anak tidak bisa diabaikan, mengingat fungsinya sebagai bahasa internasional yang digunakan untuk komunikasi lintas negara. Menanamkan penguasaan Bahasa Inggris sejak dini dapat membantu anak-anak menjadi lebih siap menghadapi dunia global yang semakin terhubung. Beberapa lembaga pendidikan, termasuk PAUD dan TK, telah mengintegrasikan Bahasa Inggris dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, peran orang tua juga signifikan dalam mendukung proses belajar ini, misalnya dengan menyisipkan kata-kata Bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari di rumah.

Di sisi lain, pembelajaran Bahasa Inggris menemukan banyak tantangan, khususnya di desa-desa seperti yang terjadi di Samuda Kecil. Keterbatasan sumber daya manusia yang terlatih dan fasilitas belajar yang minim menjadi masalah utama. Para siswa kurang mendapatkan akses kepada bahan ajar berkualitas, seperti buku-buku dan materi digital yang sesuai dengan kurikulum. Hal ini menyebabkan penguasaan Bahasa Inggris siswa tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk membantu anak-anak lebih mudah memahami pelajaran ini dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti YouTube. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk belajar Bahasa Inggris melalui video interaktif yang menarik, seperti video dengan animasi dan musik. Kelompok pengabdian dari Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya menggunakan video interaktif dari YouTube sebagai alat bantu mengajar di SDN 1 Samuda Kecil. Video tersebut dirancang untuk membantu siswa mendengarkan pelafalan Bahasa Inggris dari penutur asli, sekaligus memberikan contoh penggunaan kosakata dalam konteks sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat yang signifikan. Penelitian oleh Widiya, Oktaviana, dan Utari (2021) menunjukkan bahwa media video interaktif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang menarik perhatian siswa. Hal yang

sama juga ditemukan dalam berbagai penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Firmansah dan Firdaus (2021), Gunawan (2020), dan Suminar (2022), yang mengungkapkan bahwa video interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Prehanto et al. (2021) mengindikasikan bahwa video pembelajaran animatif-interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa, terutama di masa pandemi COVID-19, ketika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Semua penelitian ini menunjukkan bahwa video interaktif dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mengatasi keterbatasan sumber daya dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di daerah-daerah dengan keterbatasan sumber daya, termasuk di SDN 1 Samuda Kecil. Dengan memanfaatkan media yang interaktif dan inovatif, siswa tidak hanya belajar dengan lebih baik, tetapi juga menikmati proses pembelajaran secara menyeluruh.

2. METODE

Kegiatan mengajar dilaksanakan setiap Rabu dari tanggal 15 Juli hingga 29 Agustus 2024 di SDN 1 Samuda Kecil. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas tiga melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan video dari YouTube, khususnya lagu "*Days of the Week*" dari akun *Super Simple Songs*. Sebanyak 15 siswa terlibat dalam kegiatan ini, dan mahasiswa memanfaatkan metode *service learning* untuk mengintegrasikan teori dan praktik pengajaran Bahasa Inggris dengan pelayanan kepada komunitas.

a. Tahap Persiapan

Mahasiswa KKN melakukan observasi dan komunikasi dengan guru di SDN 1 Samuda Kecil untuk memahami tingkat kemampuan siswa dan kebutuhan dalam pengajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil diskusi ini, diputuskan bahwa pengajaran kosakata tentang hari-hari dalam seminggu akan menjadi fokus. Kemudian, mahasiswa KKN memilih video YouTube yang relevan dan mudah diikuti oleh siswa. Mahasiswa KKN mempelajari video tersebut dan mampu melafalkan "*Days of the Week*" dengan benar. Selain itu, Mahasiswa KKN merancang bahan ajar seperti *worksheet* dan alat bantu visual, agar pembelajaran lebih interaktif. Terakhir, mahasiswa KKN menyiapkan rencana pelaksanaan kegiatan yang mencakup penggunaan lagu, permainan interaktif, dan sesi "*listen and repeat*" untuk

membantu siswa menghafal kosakata dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

