

Pengaruh Media PPT Interaktif Berbasis Canva Terhadap Speaking Skill pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SDN 1 Rahayu

Rizki Anugrah¹ Meiliana Nurfitriani² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: rizkianu96@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media pembelajaran PPT interaktif berbasis canva terhadap speaking skill pada siswa kelas 4 yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri 1 Rahayu Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian menggunakan quasi experiment dengan nonequivalent control group design. Dalam desain ini populasi dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol merupakan kelompok yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media PPT Interaktif. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Rahayu sebanyak 40 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes pretest dan posttest dan data dianalisis menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media pembelajaran PPT Interaktif memiliki pengaruh terhadap Speaking Skill siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Rahayu. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 61 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan posttest nilai rata-rata adalah 68. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest yang didapat adalah 60 kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan posttest nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 84. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan paired sample t test pada program SPSS, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif terhadap Speaking Skill pada pembelajaran bahasa inggris siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Rahayu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PPT Interaktif, Speaking Skill



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka belajar ini diluncurkan oleh menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (kemendikbud ristek) Nadiem Makarim sebagai bentuk dari tindak evaluasi perbaikan kurikulum 2013. Keterlibatan guru dalam proses pengembangan kurikulum penting dilakukan untuk menyelaraskan isi kurikulum dengan kebutuhan peserta didik dikelas menurut Alsubaie (2016) dalam Daga (2021:1077). Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari. Seiring dengan kemajuan teknologi yang menggglobal telah mempengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang politik, kebudayaan, seni, ekonomi, bahkan di dunia pendidikan. Menurut Rahmatina et al., (2019) dalam Hafidh (2023:113) Era revolusi industry 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurut Tommaso Agasisti, Germán Antequera, (2023) dalam Hafidh et al., (2023:113) hasil beberapa penulisan juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

Guru memiliki kewajiban mengembangkan semua potensi yang dimiliki murid. Setiap murid tentunya memiliki karakteristik yang berbeda, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing tetapi sebagai guru yang profesional diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya di dalam kelas dengan melakukan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun, penggunaan media pembelajaran saja tidak cukup, model pembelajaran yang tepat juga dibutuhkan untuk mencapai pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovatif. Menurut Trianto dalam Gunarto, (2013:15) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh lebih banyak pengetahuan yang bermakna. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran berorientasi pada masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis kurikulum, karakteristik, serta analisis kebutuhan guru dan peserta didik di Sekolah Dasar 4 Rahayu masih menggunakan pendekatan Konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan murid menjadi kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membuat hasil belajar murid menjadi rendah. Menanggapi fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran melalui alat peraga yang berdaptasi teknologi. Alat peraga yang di maksud adalah PPT Interatif Berbasis Canva yang dibuat menarik agar murid dapat termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti memilih media PPT Interaktif Berbasis Canva terhadap minat belajar membaca siswa kelas 4 SDN 1 Rahayu karena di sekolah tersebut jarang menggunakan media pembelajaran seperti PPT Interaktif. Guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis, sehingga murid tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media PPT interaktif, murid dapat belajar sambil bermain sehingga dapat diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Media PPT interaktif berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan yaitu. Pertama, media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Kedua, media ini memungkinkan siswa untuk berlatih speaking skill secara mandiri melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Ketiga, media ini dapat digunakan secara fleksibel di kelas maupun di rumah. Berdasarkan kenyataan tersebut tentu saja harus diupayakan peningkatan peningkatan dan motivasi pada guru untuk menggunakan alat peraga dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang kita harapkan sesuai dengan tujuan pada kurikulum dapat terwujud. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media PPT Interaktif Berbasis Canva Terhadap *Speaking Skill* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 SDN 1 RAHAYU”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Kurangnya *speaking skill* pada pembelajaran bahasa Inggris, Kurangnya penggunaan Media Pembelajaran pada pelajaran bahasa inggris, Rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam keterampilan berbicara bahasa inggris. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditentukan pembatasan masalah yaitu: Fokus pada materi *my self* dan peneliti hanya menguji pengaruh media pembelajaran PPT interaktif berbasis canva terhadap *speaking skill* pada pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 SDN 1 Rahayu. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut: Pengaruh media pembelajaran berbasis PPT Interaktif *canva* terhadap *speaking skill* pada pembelajran bahasa

Inggris kelas 4 SDN 1 Rahayu? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media PPT Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap *Speaking Skill* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 SDN 1 Rahayu.

