

The Effectiveness of Picture Guessing Media on Speaking Skills in Fourth Grade Elementary School Students

Monanda Utami¹, Djunaidi², Eni Heldayani³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

*E-mail: monandau@gmail.com

Abstract

Guess the picture media is a learning media that contains puzzles given as entertainment where someone is asked to guess as many words, phrases, or sentences as possible that are hinted at in the picture. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using guess the picture media on speaking skills in grade IV students of SDN 98 Palembang. The method used in this study used the quasi-experimental method Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design. Purposive sampling was used for sampling. This study consisted of two classes, namely class IV. A and IV. B totaling 58 students. Hypothesis testing of research data using independent sample t-test with the criteria that H_a is accepted if $t_{count} > t_{table}$. Obtained with a value of (t_{count}) $7.373 > (t_{table}) 1.672$ and sig. (2 tailed) = $0.000 < 0.05$, so the calculation shows that H_a is accepted and H_o is rejected or the hypothesis is proven that there is effectiveness of picture guessing media on the speaking skills of class IV students at SDN 98 Palembang.

Keywords: Guess the Picture Media, Speaking Skills, Grade IV Students, Elementary School.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim pada pidato acara Hari Guru Nasional (HGN) tahun 2019 mencetuskan konsep Pendidikan Merdeka Belajar. Konsep merdeka belajar merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang didalamnya terdapat unsur fleksibilitas terhadap kebebasan dan keterbukaan diri sebagai institusi pendidikan yang berkontribusi untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa (Alfath et al., 2022 hl.43). Konsep merdeka belajar membuat kurikulum yang berlaku juga turut mengalami perubahan dimana isi kurikulum tersebut harus memiliki makna dalam kemerdekaan berpikir untuk terampil mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan teknologi sesuai dengan amanah undang-undang 1945 dan pancasila (Alfath et al., 2022 hl. 43).

Kurikulum Merdeka menjadi salah satu jawaban dan solusi yang diberikan pemerintah terhadap kehilangan makna pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pandemi covid-19 dengan menekankan proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan karakteristik peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat dan bakatnya (Zahir & Nasser, 2022 hl. 55). Konsep kurikulum merdeka belajar merupakan terbentuknya kemerdekaan dalam berpikir. Kemerdekaan berpikir ditentukan oleh guru, artinya guru menjadi tonggak utama dalam menunjang keberhasilan dalam pendidikan (Mahmud et al., 2024 hl. 3320). Inovasi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran akan lebih optimal bila menggunakan media pembelajaran yang tepat (Wulandari et al., 2022 hl. 570).

Demi menunjang capaian kurikulum merdeka yang ditetapkan pemerintah, seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan seperti contohnya media tebak gambar khususnya di SD, karena anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang visual dan kreatif (Bahroyni et al., 2021 hl. 59).

Rahayu (2019) menyebutkan bahwa media tebak gambar adalah penyajian dalam bentuk fisik dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan tentang kehidupan sehari-hari, Misalnya menyangkut manusia, peristiwa, hewan, benda-benda, tempat dan sebagainya (Basri, 2023 hl. 26244). Chen & Chew (2021) menyebutkan bahwa berbicara adalah aktivitas komunikasi yang penting untuk interaksi manusia, pertukaran pengetahuan, demi membangun hubungan (Irianti et al., 2024 hl.1). Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan menghasilkan sistem suara serta artikulasi untuk penyampaian keinginan, dalam hal ini kelengkapan ucapan seseorang adalah syarat utama yang memungkinkan untuk menghasilkan ragam yang luas. Keterampilan ini juga dilandasi dengan kepercayaan diri dengan menghilangkan rasa malu, rendah diri serta kecemasan (Muammar, 2021 hl. 30-31). Memahami pengertian dari tebak gambar bisa dilihat bahwa media ini berkaitan dengan keterampilan berbicara Adapun untuk teori yang menyatakan adanya hubungan antara keterampilan berbicara dengan media tebak gambar antara lain Teori Belajar Visual (*Dual Coding Theory*- Allan Paivio) Teori ini menyatakan proses kognisi melalui visual dan verbal. Gambar sebagai visual dan dihubungkan dengan kata atau kalimat dalam pikiran peserta didik sehingga membantu pengaktifan kosakata dan struktur kalimat saat berbicara. Gambar memicu aktivasi memori visual kemudian membantu siswa mengaitkan gambar dengan kata sehingga mendorong mereka untuk berbicara dan memperkuat daya ingat kosakata dan struktur kalimat (Dinda et al., 2023 hl.2).

