



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 1010-1020

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Powerpoint (PPT) Interaktif Berbantuan Powtoon untuk Meningkatkan Nilai Moral Kesopanan Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Mranggon Lawang 1

Deka Matsusitha^{1✉}, Ludfi Arya Wardana², Faridahtul Jannah³

Universitas Panca Marga

Email: dekamatsusitha25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Intensi dari pengkajian ini adalah untuk menciptakan produk berupa PPT interaktif berbantuan powtoon pada kejuruan Bahasa Indonesia kelas III SDN Mranggon Lawang 1. Kaidah yang dimanfaatkan pada pengkajian ini ialah akumulasi statistik, pengamatan serta kuesioner. Varietas pengkajian ialah pengkajian ekspansi. Pengkajian yang diekspansi oleh pengamat menggunakan acuan *Research and Development* (R&D) yang dipresentasikan oleh Borg & Gall. Pengkajian ini menggunakan 5 prosedur yang telah dimodifikasi, diantaranya analisis permulaan, perencanaan media interaktif, ekspansi produk, pengabsahan dan eksperimen parokial, dan peninjauan produk final pada ekspansi. Subjek dalam pengkajian ini yaitu siswa kelas III SDN Mranggon Lawang 1. Hasil uji coba yang telah peneliti lakukan diperoleh presentase sebesar 90% oleh ahli materi pembelajaran, 90% oleh ahli media, 90% oleh praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan 92% hasil rekapitulasi respon siswa.

Kata Kunci: *Nilai Moral Kesopanan, Powerpoint Interaktif, Powtoon*

Abstract

The intention of this study is to create a product in the form of an interactive PPT assisted by Powtoon for vocational Indonesian language class III at SDN Mranggon Lawang 1. The principles used in this study are the accumulation of statistics, observations and questionnaires. A variety of assessment is expansion assessment. The study expanded by observers used the Research and Development (R&D) reference presented by Borg & Gall. This study used 5 modified procedures, including initial analysis, interactive media planning, product expansion, validation and parochial experiments, and final product review during expansion. The subjects in this study were class III students at SDN Mranggon Lawang 1. The results of the trials conducted by researchers obtained a percentage of 90% by learning material experts, 90% by media experts, 90% by Indonesian language learning practitioners, and 92% as a result of recapitulation of student responses.

Keywords: Moral Values of Politeness, Interactive Powerpoint, Powtoon

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu suasana belajar aktif yang memungkinkan siswa mengekskansi kekukuhan keagamaan dan kerohanian, penanganan diri, tabiat, kepandaian, etika yang agung, juga kecekatan yang diperlukan oleh perseorangan, asosiasi, dan bangsanya, mencoba menciptakan suatu proses, dan kebutuhan kasta (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Mengenai Orde Edukasi Regional., n.d.). Pembelajaran berintensi guna mengancang insan dalam melaksanakan tindakan dengan apik dan dapat memadankan bersamaan dengan era evolusi (Jannah & Fathuddi, 2023).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi, semua kalangan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Edukasi substansi teknis seperti ilmu komputer menggambarkan bidang studi yang amat fundamental, tetapi kadangkala terkendala oleh infrastruktur, padahal sebenarnya bisa dilakukan tanpa kabel (Jannah & Hattarina, 2023). Media dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang mendesak terutama di hari esok, sehingga pendayagunaan komputerisasi komunikasi untuk aktivitas pelatihan, teknologi pelatihan, dan media sangat dibutuhkan dalam fase belajar mengajar (Jannah & Mustokoweni, 2021).

Salah silih media yang bisa menyokong minat berlatih siswa ialah pemakaian perangkat interaktif. Budaya belajar virtual merujuk pada aliansi dan diskusi antara guru dan pendidik untuk mengatur keberhasilan konsolidasi virtual untuk edukasi siswa (Jannah et al., 2023). Salah satu media interaktif yang dipakai pada pengkajian ini adalah PPT interaktif berbantuan powtoon.