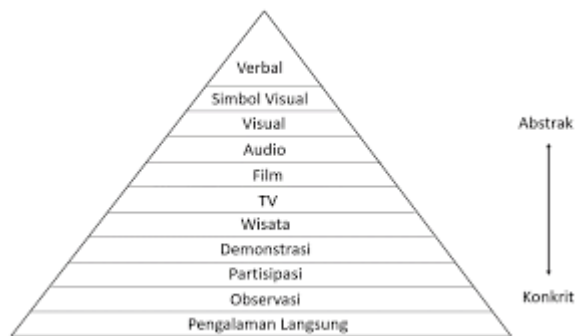
Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Artauli Ling Ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa menunjukkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil t hitung sebesar 7,18 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa.
2. Penelitian yang dilakukan Farah Oktaviana, Erwin Rahayu, dan Dian Indihadi yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris di SD menunjukkan Hasil bahwa nilai sig $0,00 < 0,05$ artinya penggunaan media pembelajaran berbasis power point dalam pembelajaran Bahasa Inggris efektif, dilihat dari rata-rata kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis power point yaitu 56 meningkat menjadi 78.
3. Penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Elsa Rahmawati dan Arif Widagdo yang berjudul Pengembangan media power point interaktif dalam penguasaan kosakata dan kalimat sederhana Bahasa Inggris siswa kelas IV SD menunjukkan hasil bahwa penelitian kelayakan media PowerPoint interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 97%. Hasil penelitian keefektifan menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari hasil uji- t yang didapatkan $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ yaitu $-29,07 \leq -2,04$ terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media, serta hasil belajar kognitif siswa dari rata-rata 59 menjadi 82 memiliki peningkatan nilai signifikan $N\text{-gain}$ 61 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media PowerPoint interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Gestiana Ragin, Ina Magdalena dan Dayu Retno Puspita yang berjudul pengembangan media interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar menunjukkan Hasil penelitian dan pengembangan ini bahwa tingkat kevalidan dari ahli materi yaitu 3,7 dan tingkat kevalidan dari ahli media yaitu 3,9 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian dari ahli Pendidikan yaitu 3,4 atau setuju dan tingkat kepraktisan menurut respon siswa yaitu 3,81 atau sangat setuju. Maka dapat dikatakan bahwa media interaktif yang dibuat peneliti layak dan praktis digunakan.

Kerangka Pikir

Power point Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran. Media power point adalah salah satu program aplikasi dari *Microsoft office* yang dirancang untuk menampilkan program multimedia. *Microsoft Power Point* menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian peserta didik. Pada media *powerpoint* interaktif yang dirancang oleh peneliti terdapat gambar, teks, video, suara dan tombol-tombol yang menghubungkan slide demi slide. Powerpoint ini terdiri dari beberapa slide, dengan rincian slide pertama terdapat judul materi, kelas, nama peneliti serta tombol interaktif yang menghubungkan slide ini ke slide menu. Pada slide kedua terdapat beberapa komponen yaitu kompetensi, tujuan, materi, quiz, ringkasan dan video yang memuat gambar, tulisan, video, suara dan tombol tombol yang menghubungkan setiap slide. Selanjutnya, pada

menu materi terdapat gambar, tulisan, suara serta tombol yang menghubungkan setiap slide, yaitu tombol maju dan kembalinya slide serta tombol home, yang jika di klik maka akan kembali ke slide menu. Dalam kegiatan belajar, siswa harus merasakan dan melakukan sendiri pengalaman pengalaman yang dapat merupakan proses belajar. Kelibatan siswa secara aktif tentu saja ditentukan pada pemilihan metode dan media yang benar-benar merangsang siswa untuk berperilaku dalam belajar. Teori yang mendukung media *Lectora Inspire* adalah menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2014:8) mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar dale lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale 1970

Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) dalam Arsyad (2014:13) mengatakan bahwa "hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan". Teori belajar Edgar Dale bisa dikatakan, bahwa dalam penelitian ini mendukung media pembelajaran interaktif. Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media juga menyebabkan siswa lebih senang dan bersemangat. Proses mental tersebut sangat membantu membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat siswa lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tentu saja membantu guru dalam mentransformasikan pengetahuan kepada siswanya.