Teori Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) Teori ini menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Gambar dan interaksi sosial dalam permainan tebak gambar memungkinkan siswa membangun makna sendiri dan mengembangkan bahasa melalui diskusi dan bantuan dalam perkembangan keterampilan berbicara (Dinda et al., 2023 hl.2).

Teori Pembelajaran Sosial (Albert Bandura) Teori ini menyatakan bahwa manusia belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi melalui observasi terhadap perilaku orang lain. Saat peserta didik menebak dan mendeskripsikan gambar mereka belajar dari contoh teman atau guru lalu meniru cara menjelaskan gambar sehingga aktivitas ini meningkatkan kepercayaan diri berbicara secara alami (Isnaini ima, 2021 hl.2).

Teori Behaviorisme Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah hasil dari stimulus dan respon yang diperkuat dengan pengulangan dengan penguatan, bahasa berkembang melalui respon terhadap pengulangan dan penguatan. Ketika siswa menebak gambar dengan benar mereka mendapat pujian atau umpan balik positif yang memperkuat kemampuan untuk berbicara (Lestari et al., 2021 hl. 271).

Teori Gagne – Hierarki Pembelajaran Teori ini menekankan bahwa keterampilan kompleks seperti berbicara dibentuk melalui tahapan perhatian, stimulasi, proses informasi sampai penguatan. Tebak gambar menarik perhatian siswa lewat stimulus sosial, merangsang dan mengingat kosakata sebelumnya serta mendorong siswa berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan (Widaningsih, 2020 hl.7). Sehingga bisa disimpulkan media tebak gambar memang efektif untuk keterampilan berbicara.

Teori *Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa multimedia mendukung bagaimana otak manusia berproses dalam pembelajaran. Mayer mendefinisikan teori ini untuk mengatasi masalah tentang bagaimana struktur praktik multimedia untuk meningkatkan strategi dalam membantu proses pembelajaran. Dalam teori ini juga dikatakan bahwa orang yang belajar dari kata-kata dan gambar disebut sebagai prinsip multimedia (Hanum et al., 2023 hl. 78-79).

Rasa takut berbicara di depan umum merupakan masalah yang sering dihadapi banyak orang, terutama peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu penyebab utama ialah kesenjangan keterampilan berbicara di antara individu karena setiap orang memiliki keterampilan berbicara yang

unik dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman, kepribadian, dan lingkungan (Muammar, 2021 hl. 30). Mengenai keterampilan berbicara “Keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia adalah suatu hal yang harus dikuasai dengan baik karena keterampilan ini merupakan suatu hal terpenting untuk keberhasilan belajar bahasa” (Rusli Fadli Ilham, 2021 hl.1). Adapun jenis keterampilan berbicara Marzuqi berpendapat “Keterampilan berbicara dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu berdasarkan keadaan dari pembicara, berdasarkan tujuan dari pembicara, berdasarkan jumlah pembicara dan berdasarkan metode yang digunakan” (Marzuqi Iib, 2020 hl. 6).

Kolaborasi antara media tebak gambar terhadap keterampilan berbicara sangat relevan diterapkan dalam kurikulum merdeka karena mengedepankan pendekatan yang lebih fleksibel, kreatif dan berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik (Delvianti & Prasrihamnih, 2023 hl. 67).

Media Tebak Gambar juga tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya untuk kekurangannya tidak adanya unsur kebudayaan di dalamnya melainkan hanya menjelaskan mengenai hal yang umum saja. Sementara untuk kelebihannya ialah mempunyai tampilan yang menarik bagi siswa sehingga menyebabkan pengguna terkhususnya siswa lebih tertarik untuk menggunakannya (Ayu et al., 2022 hl. 37).

