

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL  
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh  
Suci Amalliya  
1901334

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL  
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**

Oleh  
**Suci Amalliya**  
1901334

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Suci Amalliya  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

SUCI AMALLIYA

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL  
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP 19591012 198101 1 002

Pembimbing II

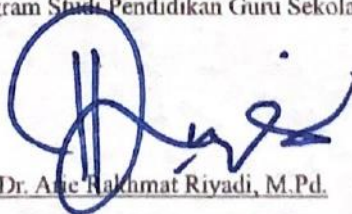


Non Dwishiera Cahya Anasta, M.Pd.

NIP 19910108 201903 2 015

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rahmat Riyadi, M.Pd.

NIP 19820426 201012 1 005

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Suci Amalliya  
NIM 1901334

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL  
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**

Suci Amalliya

1901334

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa saat observasi, yaitu kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran dan kurangnya keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapatnya dikarenakan kurangnya kosakata. Pengembangan media dilakukan berdasarkan metode *design and development (D&D)* dengan model Perencanaan, Produksi dan Evaluasi (PPE). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti mencakup observasi lapangan, wawancara, dan angket dengan instrumen yang menggunakan perhitungan skala likert. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yang berisi sajian data dengan penarikan kesimpulan berupa narasi dan data kuantitatif yang diambil dari penilaian angket oleh validator ahli dan siswa. Subjek penelitian media interaktif *spin wheel* digital ini adalah siswa kelas 5 di salah satu sekolah dasar islam di Kota Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akumulasi kelayakan media dari validator ahli media adalah 86,25%, validator ahli materi 97,74%, validator ahli pembelajran 96,76% serta penilaian siswa sebagai bentuk respon terhadap media adalah 85,4% dimana penilaian tersebut masuk pada kategori sangat baik seluruhnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media interaktif, *Spin wheel* digital, Keterampilan berbicara

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SPIN WHEEL* DIGITAL  
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**

Suci Amalliya  
1901334

***ABSTRACT***

*This research aims to describe the development of an interactive digital spin wheel media based on powerpoint to encourage the speaking skills of 5th-grade elementary school students. The study takes into consideration the observed needs of the students, specifically the lack of variety in learning media during the instructional process and the students' limited vocabulary to express opinions. The media development process utilizes the Design and Development (D&D) method with the Planning, Production, and Evaluation (PPE) model. Data collection techniques employed include field observations, interviews, and questionnaires, utilizing instruments with Likert scale calculations. The data analysis technique encompasses qualitative data analysis, presenting findings through narratives, and quantitative data derived from expert validators' and students' questionnaire assessments. The research subjects consist of 5th-grade students in an Islamic elementary school located in South Tangerang. The research findings reveal that the cumulative media feasibility assessment by expert media validators was 96,25%, expert material validators 97.74%, expert teaching validators 96.76%. Additionally, student assessments, reflecting their response towards the media, recorded 85.4%, all falling within the "very good" category. These findings underscore the viability of developing this interactive digital spin wheel media based on Powerpoint to effectively facilitate the learning process.*

***Keywords:*** *Interactive media, Digital spin wheel, Speaking skills.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	
UCAPAN TERIMA KASIH.....	
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR .....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.1.2 Media Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	12
2.2 <i>Spin wheel</i> Digital.....	14
2.3.1 Pengertian <i>Spin wheel</i> Digital .....	14
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan <i>Spin wheel</i> Digital .....	18
2.3 Menumbuhkan Keterampilan Berbicara.....	19
2.3.1 Pengertian Keterampilan Berbicara.....	19
2.3.2 Indikator Keterampilan Berbicara Siswa .....	26
2.4 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas 5 .....	28

2.4.1 Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 .....	28
2.3.3 Materi Iklan Kelas 5 .....	29
2.4 Penelitian yang Relevan.....	31
2.5 Kerangka Berpikir.....	32
2.6 Definisi Operasional .....	33
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Desain Penelitian .....	35
3.2 Prosedur Penelitian .....	35
3.3 Partisipasi Penelitian.....	36
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan data .....	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Desain Pengembangan Media.....	48
4.1.1 Temuan .....	48
4.1.2 Pembahasan .....	75
4.2 Hasil validasi.....	81
4.2.1 Temuan .....	81
4.2.2 Pembahasan .....	86
4.3 Hasil pengembangan media pembelajaran .....	94
4.3.1 Temuan .....	94
4.3.2 Pembahasan .....	101
4.3.3 Keterbatasan Penelitian .....	107
<b>BAB V: SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>109</b>
5.1 Simpulan.....	109
5.2 Rekomendasi .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>119</b>
<b>Riwayat Hidup .....</b>	<b>170</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 118-123.
- Akbar, A, A, Z. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kertas Untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman Tingkat Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. <http://repository.upi.edu/id/eprint/79819>
- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115–126. Doi: <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1227>
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Arfiani, D. Z. (2018). *Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Show and Tell di RA NU Mawaqi'ul Ulum Medini Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2017/ 2018*. (Tesis). Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86–92. Doi: <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Cahyani, N. P., & Eska, W. (2021). Development of Indonesian Learning Module Based on Advertising Materials for Students Class V Sdn 20 Talawi, Koto Xi Tarusan District Pesisir Selatan Regency Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik Pada Materi Iklan Untuk Siswa Kelas V Sdn 20 Talawi Kecamatan Koto Xi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 1(1), 38–44.