Peserta didik lebih mudah belajar lewat kata-kata dan visual dibanding dengan kata-kata saja. Pernyataan tersebut dikenal sebagai "prinsip multimedia" dan menjadi dasar dalam penggunaan multimedia pembelajaran, dimana pembelajarannya terdiri dari kata-kata (baik tertulis maupun secara lisan) dan visual (grafik, ilustrasi, foto, gambar, animasi, atau video) yang digunakan untuk membantu perkembangan suatu pembelajaran. Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya Sanjaya (2012:219) dalam Lubis & Rambe (2021). Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia

yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan (Tallon et al., 2020). Media pembelajaran Interaktif yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media Pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat siswa mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut (Rahmandita, 2021).

Pemakaian media pembelajaran PPT interaktif ini dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dalam belajar dan minat baru, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar. Maka diharapkan peranan media power point interaktif berbasis digital bisa membantu belajar peserta didik khususnya dikelas empat di sekolah dasar dalam speaking skill pada pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan agar siswa lebih efektif terlibat dengan sistem pembelajaran adalah power point Srimaya (2017). Penerapan media power point terbukti dari banyak literature bahwa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Septianai (2019). Media Powerpoint interaktif ini diupayakan untuk mendukung terhadap pembelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking Skill* yang Dimana didalam powerpoint interaktif akan ada banyak interaksi menarik yang memuat audio dan visual, sehingga pembelajaran lebih menarik dan murid-murid akan lebih mudah memahami materi yang dibwakan. Harapan Penelitian Media PPT Interaktif berbasis canva dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDN 1 rahayu.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Media PPT interaktif berbasis canva berpengaruh signifikan terhadap speaking skill pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 1 Rahayu

Ho: Media PPT interaktif berbasis canva tidak berpengaruh signifikan terhadap speaking skill pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 1 Rahayu

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti ialah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:14) menyatakan bahwa: "metode penelitian kuantitatif yaitu meneliti populasi atau sampel, pengambilan sampel dilaksanakan secara acak, memerlukan instrumen dalam pengumpulan data dan hipotesis yang telah diuji sebelumnya maka analisis data harus bersifat kuantitatif atau statistik". Karena, dimana semua gejala yang diamati diukur dalam bentuk angka, sehingga akan menggunakan teknik statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen. Sugiyono (2016:107) menyatakan bahwa "metode penelitian eksperimen ialah suatu perlakuan tertentu untuk mencari pengaruh terhadap yang lain dengan kondisi terkontrol". Dengan demikian, metode eksperimen dapat dijadikan sebagai bahan untuk menjawab persoalan mengenai apa yang diteliti. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk menguji pengaruh yang dilakukan mengenai suatu perlakuan terhadap sampel penelitian. Oleh karena itu, alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui suatu pengaruh terhadap perlakuan, dimana perlakuan yang dimaksud ialah penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol dengan masing-masing kelompok diberikan tes lisan materi *my self* untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Maka dengan ini, kedua kelompok diasumsikan

homogen dan harus dikontrol secara teliti, sehingga terjadinya pengaruh terhadap *speaking skill* pada pembelajaran Bahasa Inggris ialah benar-benar merupakan hasil perlakuan yang diberikan oleh peneliti.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah quasi experimental design. Rancangan jenis penelitian ini bertujuan untuk memperoleh suatu informasi dengan menduga-duga atau memperkirakan informasi yang diperoleh secara eksperimen. Desain ini tidak hanya kelompok eksperimen saja, melainkan adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Akan tetapi, kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaannya kelompok eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:114) menyatakan bahwa "quasi eksperimental design digunakan karena kelompok kontrol sulit untuk didapatkan sebagai penelitian". Sedangkan menurut Sukmadinata (2016:207) menyatakan bahwa "quasi eksperimental design dapat digunakan minimal untuk mengontrol satu variabel, sekalipun dalam bentuk yang matching, dengan cara menjodohkan atau memasangkan dari beberapa karakteristik, akan tetapi bisa dipilih secara random karena itu akan lebih baik. Berdasarkan hal tersebut, quasi eksperimental design lebih baik dan pre-eksperimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang merupakan bagian dari jenis penelitian *quasi eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2016:116) menyatakan bahwa "*nonequivalent control group design* ialah desain yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi perbedaannya terletak dari pemilihan sampel yang mana kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara *random*". Terdiri dari dua kelompok tiap masing-masing kelompok melakukan *pretest* dan *posttest*, hanya perbedaannya terletak dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Tabel 1 berikut ini merupakan gambaran desain penelitian yang penulis gunakan:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	01	X	02
Kelas Kontrol	03		04