Dari data sarana dan prasarana tahun 2024 yang diperoleh di SDN 98 Palembang, sarana dan prasarana yang digunakan belum lengkap dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti contohnya media ajar yang hanya menggunakan media dalam bentuk buku pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya keterampilan berbicara peserta didik saat menanggapi guru pada penyampaian materi pembelajaran dan kurangnya percaya diri untuk berbicara kedepan kelas. Kolaborasi antara media tebak gambar terhadap keterampilan berbicara sangat relevan diterapkan dalam kurikulum merdeka karena mengedepankan pendekatan yang lebih fleksibel, kreatif dan berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik (Delvianti & Prasrihamnih, 2023 hl. 67).

Media tebak gambar efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik hal ini didukung dengan teori dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Linda Lestari (2021) dengan pemberian media tebak gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa pada siswa kelas III SD Negeri 05 Mendo Barat (Lestari et al., 2021). Informasi mengenai karakteristik peserta didik yang diperoleh dari walikelas IV di SDN 98 Palembang menyatakan kurangnya peserta didik saat menanggapi penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kurangnya percaya diri untuk berbicara kedepan kelas, sehingga penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi atas masalah tersebut.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 98 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Adapun eksperimen yang diambil adalah *quasi eksperimen* dengan tipe desain *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design* dengan pendekatan kuantitatif. *Quasi eksperimen* Christensen menyebutkan bahwa *quasi eksperimen* adalah penelitian yang dilakukan di sekolah terutama ketika ingin menerapkan model, pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran di kelas, dengan partisipan yang sudah terbentuk oleh pihak sekolah maka proses penunjukkan partisipan tidak secara acak (Isnawan, 2020 hl.6). Sugiyono menyebutkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Nikmatur, 2020 hl.66). Mengenai metode kuantitatif Iwan Hermawan berpendapat “Metode kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka atau pernyataan yang dinilai dengan analisis statistik” (Iwan Hermawan, 2020). Variabel penelitian ini adalah media tebak gambar dan keterampilan berbicara.

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki ciri khas dan kualitas tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari sebelum membuat kesimpulan (Roflin 2021). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 98 Palembang yang terdiri dari kelas IV. A, IV. B, dan IV. C. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling*, Sugiyono menyebutkan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan

pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020). Sampel penelitian adalah 29 siswa dari kelas IV. A sebagai kelas eksperimen dan 29 siswa dari kelas IV. B sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. uji normalitas Budiantara menyebutkan bahwa uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Budiantara, 2020). Untuk pengujian data pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Saputra mengartikan Uji homogenitas adalah pengujian mengenai varian dan digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak (Saputra, 2023). Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan serta mendapatkan kesimpulan dalam suatu penelitian. Pengujian hipotesis pada data dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Dalam penelitian ini menggunakan instrument tes berupa rubrik keterampilan berbicara. Berikut rekapitulasi interval nilai data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 1.
Interval Nilai pretest Kelas eksperimen dan kontrol

Kelas Eksperimen	
Interval	Frekuensi
30-39	1
40-49	4
50-59	7
60-69	14
70-79	3
Kelas Kontrol	
Interval	Frekuensi
20-29	6
30-39	3
40-49	5
50-59	8
60-69	6
70-79	1

Berdasarkan hasil Pretest di atas, dapat dilihat bahwa dari kelas eksperimen terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai pada interval 30-39, 4 siswa yang mendapatkan nilai pada interval 40-49, 7 siswa pada interval 50-59, 14 siswa pada interval 60-69 dan 3 siswa pada interval 70-79. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai pada interval 20-29, 3 siswa pada interval 30-39, 5 siswa pada interval 40-49, 8 siswa pada interval 50-59, 6 siswa pada interval 60-69 dan 1 siswa pada interval 70-79. Hasil tersebut menunjukkan bahwa frekuensi nilai interval pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai interval kelas kontrol.