Media pembelajaran powtoon ini berbentuk audiovisual dan dilengkapi gambar, teks, audio, dan animasi yang menarik (Pamungkas & Alamsyah, 2019). *Powerpoint* (PPT)

membantu Anda memadukan seluruh elemen media seperti lektur, ilustrasi, vokal, dan film kartun mewujudkan sebuah perangkat edukasi yang impresif (Anyan et al., 2020). Konten yang ada di media interaktif ini menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemerintah di Sekolah Dasar (Wardana et al., 2022). Selain itu, media interaktif ini perlu memberikan konten wawasan kebangsaan untuk memperkuat cinta tanah air (Wardana et al., 2023).

Kurangnya pemanfaatan media edukasi membentuk salah satu konstituen ringkas interpretasi siswa berkenaan bidang Bahasa Indonesia. Banyak siswa kurang antusias dalam pembelajaran, asyik mengobrol sendiri, bermain dan bercanda dengan kawannya. Banyak siswa tidak menyimak guru saat memaparkan substansi yang sedang dieksplorasi dan sibuk dengan aktivitas mereka masing-masing. Hal itu bisa berakibat pada rendahnya kecakapan siswa dalam menafsirkan materi yang berasosiasi dengan konsep Bahasa Indonesia.

Beberapa siswa mengibaratkan siswa yang dapat mengajarnya lebih banyak adalah teman, sehingga pelajaran yang berlangsung di kelas menjadi kurang berhasil. Siswa tetap dimanjakan di luar dan di dalam kelas. Beberapa siswa cenderung mengabaikan penyajian substansi yang dipaparkan dan tidak menghiraukan eksplikasi. Hal tersebut juga menjadi rendahnya nilai sopan dan santun siswa terhadap guru maupun mahasiswa.

Penelitian terdahulu yakni Ekspansi Peranti Animasi Berbantu Powtoon Pada Pelatihan Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 18 Lalang (Donna et al., 2022) menyatakan bahwa media yang diekspansi dikatakan apik dan pantas untuk diaplikasikan sebagai peranti pelatihan di UPT SD Negeri 18 Lalang. Perkara tersebut bisa diverifikasi melalui pemerinkatan yang didapat dari kreasi asal dengan kreasi peninjauan mengalami amplifikasi penafsiran. (Donna et al., 2022) juga menyatakan bahwa pada pengabsahan *expert* substansi dan peranti yang dipraktikkan pada dua taraf dengan satu kali perbaikan.

Meninjau persoalan yang timbul tersebut, lalu peneliti mengambil penelitian pengembangan PPT Interaktif Berbantuan Powtoon Untuk Meningkatkan Nilai Moral Kesopanan Siswa. Tujuan penelitian ekspansi ini ialah untuk menciptakan kreasi berbentuk *powerpoint* interaktif berbantuan powtoon yang absah, praktis, dan efektif pada kelas III SDN Mranggon Lawang 1. Reposisi pada kreaasi ini yaitu peranti yang bisa menaikkan nilai moral kesopanan siswa dan meningkatkan pemahaman pada materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dedikasi dalam kemahiran ini yaitu mengasosiasikan perangkat powtoon dan *powerpoint* interaktif serta menambahkan variabel pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengkajian yang diekspansi oleh pengamat menggunakan acuan *Research and Development* (R&D) yang dipresentasikan oleh Borg & Gall. Acuan *Research and Development* (R&D) terdapat sepuluh tahap dalam aktualisasinya. Sepuluh tahap tersebut tidak digunakan sepenuhnya oleh peneliti. Alasan tidak digunakannya sepuluh langkah menurut (Neolaka & Jiwantono, 2023) adalah terbatasnya waktu penelitian dan membutuhkan biaya yang besar untuk melaksanakan tahap tersebut. Pengamat hanya memanfaatkan lima tahap yang sudah dikonversi dan spontan kepada sentral menciptakan kreasi sehingga problem yang timbul di lapangan lekas ditemukan solusinya. Lima langkah yang dipakai pada pengkajian seperti berikut ini.