Keterangan:

01 = nilai *pretest* kelompok eksperimen

02 = nilai *posttest* kelompok eksperimen

03 = nilai *pretest* kelompok kontrol

04 = nilai *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan kelompok eksperimen (menggunakan media)

Pertama yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan penelitian ialah melakukan *pretest* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tujuan untuk mengetahui kejelasan dan kestabilan antara kedua kelompok penelitian sebagai bahan pertimbangan sebelum diberikan perlakuan. Jika setelah diketahui kejelasan dari kedua kelompok, maka diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama, tetapi dengan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok tersebut, terdiri dari siswa kelas IV SDN 1 Rahayu yang berjumlah 40, sebagaimana terdapat di lampiran. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan untuk kelompok kontrol tidak. Maka, akan dilaksanakan evaluasi akhir berupa *posttest* pada kedua kelompok tersebut. Oleh karena itu, nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* akan menggambarkan nilai keterampilan berbicara Bahasa Inggris.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah populasi dari penelitian ini adalah seluruh murid Kelas 4 A dan B SDN 1 Rahayu tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 40 murid yang terdiri dari 20 murid kelas A dan 20 murid kelas B. Menurut Sugiyono (2016:81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Menurut Sugiyono, (2016: 85) metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Total Sampling* teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan mengambil semua populasi menjadi sampel penelitian, Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 orang dimana sampel diambil dari seluruh murid Kelas 4 SDN 1 Rahayu yang berjumlah 40 murid yang terdiri 20 murid kelas A dan 20 murid kelas B. Menurut Sugiyono dalam Muslimin (2021: 81) bahwa untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka jumlah sampel masing-masing antara 10-20. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik simpel *random sampling* karena sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas 4 A dan B SDN 1 Rahayu Tasikmalaya yang berjumlah 40 orang.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Σ Peserta didik
Eksperimen	20
Kontrol	20
Σ	40

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rahayu, dengan alamat Jl. M. Wijayapraja No. 4, Sambongpari, Kec. Mangkubumi, Kota Tasikmalaya Prov. Jawa Barat. Alasan peneliti menggunakan sekolah ini ialah terdapat suatu permasalahan yang lebih menonjol dalam kegiatan pembelajaran yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran, yang mana diargumentasikan berdasarkan wawancara guru. Penelitian ini dilaksanakan dari tahap persiapan sampai dengan selesai yaitu bulan Agustus 2024 – Juni 2025 diawali dengan pengajuan judul, penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian, pengumpulan analisis data, penyusunan laporan serta ujian skripsi dan revisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Wawancara. Wawancara atau interview merupakan salah satu wujud dari komunikasi interpersonal dimana merupakan suatu bentuk komunikasi yang langsung tanpa perantara media antar individu, dalam hal ini peran sebagai pembicara dan pendengar dilakukan secara bergantian, wawancara yang digunakan kali ini adalah wawancara terstruktur kepada wali/guru kelas untuk mengetahui proses dalam pembelajaran tentang materi speaking skill pembelajaran Bahasa ingris di kelas IV sekolah dasar.
2. Observasi. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Peneliti melaksanakan pengamatan mengenai cara guru mengajar, yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di kelas IV SDN 1 Rahayu, dengan tujuan untuk membuktikan berdasarkan hasil wawancara mengenai cara guru mengajar bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas kurang penggunaan media pembelajaran, sehingga terbukti bahwa kekurangan inilah yang mengantarkan peneliti untuk melaksanakan suatu perubahan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 1 Rahayu.

