

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Kelas III SD

Erina Firdaus¹, La Ode Amril², Radif Khotamir Rusli²

^{1,2,3}Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi:

ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah bahasa paling berpengaruh di dunia. Di era globalisasi ini, berbicara bahasa Inggris merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai siswa. Bagi siswa sekolah dasar, belajar bahasa Inggris merupakan pengalaman yang baru dan menarik, terutama di kelas tiga. Oleh karena itu, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan dinamis. Canva serbaguna untuk pembelajaran daring maupun luring karena materi yang dibuat dengannya dapat dilihat daring di komputer atau perangkat seluler. Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu "Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Kelas III SD Negeri Banjarsari 02." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif merupakan ilmu dan pengerjaan yang berhubungan dengan sistem (strategi) pengumpulan informasi, penyelidikan informasi, dan pemahaman hasil pemeriksaan untuk memperoleh data guna mencapai produk akhir atau penentuan dan pilihan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Banjarsari 02. Sampel dalam penelitian ini adalah 44 orang siswa kelas III SDN Banjarsari 02 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B. Melihat hasil pasangan satu diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil belajar normal siswa kelas III untuk post-test kelas eksperimen. Adapun hasil pasangan dua diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil belajar normal siswa kelas III untuk post-test kelas kontrol. Diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran berbasis audio visual dengan model konvensional. Demikian dapat dilihat mean dari kelas eksperimen yaitu sebesar 11.04 dan nilai mean dari kelas kontrol sebesar 7,35.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Audio Visual, Sekolah Dasar

ABSTRACT

English is the most influential language in the world. In this era of globalization, speaking English is an important skill that students need to master. For elementary school students, learning English is a new and interesting experience, especially in third grade. Therefore, students need interesting and dynamic learning material. Canva is versatile for both online and offline learning because materials created with it can be viewed online on a computer or mobile device. The research objective to be achieved is "To determine the influence of audio-visual based learning media on English learning outcomes in improving the vocabulary of class III students at SD Negeri Banjarsari 02." This research uses a quantitative approach, namely science and work related to systems (strategies) for collecting information, investigating information, and understanding examination results to obtain data to reach the final product or determination and choice. The population in this study were all students at SDN Banjarsari 02. The sample in this study was 44 students in class III at SDN Banjarsari 02 consisting of two classes, namely class III A and class III B. Looking at the results of the first pair, the sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, so it tends to be reasonable that there is a difference in the normal learning outcomes of third-grade students for the post-test of the experimental class. As for the results of the second pair, the sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, so it tends to be reasonable that there is a difference in the normal learning outcomes of third-grade students for the post-test of the control class. The sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a difference in the average learning outcomes of students between the audio-visual-based learning model and the conventional model. Thus, it can be seen that the mean of the experimental class is 11.04 and the mean value of the control class is 7,35.

Keyword: Audio Visual, Learning Media and Learning Outcomes

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Info Artikel:

Diterima: 18-11-2025

Direvisi: 12-12-2025

Revisi diterima: 24-12-2025

Rujukan: Firdaus, E., Amril, L., & Rusli, R. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(4), 999–1010. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i4.1834>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa paling berpengaruh di dunia. Di era globalisasi ini, berbicara bahasa Inggris merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai siswa, menurut Rati. Sebagai bahasa universal, bahasa Inggris sangat penting untuk akses informasi, komunikasi lintas budaya, dan prospek kerja di berbagai industri. (Trianasari, 2024) Dalam hal ini disampaikan oleh Rohmah (2019) orang-orang dari berbagai budaya dapat berkomunikasi satu sama lain dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa komputer yang memfasilitasi komunikasi global melalui email dan teknologi internet. Peran bahasa Indonesia semakin terpinggirkan di era digital, yang menuntut penguasaan bahasa asing dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Untuk menjamin hasil pembelajaran yang optimal, media pembelajaran dirancang agar sesuai dengan isi pembelajaran. Berasal dari kata Latin "*medius*", kata bahasa Inggris "*media*" secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "utusan". Media dalam bahasa Arab berarti "utusan" atau perantara antara pengirim dan penerima. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai media untuk menyampaikan atau mengomunikasikan pesan-pesan pendidikan. (Nurrita, 2018) Menurut Nurrita (2018), media pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan. Media sebagai komponen haruslah esensial dan konsisten dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media yang dipilih dalam kegiatan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk terlibat di dalamnya merupakan tujuan akhir dari pemilihan media.

Kurikulum Indonesia mencakup pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD) dengan tujuan memperkenalkan siswa pada dasar-dasar bahasa tersebut sejak usia dini. Memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan dasar berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, merupakan tujuan utama pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam kurikulum Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan siswa memahami budaya global dan berkomunikasi dalam lingkungan internasional.