Gambar 1. Pengembangan PPT Interaktif berbantuan powtoon

Subjek Penelitian

Observasi dilangsungkan di SDN Mranggon Lawang 1 Kabupaten Probolinggo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas III yang berpusat pada subjek Bahasa Indonesia Topik 2 "Mengasihi Flora dan Fauna" Subtopik 3 Pelajaran 1. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Januari 2024 dengan melibatkan 10 siswa.

Perangkat Akumulasi Statistik

Pengamat memakai formulir pengabsahan berformat kuesioner sebagai perangkat akumulasi statistik. Kuesioner diserahkan pada verifikator, pegiat pelajaran, dan siswa. Hal ini dilakukan untuk memahami taraf kesesuaian peranti ekspansi dan reaksi siswa terhadap ekspansi PPT interaktif berbantuan powtoon untuk meningkatkan nilai moral kesopanan murid aras III pada bidang studi Bahasa Indonesia. Instrumen pengumpulan statistik informasi pendahuluan berbentuk angket guru serta siswa dan pedoman wawancara guru (Kasdriyanto & Wardana, 2021).

Teknik Telaah Statistik

Mekanisme telaah statistik yang dipakai pada pengkajian ini ialah akumulasi deskriptif kualitatif yang didapatkan dari respon, ulasan, dan anjuran dari para verifikator dan siswa. penelitian kualitatif digunakan karena mendeskripsikan situasi kondisi yang nyata (Wardana et al., 2022). Analisis kuantitatif didapatkan dari perhitungan angket yang diberikan kepada subjek uji coba.

Teknik analisis data menggunakan rumus skala *likert* sebagai berikut.

$$\text{Formula rasio likert: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P berarti poin evaluasi.

F berarti gelombang yang digali.

N berarti totalitas dari gelombang.

Setelah diketahui impak fase sebelumnya, maka poin rata-rata impak fase sebelumnya diubah menjadi nilai kualitatif dengan ketentuan memenuhi kualifikasi penaksiran pada tabel berikut.

Tabel 1. Rasio Kelayakan Peranti Pelajaran

Rasio Kelayakan Peranti Pelajaran	Kualifikasi
0 – 39%	Tidak Layak
40% – 69%	Kurang Layak
60% – 79%	Layak
80% – 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian yang dijalankan oleh pengamat termasuk ragam pengkajian dan ekspansi yang menggunakan acuan R&D dengan hasil berupa produk PPT interaktif berbantuan Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia *Genus* III Topik 2 "Mengasihi Flora dan

Fauna” Subtopik 3 Pembelajaran 1. Uji coba produk dilakukan pada subjek coba diantaranya ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa kelas III.

Validasi Produk

Pengabsahan ini berintensi untuk mengetahui derajat keabsahan produk pengembangan peranti pelajaran, dengan memakai penaksiran dari pelaksana pendidikan untuk mengetahui derajat keefektifan produk ekspansi media pembelajaran sebelum diujicobakan pada siswa Kelas III SDN Mranggon Lawang 1. *Expert* materi pembelajaran adalah Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd. *Expert* peranti pelajaran adalah Ibu Shofia Hattarina S.Pd., M.Pd., dan praktisi pembelajaran adalah Bapak Galang Wiyangga M P, S.Pd.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
43	48	90%	Sangat Layak

Rumus menghitung presentase ahli materi :

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 12

Skor maksimal keefektifan (N) : skor tertinggi x jumlah pertanyaan

: 4 x 12

: 48 (Skor Maksimal Keefektifan = N)

Total nilai respon (F) = 43, yang diperoleh dari:

Jumlah respon nilai 4, yaitu 7 x 4 = 28

Jumlah respon nilai 3, yaitu 5 x 3 = 15

Total nilai respon keseluruhan = 28 + 15 = 43

P berarti skor evaluasi.