3. Teknik Dokumentasi. Sugiyono (2016: 206) mengatakan bahwa “dokumentasi ialah sesuatu yang sudah berlalu berupa dokumentasi catatan atau gambar”. Dokumentasi ini bisa berupa gambar, tulisan atau catatan, karya-karya dari seseorang. Contoh dokumentasi berupa gambar mengenai foto, dokumen penilaian dan lain sebagainya, sedangkan bentuk tulisan dalam dokumentasi misalnya diari, riwayat hidup, cerita biografi dan catatan tanya jawab. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV peserta didik saat ini dan tahun lalu sehingga mengetahui sampai mana pengetahuan siswa.
4. Tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal tes lisan. Soal tes lisan ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa data yang akan digunakan adalah hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Rahayu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan pada awal perlakuan dan *posttest* pada akhir perlakuan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk soal tes lisan yang sama. sumber data yang dihasilkan didapat dari setiap siswa yang termasuk dalam sampel kemudian diberi soal dan diminta untuk menjawab soal pertanyaan tersebut.
5. Studi Literatur. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan penelitian ini, yakni dengan cara mempelajari, membaca, menelaah, dan mengutip pendapat ahli dari berbagai sumber berupa artikel jurnal, buku, diktat, surat kabar, internet, dan sumber yang relevan lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji suatu perlakuan terhadap sampel penelitian, yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran PPT interaktif terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Kegiatan pelaksanaan penelitian, dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 1 Rahayu yang berjumlah 40 orang. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi dua bagian dengan teknik sampel *random sampling*, yaitu adanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran PPT interaktif dengan jumlah siswa 20 orang, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa 20 orang. Peneliti melakukan suatu penelitian terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di tanggal yang sama. Akan tetapi, pada jam yang berbeda. Hal ini, didasarkan atas izin pihak sekolah yang dilaksanakan selama 4 hari. Akan tetapi, sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kedua kelompok tersebut, yang mana terdapat pada lampiran 4. Untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Statistik Product and Service Solution* (SPSS) *version 25.0* dalam memperoleh data kuantitatif. Data tersebut, diperoleh berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada siswa kelas IV SDN 1 Rahayu.

Pembahasan

Interpretasi dan Hasil Diskusi

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media PPT Interaktif Berbasis Canva Terhadap Speaking Skill Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SDN 1 Rahayu. Dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2025 sampai tanggal 9 Januari 2025, dengan pelaksanaan penelitian dilakukan secara 4 tahap yaitu perencanaan (mengetahui gejala-gejala yang ada di lapangan), tes awal (*pretest*), perlakuan atau pembelajaran dan tes akhir (*posttest*). Untuk rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen yaitu 60,50 sedangkan kelompok kontrol yaitu 61,25. Kemudian rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen yaitu 84,75 sedangkan kelompok kontrol yaitu 68,75. Berdasarkan hasil olah data menggunakan SPSS *version 25.0* yang telah dijelaskan di atas,

bahwa nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diperoleh datanya berdasarkan tabel *independent sample t-test*, memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000. Dengan demikian, media PPT interaktif berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. media PPT interaktif ini, membuat siswa belajar lebih aktif dan menyenangkan. Dimana siswa disajikan dengan video animasi, kemudian siswa dapat memahami suatu materi dengan contoh video yang diberikan, sehingga imajinasi siswa untuk menuangkan daya pikir yang dituangkan ke dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris akan lebih mendalam, dibanding dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional atau tanpa media. Karena pembelajaran tersebut, lebih menekankan siswa untuk dapat memperhatikan gurunya sehingga siswa kurang untuk dapat mengekspresikan dirinya, kemudian siswa yang merasa sulit dalam pengucapan bahasa Inggris mengenai sesuatu apalagi jika hal tersebut diberikan batasan untuk dapat menciptakan sesuatu pemahaman terhadap materi yang lebih baik lagi.

Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, pada dasarnya telah dilaksanakan secara maksimal dari mulai tahap perencanaan sampai dengan tahap penyelesaian laporan. Akan tetapi, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan peneliti, yang mana peneliti sebagai peneliti pemula. Adapun keterbatasan yang dapat diamati selama proses penelitian berlangsung antara lain yaitu sebagai berikut: Keterbatasan waktu, penelitian dilaksanakan berdasarkan izin pihak sekolah yang mana dilaksanakan selama 4 hari untuk 3 kali perlakuan atau pembelajaran ditambah pelaksanaan *pretest-posttest*. Oleh sebab itu, pembelajaran dimulai pada jam 08.00 sampai dengan jam 11.00 WIB. Hal ini, agar pencapaian pemberian perlakuan atau pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai rencana secara maksimal.

Implementasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen, dimana hasil dari data yang diperoleh dapat memberikan implikasi terhadap pelayanan, pendidikan serta penelitian, yaitu sebagaimana berikut:

1. Implikasi Terhadap Pelayanan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dibuktikan bahwa media PPT interaktif berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Dengan media PPT interaktif ini, siswa dimotivasi untuk dapat belajar secara aktif, kreatif serta menyenangkan sehingga siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengekspresikan diri agar dapat memahami materi berdasarkan hasil temuan dari video pembelajaran dan animasi. Peneliti yang hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator selama kegiatan pembelajaran.
2. Implikasi Terhadap Pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa media PPT interaktif ini dapat meningkatkan mutu pendidikan, karena penggunaan media PPT interaktif ini, hasil olah data menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif ini dapat meningkatkan prestasi dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu, penggunaan media PPT interaktif ini, dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif, kreatif serta menyenangkan sehingga pembelajaran tidak lagi tertekan apalagi monoton.
3. Implikasi Terhadap Penelitian. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Maka, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media PPT interaktif ini untuk dapat digunakan secara lebih baik lagi dalam dunia pendidikan. Penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu bentuk referensi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, umumnya mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yaitu berdasarkan nilai siswa berupa pretest dan posttest, distribusi frekuensi pretest dan posttest, statistik nilai pretest dan posttest, grafik histogram pretest dan posttest serta diagram batang berupa nilai rentan siswa pretest dan posttest. Yang mana berdasarkan hasil perolehan perhitungannya yaitu terdapat perbedaan mengenai prestasi keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN 1 Rahayu, antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media PPT interaktif dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan yang diperoleh berdasarkan olah data menggunakan *SPSS version 25.0* untuk kelompok eksperimen pada saat pelaksanaan *pretest* dengan nilai *min.* 25 dan nilai *max.* 75, sedangkan kelompok kontrol dengan nilai *min.* 40 dan nilai *max.* 90. Kemudian, untuk kelompok eksperimen pada saat pelaksanaan *posttest* dengan nilai *min.* 65 dan nilai *max.* 100, sedangkan kelompok kontrol dengan nilai *min.* 50 dan nilai *max.* 100. Hal ini dapat dilihat pula dari hasil perhitungan menggunakan teknik *independent sample t-test* berdasarkan nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Dengan demikian, perolehan akhir perhitungan yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian, hasil pengambilan keputusan *uji independent sample t-test* yang diperoleh yaitu thitung sebesar 4.16 dengan tabel pada taraf signifikansi 0,05 dan df 38, Std. Error Difference 3.845. Maka dengan demikian, thitung $4.16 > t_{tabel} 3.845$. Selain itu, berdasarkan analisis mean *posttest* pada masing-masing kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan nilai 84,75 sedangkan kelompok kontrol dengan nilai 68,75. Dengan demikian, nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol ($84,75 > 68,75$). Selain penjelasan di atas, bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok eksperimen yaitu 84,74 atau 84% dengan kategori tafsiran “sedang”, sedangkan nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok kontrol yaitu 68,75 atau 68% dengan kategori tafsiran “rendah”. Dengan demikian, rumusan masalah pada penelitian ini sudah dapat terjawabkan yaitu Media PPT interaktif berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN 1 Rahayu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu sebagaimana berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris, maka siswa harus sering berikan latihan percakapan bahasa Inggris. Karena berbicara bahasa Inggris bukanlah suatu turunan melainkan suatu yang harus diajarkan atau dibiasakan.
 - b. Penggunaan bahasa Inggris minimal dalam kegiatan pembelajarannya akan lebih mempermudah siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.
2. Bagi pengajar
 - a. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pembelajaran bahasa Inggris di sekolah agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Pengajar dapat menggunakan media PPT interaktif dalam kegiatan pembelajaran, karena sudah terbukti bahwa media tersebut berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Media ini, dapat digunakan sebagai salah satu bentuk referensi atau alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran.