b. Tahap Pelaksanaan

Mahasiswa membuka kegiatan dengan menyapa siswa, mengajak berdoa, dan mengecek kehadiran. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengajaran akademik, tetapi juga sebagai kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar bagaimana berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak-anak di tingkat sekolah dasar. Kemudian, mahasiswa menuliskan target kosakata "*Days of the Week*" di papan tulis dan membacakannya dua kali. Mereka mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dengan membaca bersama, menulis kosakata di buku catatan mereka, dan memberikan terjemahan untuk memastikan pemahaman siswa. Setiap sesi dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung agar mereka tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c. Aktivitas Kolaboratif

Setelah penjelasan awal, mahasiswa bersama siswa mendengarkan lagu "*Days of the Week*" dua kali dan menyanyikannya bersama. Aktivitas ini membantu siswa menghafal kosakata dengan cara yang menyenangkan. Sesi "*listen and repeat*" dilanjutkan dengan mahasiswa menyebutkan nama-nama hari dalam Bahasa Indonesia, dan siswa menerjemahkannya ke dalam Bahasa Inggris. Mahasiswa membantu siswa satu per satu jika ada yang kesulitan, dan memberikan dukungan secara individual.

d. Evaluasi Pembelajaran

Setelah menyanyikan lagu, mahasiswa membagikan *worksheet* yang sudah disiapkan untuk mengetahui pemahaman siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan *worksheet* secara mandiri, dan mahasiswa memberikan umpan balik langsung. Dengan begitu, mahasiswa dapat mengevaluasi seberapa jauh siswa memahami materi yang telah diajarkan, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan baru mereka.

e. Penutup dan Refleksi

Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Mahasiswa melakukan refleksi mengenai pengalaman mengajar, bagaimana siswa merespons metode yang digunakan, serta tantangan yang dihadapi selama proses pengajaran. Refleksi ini menjadi bagian penting dari *service learning*, di mana mahasiswa tidak hanya mengajar tetapi juga belajar dari pengalaman di lapangan.

f. Tahap Pelaporan

Setelah seluruh kegiatan selesai, mahasiswa KKN membuat laporan yang tidak hanya memuat deskripsi kegiatan tetapi juga refleksi pengalaman melaksanakan pembelajaran interaktif di SDN 1 Samuda Kecil. Laporan ini memberikan penilaian mengenai dampak tantangan pengajaran dan implementasi terhadap kemampuan Bahasa Inggris siswa di SDN 1 Samuda Kecil khususnya di kelas 3. Mahasiswa KKN menulis artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional.

Artikel ini tidak hanya menguraikan metode pembelajaran yang digunakan, tetapi juga mengintegrasikan refleksi pengalaman KKN untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan metode pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar lainnya. Dengan publikasi artikel ini diharapkan agar dapat berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan melalui pengabdian masyarakat. Metodologi *service learning* pada kegiatan ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya mengajar, namun juga belajar dari masyarakat, memberikan kontribusi nyata, dan mengintegrasikan pembelajaran akademik dengan pengalaman lapangan.

3. HASIL

Kegiatan pengajaran yang berlangsung setiap Rabu dari tanggal 15 Juli hingga 29 Agustus 2024 di SDN 1 Samuda Kecil memiliki tujuan yang jelas: untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas tiga. Sebanyak 15 siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, yang didesain untuk memberikan mereka pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan video interaktif dari YouTube, khususnya lagu "*Days of the Week*" dari *Super Simple Songs*, yang dikenal efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka mengingat kosakata baru dengan cara yang menyenangkan.

a. Anggota Kelompok Pengabdian IAIN Palangka Raya

Pelaksanaan kegiatan mengajar ini melibatkan beberapa anggota, yaitu:

- 1) Josilia Puspito Rahayu
- 2) Nuur Anisa
- 3) Bayu Hendrawan
- 4) Ahmad Fazrianur
- 5) Siti Munilah
- 6) Indri Kusuma Putri

b. Penetapan tempat

Berdasarkan tempat pelaksanaan KKN, mahasiswa melakukan kegiatan pengajaran di SDN 1 Samuda Kecil. Sekolah ini merupakan satu-satunya sekolah dasar yang ada di desa Samuda Kecil, sehingga kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi siswa di lingkungan tersebut.