F berarti gelombang yang digali/nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 43)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = N = 48)

Skor presentase ahli materi: $P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{43}{48} \times 100\% = 89,5\% = 90\%$

Suatu bahan dikatakan sangat cocok jika nilainya lebih dari 80%. Impak penaksiran validator menunjukkan persentase sebesar 90%. Dengan demikian, perangkat yang dibuat pengamat bisa dipakai sebagai perangkat pelajaran dan dimodifikasi berdasarkan saran dari ahli materi untuk dijadikan sumber belajar.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
36	40	90%	Sangat Layak

Rumus menghitung presentase ahli media:

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 10

Skor maksimal keefektifan (N) : poin terbaik x banyaknya perbahasan
 : 4 x 10
 : 40 (Skor Maksimal Keefektifan = N)

Total nilai respon (F) = 36, yang diperoleh dari:

Jumlah respon nilai 4, yaitu 6 x 4 = 24

Jumlah respon nilai 3, yaitu 4 x 3 = 12

Total nilai respon keseluruhan = 24 + 12 = 36

P berarti poin evaluasi.

F berarti gelombang yang digali/nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 36)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = N = 40)

Skor presentase ahli media: $P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$

Suatu media dianggap sangat layak bila melebihi persentase 80%. Impak evaluasi validator menunjukkan persentase sebesar 90%. Media yang dibuat pengamat bisa dipakai sebagai perangkat pelajaran dan dapat diperbaiki berdasarkan saran dari ahli media untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

Tabel 4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
36	40	90%	Sangat Layak

Rumus menghitung presentase praktisi pembelajaran:

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 10

Skor maksimal keefektifan (N) : poin terbaik x banyaknya perbahasan
 : 4 x 10
 : 40 (Skor Maksimal Keefektifan = N)

Total nilai respon (F) = 36, yang diperoleh dari:

Jumlah respon nilai 4, yaitu 6 x 4 = 24

Jumlah respon nilai 3, yaitu $4 \times 3 = 12$

Total nilai respon keseluruhan = $24 + 12 = 36$

P berarti poin evaluasi.

F berarti gelombang yang digali/nilai yang didapat dari penilaian ahli materi ($F = 36$)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = $N = 40$)

Skor presentase ahli media: $P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$

Materi dinilai sangat cocok jika di atas presentase 80%. Impak evaluasi oleh praktisi diperoleh presentase 90%. Sehingga perangkat bisa dipakai sebagai pengampu dalam Kegiatan Belajar Mengajar dengan perbaikan sesuai saran oleh praktisi pembelajaran.

Eksperimen Pemakaian

Eksperimen pelaksanaan dilaksanakan secara parokial pada 10 siswa. Aktualisasi eksperimen produk parokial pada siswa yaitu tanggal 20 Januari 2024 di SDN Mranggon Lawang 1. Berikut hasil angket respon 10 siswa dan hasil dokumentasi eksperimen pemakaian pada murid kelas III SDN Mranggon Lawang 1.

Tabel 5. Presentase Angket Siswa

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
294	320	92%	Sangat Layak

Presentase hasil uji coba pemakaian diperoleh dari perhotungan sebagai berikut:

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 8

Jumlah siswa = 10 siswa

Skor maksimal keefektifan : skor tertinggi x jumlah pertanyaan x jumlah siswa

: $4 \times 8 \times 10$

: 320 (Skor Maksimal Keefektifan = N)

Total nilai respon (F) = 294, yang diperoleh dari :

Jumlah yang merespon nilai 4, yaitu $63 \times 4 = 252$

Jumlah yang merespon nilai 3, yaitu $10 \times 3 = 30$

Jumlah yang merespon nilai 2, yaitu $6 \times 2 = 12$

Jumlah yang merespon nilai 1, yaitu 0

Total nilai keseluruhan = $252 + 30 + 12 = 294$

P berarti poin evaluasi

F berarti gelombang yang digali/jumlah nilai yang didapat dari rekapitulasi respon siswa (F = 294)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = N = 320)