Tabel 2.
Interval Nilai posttest Kelas eksperimen dan kontrol

Kelas Eksperimen	
Interval	Frekuensi
60-69	1
70-79	8
80-89	16
90-99	2

Kelas Kontrol	
Interval	Frekuensi
40-49	3
50-59	3
60-69	14
70-79	7
80-89	2

Berdasarkan hasil Posttest di atas, dapat dilihat bahwa dari kelas eksperimen terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai pada interval 60-69, 8 siswa pada interval 70-79, 16 siswa pada interval 80-89 dan 2 siswa pada interval 90-99. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 3 siswa pada interval 40-49, 3 siswa pada interval 50-59, 14 siswa pada interval 60-69, 7 siswa pada interval 70-79 dan 2 siswa pada interval 80-89. Hasil tersebut menunjukkan bahwa frekuensi nilai interval pada kelas eksperimen lebih baik serta terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai interval kelas kontrol.

Uji prasyarat didasarkan pada hasil pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dan homogenitas merupakan bagian dari uji prasyarat. Uji Shapiro wilk digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikan yang dicapai $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality		Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.
Keterampilan berbicara	pretest eksperimen	.937	29	.085
	posttest eksperimen	.935	29	.075
	pretest kontrol	.948	29	.162
	posttest kontrol	.952	29	.201

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, diperoleh nilai signifikan dari nilai posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,075 dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,162 dimana nilai tersebut $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut

berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas langkah selanjutnya adalah uji homogenitas data untuk mengetahui apakah data berdistribusi homogen atau tidak. Tentang uji homogenitas Saputra mengartikan Uji homogenitas adalah pengujian mengenai varian dan digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak (Saputra, 2023). Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas

	sig	Keterangan
Keterampilan Berbicara	0,154	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu signifikan $0,154 > 0,05$, sesuai dengan uji prasyarat maka varian sampel dinyatakan homogen. Jika hasil uji prasyarat analisis data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Maka langkah berikutnya adalah pengujian hipotesis. Uji Hipotesis adalah proses untuk mengambil keputusan tentang klaim hipotesis yang diajukan tentang parameter populasi berdasarkan pada bukti dari data sampel (Fitri Anisa et al 2023). Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji independent ttest. Berdasarkan hasil uji independent ttest diperoleh $t_{hitung} = 7,373$ dimana $t_{tabel} = 1.672$ dengan $df = N - 2$ dimana $N = 58-2 = 56$.

Tabel 5. Hasil Uji Independent ttest

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means									
						M e a n D i f f e r e n c e	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal varian ces assum ed	F	Si g.	t	df	Sig. (2- tailed)				
	2.091	.154	7.373	56	.000	15.862	2.151	11.552	20.172

Equal varian ces not assum ed			7.37 3	51.3 58	.000	15.86 2	2.151	11.544	20.180
--	--	--	-----------	------------	------	------------	-------	--------	--------

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media tebak gambar terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV di SDN 98 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi eksperimental* dengan desain *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design*, yang dilaksanakan dalam dua kelas yaitu kelas IV. A sebagai kelas eksperimen dengan proses pembelajaran menggunakan Media Tebak Gambar dan kelas IV. B sebagai kelas kontrol dengan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Hasil data yang didapat berasal dari data lembar instrument tes berupa rubrik keterampilan berbicara yang digunakan pada saat penelitian.

Hasil dari setelah melakukan penelitian dengan berbagai macam pengujian dan analisis data, diperoleh data dari lembar instrument tes kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas yang menghasilkan data berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05 yaitu pretest di kelas eksperimen signifikan 0,085 > 0,05, untuk posttest di kelas eksperimen hasil signifikan 0,075 > 0,05, untuk pretest di kelas kontrol hasil signifikan 0,179 > 0,05, dan untuk posttest di kelas kontrol hasil signifikan 0,201 > 0,05. Hasil data yang diperoleh menunjukkan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas, hasil yang diperoleh dapat dilihat pada table yang menghasilkan nilai signifikan (Sig) Based On Mean sebesar 0,154 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki varian yang homogen.