c. Hasil observasi dan evaluasi

Strategi diskusi kelompok yang digunakan akan membantu mengorganisasikan materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, seperti kosakata untuk hari-hari dalam seminggu. Pemantauan selama proses pengajaran memastikan siswa memahami materi dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil pengerjaan *worksheet* yang benar oleh para siswa, yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap kosakata yang telah diajarkan. Ditambah dengan antusiasme siswa sangat tinggi saat proses pembelajaran, terutama saat mendengarkan dan menyanyikan lagu. Penggunaan media video interaktif juga secara signifikan meningkatkan kemampuan menghafal dan pengucapan siswa dalam Bahasa Inggris.



Gambar 1. Pembukaan

Tahap awal dimulai dengan pembukaan, di mana mahasiswa menyapa, memimpin doa, dan mengecek kehadiran siswa. Dilanjutkan dengan review atau mengulas materi minggu sebelumnya, mahasiswa bertanya satu per satu untuk memastikan pemahaman siswa, kemudian mengajak mereka mereview bersama-sama. Mahasiswa juga memberikan pujian kepada siswa yang berhasil mengingat materi dengan baik.



Gambar 2. Mahasiswa menulis target kosakata

Mahasiswa menuliskan target kosakata “*Days of the Week*” di papan tulis, lalu membacakannya dua kali untuk didengarkan oleh siswa. Setelah itu, seluruh siswa bersama-sama membaca kosakata tersebut secara klasikal sebanyak dua kali.



Gambar 3. Siswa menulis target kosakata

Siswa kemudian diminta menulis target kosakata di buku mereka. Sambil menunggu siswa selesai menulis, mahasiswa meminta satu per satu siswa untuk membacakan kosakata di tempat duduk mereka guna mengecek pelafalan Bahasa Inggris mereka.



Gambar 4. Menerjemahkan target kosakata

Setelah semua siswa selesai menulis, mahasiswa menerjemahkan kosakata "*Days of the Week*" ke dalam Bahasa Indonesia sambil menuliskannya di papan tulis, menekankan pengulangan pada kosakata yang penting, misalnya, "*Monday artinya Senin,*" yang diulangi dua kali agar siswa lebih mudah mengingat dan melafalkan dengan benar.



Gambar 5. Memutar video *days of the week*

Mahasiswa kemudian memutar video interaktif "*Days of the Week*" dari YouTube dan meminta siswa mendengarkan lagu dengan seksama dua kali. Setelah itu, mereka menyanyikannya bersama-sama dua kali juga.



Gambar 6. *Listen and repeat*

Setelah lagu diputar, mahasiswa mengadakan sesi “*listen and repeat*,” di mana mahasiswa menyebutkan hari dalam Bahasa Indonesia, dan siswa menjawab dalam Bahasa Inggris. Sesi ini pertama kali dilakukan secara bersama-sama, kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Mahasiswa kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum mengerjakan *worksheet*.



Gambar 7. Mengerjakan *worksheet*

Para siswa kemudian mengerjakan *worksheet* yang berisi soal-soal terjemahan. Setelah selesai, siswa mengumpulkan jawaban mereka untuk diperiksa. Mahasiswa memeriksa jawaban satu per satu sambil menanyakan jawaban tanpa melihat buku untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran “*Days of the Week*.”