Skor Presentase uji coba pemakaian: $P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{294}{320} \times 100\% = 91,8\% = 92\%$



Gambar 2. Uji Coba Siswa dengan Media

Sebelumnya telah diverifikasi oleh tiga ahli dan hasilnya menunjukkan bahwa ekspansi PPT interaktif yang didukung oleh Powtoon memiliki taraf daya tarik dan keefektifan yang tinggi. Berdasarkan dampak eksperimen produk kepada siswa, kelayakan perangkat yang diekspansi sebesar 92%.

Perangkat yang dirancang pengamat bisa memikat pandangan siswa, menumbuhkan semangat dan nilai moral, membuat pembelajaran menjadi lebih elusif, dan menyokong pelajaran secara optimal. Eksperimen dengan siswa menunjukkan bahwa PPT interaktif yang dikembangkan dengan dukungan Powtoon layak dipakai sebagai perangkat pelajaran.

SIMPULAN

Pengkajian dan ekspansi dibentuk serta dilakukan untuk menciptakan suatu kreasi. Kreasi yang dihasilkan adalah PPT interaktif berbantuan powtoon, yang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Topik 2 "Mengasihi Flora dan Fauna" Subtopik 3 Pelajaran 1. Termuat ekspansi substansi untuk mengetahui taraf interpretasi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Acuan pengkajian dan elaborasi yang dipakai adalah acuan *Research and Development (R&D)* yang dipresentasikan oleh Borg & Gall.

Kevalidan PPT interaktif berbantuan powtoon didapat dari *expert* peranti dan *expert* substansi, dengan rekognisi persentase 90% dari *expert* peranti dan 90% dari *expert* substansi. Berdasarkan persentase tersebut bisa disampaikan bahwa perangkat pelajaran ini terbilang sangat bagus dan sangat layak dipakai sebagai perangkat pembelajaran.

Kepraktisan PPT interaktif berbantuan powtoon diperoleh dari praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan oleh wali kelas III SDN Mranggon Lawang 1 serta

kuesioner reaksi siswa kelas III SDN Mranggon Lawang 1. Dengan rekognisi persentase 90% dari praktisi pelajaran Bahasa Indonesia dan 92% dari kuesioner respon siswa saat eksperimen pelaksanaan. Berdasarkan persentase tersebut bisa disampaikan bahwa perangkat yang diekspansi pengamat terbilang sangat bagus dan sangat layak dipakai sebagai perangkat pelajaran.

Pada perangkat pelajaran yang diserahkan pada siswa, terdapat substansi tentang langkah-langkah merawat tumbuhan, menuliskan hasil wawancara, dan menentukan gambar motif hias tumbuhan. Terdapat pula contoh kalimat pertanyaan tentang perawatan tumbuhan dan contoh hasil wawancara. PPT interaktif berbantuan powtoon memiliki tingkat kevalidan materi/isi media yang mencapai 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 04(2), 220–231. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1765%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/download/1765/1157>
- Jannah F., & Fathuddi, T. I. (2023). Penerapan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka II UPT SD Negeri 323 Gresik. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2099>
- Jannah, F., Hattarina, S., & Ariyanti, D. (2023). The Implementation of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5523–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5127>
- Jannah, F., & Mustokoweni, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Semester 2 Di Sdn Kademangan 1 Kota Probolinggo. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, 6948, 59–64. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/802%0Ahttps://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/802/736>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>

- Neolaka, G., & Benedicta Aryningtyas Jiwantono. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1428–1444. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6537>
- Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2022). Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1), 211–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>
- Wardana, L. A., Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, & Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo. (2023). Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1216–1225. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2871>
- Wardana, L. A., Nuriyanti, R., Sayu Athilah, F., Sastia Novita Sari, M., & Utami Prastyaningsih, T. (2022). Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 524–529. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2050>.