- b. Sekolah dapat memberikan dukungan ataupun memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- 4. Bagi peneliti lain
 - a. Menjadikan sebuah referensi untuk dijadikan penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi agar penelitian selanjutnya lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A Chaedar. (2008). *Filsafat Bahasa dan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17-31.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astriani, S. A. (2018). *Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Nurul Jadid, 1-13.
- Daga, Agustinus Tanggu. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 3, 2021, pp. 1075-1090.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol.2, No.(1). Hal 94-109.
- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: Unissula Press Universitas Islam Sultan Agung Semarang
- Hafidh, Muhenda., Lena, Mai Sri. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. April 2023 Halaman: 112-123.
- Haryani. (2021). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih di Mts Negeri 5 Klaten. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1. No. 2 Juni 2021
- Indriyani, Lemi. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. No. 1, 2019, hal.
- Indriyastuti, Atiek (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Hp Android Di Kelas X-MIPA-1 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik*, Vol. 7 No. 1 | Mei 2021
- Juhaitno. 2010. *Keajaiban Belajar*. Pontianak: Pustaka Jenius Publishing, 2010
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar., Firmansyah, Vicky Wahyu. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, Volume 2 No 4
- Lubis, renni ramdhani., Rambe, Nurhamiah. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru Sd Swasta Pab 10 Sampali. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, Vol. No. 2
- Masykur Ruban. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2017, Hal 177 – 186

- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, Vol. 3(1), 44.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,"* 1085–1092.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Muslimin, U. (2021). Pengaruh Retailing Mix Terhadap Keputusan Pembelian. *Amsir Management Journal*, 1(2), 81-92. <https://doi.org/10.56341/amj.v1i2.22>
- Nurmaidah. (2021). *Pembelajaran PAI di Sekolah*. Mataram: Sanabil
- Oktaviana, Farah., Rahayu, Erwin., Indihadi, Dian. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris di Sd. *Jurnal Tunas Nusantara*, Vol 4, No 1
- Permadi, Ade Salahudin., dan Putra, Chandra Anugrah. (2022). Pengaruh Pair Recording Method dan Audio Lingual Method Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 7 Nomor Mei 2022 (1-9)
- Ragin, Gestiana., Magdalena, Ina., Puspita, Dayu Retno. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6 Nomor 2
- Rahmandita, A., Saraswati, D. L., Mulyaningsih, N. N., Ningsih, R., Agustina, L., Sari, T. A., ... & Wiyanti, E. (2021). Perhaps a feasibility study of pocket book learning media in Newton law materials for class X Senior High School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1816, No. 1, p. 012076). IOP Publishing.
- Rahmawati, Elsa., Widago., Arif. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Dalam Penguasaan Kosakata Dan Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Volume 14, Nomor 2
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rosmita. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Rusman, Kurniawan dan Riyana, Cepi. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Doni Anggoro Ari., Muniroh, Zumrotul., dan Akmaliah, Nurul. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Kredo*, Vol. 2 No. 2 April 2019
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Vol. No.1, 2019, hal. 470 – 477
- Septiani, N. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Power Point Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Mipa 1 Sma Negeri 1 Kasimbar* (Doctoral dissertation, Universitas Tadulako).
- Sitohang, Artauli Ling Ling Wei., Sirait, Jumaria. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, Volume 06, No. 01
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, Volume 5 Nomor 1 Juni 2017.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Suparlan. (2019). Peran Media Dalam Pembeajaran Di Sd/Mi. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 1, Nomor Desember 2019; 180-193
- Suryaman, Maman. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, 21 Oktober 2020
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2008). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Tallon, J. M., Dias, R. S., Costa, A. M., Narciso, J., Barros, A., & Silva, A. J. (2020). Pilot evaluation of an interactive multimedia platform to provide nutrition education to Portuguese adolescents. *European journal of public health*, 30(2), 353-357.
- Tarigan, H. G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Ulum, M. Nurul. (2022). Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Hasanudin Plosorejo Kec Banjarejo Kab Blora. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Volume 21 Nomor 1 Oktober 2022
- Umam, Khoirul. (2018). Pengaruh Media Picture Story terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Biologi. *Proceeding Biology Education Conference*, Volume 15, Nomor 1
- UU SISDIKNAS. (2003). Sistem Pendidikan Nasional 2003 (UU RI No.20 TH 2003). Jakarta: Sinar Grafika.
- Wiguna, I Komang Wahyu., Tristaningrat, Made Adi Nugraha. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 1, 2022, pp. 17-26.
- Yolandasari, Mega Berliana. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan MiftahulHuda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020
- Zaki, ahmad., Mulbar, Usman., Alimuddin., Ihsan, Hisyam., Khadijah. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program PKM. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2 No.1