- Desiyana, A, F. (2021). Pengembangan Media Buku Bacaan Bergambar Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Devega, E. (2017). *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca tapi Cerewet di Medsos*. [Online]. Diakses dari [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media). Pada 17 Agustus 2023.
- Dewi, I, G, A, D, A. (2020). Makna Kiasan Visual Dalam Iklan Minuman Kaleng Beralkhol Suntory “Strong Zero.”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(3), 294. Doi: <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i3.25798>
- Dewi, P, M, K., Ganing, N, N., & Sujana, I, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1908–1917.
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh Penerapan Media Poster Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Politeknik Negeri Padang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 38–46. Doi: <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p038>
- Farhana, D. (2018). *Pengaruh Rutinitas Tadarus Al- Qur'an Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an (Studi di MTs Negeri 2 Karabohong-Labuan-Pandeglang-Banten)*. (Tesis). Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten.
- Febriatmoko, A. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Melalui Teknik Cerita Berantai di Kelas V Negeri Ringin Rejo 03 Kecamatan Wates Kabupaten Blitar*. (Tesis). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fitriani, Y & Aziz, I, A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Senasbasa, 1(1), 101-102.

- Hamzah, Sekar, U. L., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk. *ORBITA: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 77–81. Doi: <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group: Klaten.
- Hasanah, P, P. & Susmiarti. (2020). Pengaruh Media Visual Powerpoint terhadap Hasil Belajar Seni Budaya (Tari) di Kelas VIII-2 SMP Negeri 12 Lubuk Linggau Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Sendoratik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 1(1), 37. Doi: <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i2.110569>
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran *Qawaid Nahwu*. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 155–174. Doi: <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. Doi: <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Indahsari,. Dkk. (2019). Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang. *Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 3, 544-550.
- Kementrian ESDM RI. (2021). *6 Hambatan dalam Berpikir Kreatif*. [Online]. Diakses dari: <https://ppsdmaparatur.esdm.go.id/berita/6-hambatan-dalam-berpikir-kreatif>. Pada 17 Agustus 2023.
- Kurniawati, J. & Baroroh, S. (2018). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 2(2), (53-54).
- Kurniawati, N, A, Solehuddin, & Ilfiandra. (2019). Tugas Perkembangan pada Anak Akhir. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 2(2), 89.
- Kusumawati, Y, A. (2018). *Readability dalam Tipografi*. [Online]. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/>. Pada 12 Agustus 2023.

- Lestari,. Dkk. (2022). Penerapan Metode Outdoor Study Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, ƴ(1), 1-7.
- Listika, M., Susetyo., & Yanti, N. (2019). Penggunaan Kalimat Efektif pada Artikelopen Jpurnal System (OJS) Korpus. *Jurnal Ilmiah Korpus*, ƴ(2), 183-189.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, ƴ(2), 243–252.
- Magfiroh, T, A. (2017). *Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Computer*, ƴ(1), 21-26.
- Mardiana, T. & Hartati, A, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop And National Seminar*, 13-14.
- Mardison, S. (2017). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, ƴ(2), 635-643. Doi: <https://doi.org/10.15548/alawlad.v7i2.432>
- Marliani, A. (2019) *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Muslimin, K. (2015). Etika Iklan Dan Kapitalisme Dalam Media Televisi. *Jurnal An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, ƴ(1), 39-45.
- Noviana, Ivo. (2007). Pola Menonton Televisi pada Anak (Stndi Kasus di Sdn Johar Barn 1 Jakarta Pusat dan SD Islam Al Azhar, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan). *Sosio Konsepsia*, 70 - 79.
- Noviyanti, D. (2020). *Pengembangan Media Buku Harian Untuk Pembelajaran Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Pangestuti, D. (2021). *Hubungan Kematangan Emosi dan Konsep Diri dengan Penyesuaian Diri pada Menantu Perempuan yang Tinggal di Rumah Mertua*. (Tesis). Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.
- Panjaitan R, G, P., Titin, & Putri, N, N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, <sup>^</sup>(1), 142. Doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062
- Pulukadang, W, T., Basato, F., & Pahrum, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model Mind Mapping pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 339-340.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, <sup>^</sup>(1), 113-129.
- Putri, Khoirunisa A., et al. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Kutabumi 1 Kabupaten Tangerang. *Berajah Journal*, <sup>^</sup>(3), 147-153, doi:[10.47353/bj.v1i3.35](https://doi.org/10.47353/bj.v1i3.35).
- Qamariah, H. & Wahyuni, S. (2018). Pentingnya Mengajarkan Ejaan kepada Anak-anak. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 70-77.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, <sup>^</sup>(3), 267–275. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, <sup>^</sup>(33), 81. Doi: <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Septianti, N & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, <sup>^</sup>(1), 7-17. doi: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqu>
- Setyohadi, B. (2010). Pengaruh Warna terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan*, <sup>^</sup>(1), 79-90.

- Solichah, dkk. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 2(2), 51–59. Doi: 10.17977/um035v28i22020p051
- Sopyan, U. (2016). *Kemampuan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar*. (Tesis). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192. Doi: <https://doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3067>
- Subhayni, Sa'adiyah & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University Press.
- Sulistyowati, E. (2019). Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menulis Surat Resmi Melalui *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Siswa Kelas VI SD 6 Getassrabi. *Inopendasa Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1-8.
- Tambunan, S, A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *JPTS*, 3(1), 23-27.
- Wahyuni, H, H, Setyosari, P. (2016). *Edcomtech*, 1, 129–136.
- Widyaningsih, N., Komalasari, M, D., & Purnomo, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community and Service (IJOCS)*, 2(2), 352.
- Yudhistira, D. (2014). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Quantum Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karangandri 04 Cilacap*. (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta.

- Yulismayanti & Ahmad. (2019). Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. *TOTOBUANG*, *v*(1), 1-15.
- Zahra, A. C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.