4. DISKUSI

Pemanfaatan video interaktif YouTube sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam memperoleh kosakata dasar Bahasa Inggris. Video interaktif seperti “*Days of the Week*” membantu siswa memahami pengucapan yang benar serta meningkatkan daya ingat melalui musik dan animasi yang menarik. Media ini berhasil mengatasi keterbatasan sumber daya di daerah terpencil, seperti kurangnya buku dan materi pembelajaran digital. Kami menemukan bahwa sebagian besar

siswa memahami konten dengan lebih baik setelah belajar, terbukti dari hasil *worksheet* dan partisipasi aktif mereka dalam sesi tanya jawab. Namun, beberapa siswa masih memerlukan dukungan dalam pengucapan kosakata, yang menunjukkan perlunya pendekatan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Wijayanti dan Gunawan (2021), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif menggunakan video meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. Penelitian lain oleh Mirala et al. (2024) juga menegaskan bahwa YouTube sebagai media pembelajaran menimbulkan respons positif dari siswa dan berdampak positif terhadap motivasi belajar. Video interaktif dapat digunakan secara luas di sekolah dasar lainnya, khususnya di daerah terpencil, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, media pembelajaran serupa lainnya harus dikembangkan untuk melengkapi metode ini, seperti permainan interaktif dan aplikasi pembelajaran Bahasa. Metode video interaktif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan. Dengan demikian, inovasi dalam metode pengajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di daerah dengan sumber daya yang terbatas.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengajaran materi Bahasa Inggris mengenai “*Days of the Week*” melalui video interaktif di SDN 1 Samuda Kecil telah berjalan dengan baik dan sukses. Tingginya antusiasme siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Siswa kini mampu menyebutkan hari-hari dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar, sesuai dengan yang ditampilkan dalam video. Dengan adanya pembelajaran ini, diharapkan kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas tiga dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan hasil pembelajaran ini, disarankan agar guru yang akan mengajar di kelas tiga menggunakan metode video interaktif ini dan berupaya untuk mengembangkannya lebih lanjut. Metode ini tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti mengeksplorasi efektivitas berbagai media pembelajaran lain dalam pengajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dapat memberikan perbandingan yang lebih luas mengenai hasil pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dari YouTube dan media lainnya. Dengan demikian, dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang strategi pengajaran yang paling efektif untuk siswa di tingkat dasar.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada pihak SDN 1 Samuda Kecil yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengajaran di sekolah ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam pelaksanaan dan penulisan laporan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di daerah terpencil.

DAFTAR REFERENSI

- Adisti, A. R. (2022, Maret). Investigating the Use of YouTube as Virtual Teaching Medium in ELT among Non-English Students. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(1), 1–9. <https://dx.doi.org/10.15294/elt.v11i1.48676>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Cahyana, A. A. C. (2020). The use of YouTube video in teaching English for foreign language at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.23887/JPBI.V8I2.3399>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi Sparkol Videoscribe pada tema 3 kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 2(1). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Merdekawaty, A., Adnan, A., Suhendra, R., Fatmawati, F., Aini, R. Q., & Syafruddin, S. (2022). Pemanfaatan video interaktif sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pendampingan belajar online di masa tatanan baru. *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). Diambil dari https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/11
- Milala, D., Walujan, M., & Pngalila, T. (2024). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.61476/eydc9b25>

- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video pembelajaran interaktif-animatif sebagai media pembelajaran IPS SD kelas tinggi di masa pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan YouTube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 2655–6227. <http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rosmaya, I., Sulaeman, S., & Purwati, N. H. (2019). Pengaruh video interaktif dan media gambar terhadap kemampuan merawat diri pada anak tunagrahita. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.494>
- Sholikhah, M., Yuliasri, I., Fitriati, S. W., & Rustipa, K. (2022, September). YouTube: Media pembelajaran untuk peningkatan keterampilan bahasa Inggris pada era post-pandemic. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 646–652.
- Suminar, D. Y. (2022). Penerapan video interaktif Alur Merrdeka untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis di SMAN 10 Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 7(1). <https://doi.org/10.26418/jpp.v7i1.55057>
- Widiastuty, H., Rahayu, J. P., Rahmi, A., Sundari, A., Nuralisa, & Syahida, W. Q. (2024). Peningkatan kosa kata siswa SDN 2 Palangka Raya lewat papan flanel: Inovasi pengabdian masyarakat. *Servis: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 110–118. <https://doi.org/10.58641/servis>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
- Wijayanti, A., & Gunawan, Y. B. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media video pendek YouTube. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14–24. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v5i1.637>