Pengujian normalitas dan homogenitas sudah dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varian yang homogen, maka dari dilakukan pengujian hipotesis. Hasil diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan nilai (t_{hitung}) 7,373 > (t_{tabel}) 1,672 dengan demikian data menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotes yang menyatakan bahwa terdapat efektivitas media tebak gambar terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN 98 Palembang.

Simpulan

Hasil analisis data dan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Media tebak gambar menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara yang lebih besar daripada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar efektif terhadap keterampilan berbicara siswa.

Daftar Rujukan

- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. (2022). *Pengembangan Kompetensi Guru Dalam*. 1(2), 42–50.
- Ayu, I., Febri, P., Luh, N., Ambaradewi, G., Risaldy, G., Dato, S., Studi, P., & Informatika, T. (2022). *Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan*. 12(2), 35–42.
- Bahroyni, S., Saiin, D., & Hidayati, N. (2021). *Implementasi Media Tebak Gambar Dalam Materi*. 9(2), 57–66.
- Basri, H., Asti, A. S. W., & Amal, A. (2023). *Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Dikelompok A pada TK Kemala Bhayangkari 20 Cabang Pangkep*. 7, 26242–26249.
- Butdiantara, N. D. A. S. U. (2020). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media.
- Delvianti, A. M., & Prasrihamnih, M. (2023). *Pengembangan Game Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD*. 5(1), 64–78.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.924>
- Dinda, M., Darmadji, M., & Megawati, F. (2023). *The Effect of Pictures Through Guessing Games in Speaking*

- Activities [Pengaruh Gambar Melalui Permainan Tebak – Tebakkan dalam Kegiatan Berbicara]*. 1–12.
- Fadli Ilham Rusli, A. S. N. (2021). *Peningkatan kemampuan berbicara* (Kamidjan (ed.)). LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Fitri Anisai;Rani Eahim;Azis Sarack Luden Pagiling;Irmawaty Natsir;Anis Munfarikhatin;Daniel Nicson Simanjuntak;Kartini Hutagaol;Nanda Eska Anugrah. (2023). *Dasar-Dasar Statiska Untuk Penelitian* (Watrianthos Ronal (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hanum, R. A., Mirawati, I., & Karimah, K. El. (2023). Mengembangkan Pesan Whatsapp tentant edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4, 75–90.
- Irianti, L., Faridi, A., & Pratama, H. (2024). Flipped classroom and critical thinking on public speaking class. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2315815>
- Isnaini ima, ahmad kholiqul. (2021). *Improving student speaking ability through pictionary guessing games at the eight grade of smp Negeri 1 Balen*.
- Isnawan Galang, M. (2020). *Kuasi Eksperimen* (Sudirman (ed.); p. 60). Nashir Al- Kutub Indonesia.
- Iwan Hermawan, S. A. M. P. I. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran. <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>
- Lestari, L., Armariena, D. N., & Rizhardi, R. (2021). *Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas III SD Pendahuluan*. V(2), 269–279.
- Mahmud, U. I. N., Batusangkar, Y., Jenderal, J., No, S., Datar, T., & Barat, S. (2024). *Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka*. 5(3), 3317–3327.
- Marzuqi lib. (2020). *Keterampilan berbicara* (Kusnah nurul (ed.)). CV Istana.
- Muammar, S. & A. M. (2021). *Model pembelajaran keterampilan berbicara* (Megawati (ed.); 2021st ed.). sanabil.
- Nikmatur, R. (2020). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian Nikmatur Ridha. *Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=ISYrEAAAQBAJ>
- Saputra, L. R. R. O. R. I. (2023). *Buku Ajar Statiska*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif* (Sutopo (ed.); p. 440). ALFABETA,cv.
- Widaningsih, K. (2020). *Pengaruh permainan imajinatif tebak gambar terhadap keterampilan berbicara anak TK dalam kegiatan apersepsi*.
- Wulandari, I., Heldayani, E., & Fakhrudin, A. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Berbasis Media Flashcard Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 137 Palembang*. 07, 567–578.
- Zahir, A., & Nasser, R. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan*. 2(2), 55–62.