Kebanyakan siswa merasa kesulitan menguasai kosakata bahasa Inggris, terutama mereka yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Indonesia. Kosakata dapat dipelajari dengan berbagai cara. Pembelajaran kosakata yang disengaja dan tidak disengaja adalah dua kategori utama yang biasanya digunakan untuk memisahkan pendekatan-pendekatan ini. (Syahrul, 2019) Menurut Wangsa (2023), penguasaan kosakata merupakan suatu keharusan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa dasar, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Kosakata merupakan komponen krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memungkinkan siswa memahami teks, menyusun kalimat, dan mengomunikasikan pikiran mereka. Kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris akan meningkat seiring dengan bertambahnya kosakata mereka. (Wangsa, 2023)

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk aplikasi desain seperti canva, telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian pendidikan. Menurut Gehred (2020) canva adalah alat desain grafis yang dibuat oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Alat ini menggunakan sistem seret dan lepas (*drag-and-drop*) yang mudah digunakan, baik oleh pemula maupun profesional. Canva memiliki berbagai jenis aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, baik untuk perangkat *mobile* maupun *desktop*. Canva web adalah versi berbasis *browser* yang dapat diakses melalui komputer atau laptop, menyediakan fitur lengkap dan dapat digunakan di berbagai perangkat yang terhubung ke internet. Untuk pengguna yang lebih suka bekerja *offline*, canva *desktop* tersedia untuk sistem operasi *windows* dan *macOS*, memungkinkan pengguna untuk mendesain tanpa koneksi internet, meskipun beberapa fitur memerlukan akses *online*.

Canva serbaguna untuk pembelajaran *daring* maupun *luring* karena materi yang dibuat dengannya dapat dilihat daring di komputer atau perangkat seluler. Keunggulan utama canva adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dengan desain yang menarik, mendorong kreativitas guru, dan membuat ide-ide yang sulit lebih mudah dipahami. Namun, masih terdapat masalah dalam penggunaan sumber daya pembelajaran berbasis canva.

Media audio visual adalah media audiovisual dari gabungan antara media auditif dan visual, yang artinya media ini dapat menyampaikan pesan atau informasi tidak hanya melalui suara, tetapi juga melalui gambar atau video yang dapat dilihat. Contoh dari media audio visual adalah film edukasi, video pembelajaran, atau presentasi multimedia yang menggabungkan gambar, animasi, teks, dan suara. Media ini sangat efektif untuk menarik perhatian siswa dan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pelajaran sains, video eksperimen dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses-proses ilmiah yang

sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar. Selain itu, media audiovisual juga dapat meningkatkan daya ingat siswa karena mereka tidak hanya mendengar tetapi juga melihat proses pembelajaran secara langsung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Banjarsari 02 pada tanggal 21 Oktober sampai 24 Oktober, melalui wawancara dengan guru kelas 3 yaitu masalah yang ditemukan dalam mata pelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya penguasaan terhadap kosakata bahasa Inggris, terutama dalam menggunakan kosakata makanan dan minuman secara tepat dalam kalimat sederhana dan keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga minat belajar bahasa Inggris anak menurun. Selama ini, metode pembelajaran yang dilakukan di kelas adalah bernyanyi, bernyanyi telah membuat siswa aktif secara lisan, namun belum cukup efektif untuk mengembangkan keterampilan memahami dan kosakata yang dipelajari. Dengan demikian diperlukan metode pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur visual dan audio, agar peserta didik mampu memahami, mengingat dan menuangkannya dalam tulisan. Dalam hal tersebut peneliti akan menganalisis penggunaan canva sebagai media pembelajaran. Dengan cara ini, diharapkan siswa tidak hanya aktif saat bernyanyi, tetapi juga aktif dalam menulis dan mengingat kata-kata yang telah dipelajari secara lebih terstruktur.

Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik membahas pengaruh media pembelajaran berbasis canva aplikasi terhadap hasil belajar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris, dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Kelas III SD Negeri Banjarsari 02”. Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu “Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Kelas III SD Negeri Banjarsari 02.”

METODOLOGI

Pendekatan kuantitatif merupakan ilmu dan pengerjaan yang berhubungan dengan sistem (strategi) pengumpulan informasi, penyelidikan informasi, dan pemahaman hasil pemeriksaan untuk memperoleh data guna mencapai produk akhir atau penentuan dan pilihan. Pendekatan penelitian kuantitatif mencakup penyelesaian proses pengumpulan informasi dengan menggunakan angka-angka dan penyelidikan statis yang sepenuhnya bertujuan untuk menguji spekulasi yang telah ditentukan sebelumnya dan membuat keputusan. Penelitian kuantitatif memerlukan studi pada sampel dari populasi dan sangat bergantung pada data numerik serta analisis statistik.

Populasi menurut Sugiyono (2023) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2023) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Banjarsari 02. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. (Sugiyono, 2023) Sampel juga berarti sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 44 orang siswa kelas III SDN Banjarsari 02 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sample* atau sampel bertujuan yaitu sampel dipilih sesuai dengan siswa yang dilakukan *treatment*.

Variabel penelitian adalah suatu atribut ataupun sifat, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu. (Sugiyono, 2023) Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu: (1) Variabel Bebas (*Independent Variabel*) dan (2) Variabel Terikat (*Dependent Variabel*). Metode penelitian yang paling mendasar adalah pengumpulan data, dan tujuan penelitian adalah mengumpulkan data. Proses metodis untuk memperoleh dan mengevaluasi data dari berbagai sumber untuk mengatasi masalah penelitian, menguji teori, atau mencapai kesimpulan yang berdasar dikenal sebagai pengumpulan data.

Salah satu upaha agar dapat meraih informasi dan data yang diperlukan dengan lengkap serta berkaitan hal-hal yang akan dikaji dalam penelitian, maka dibuatlah seperangkat instrumen penelitian. (Nasution, 2023) Menjelaskan bahwa instrumen penelitian merupakan semua alat yang dipakai guna menghimpun, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data dengan sistematis dan objektif untuk menguji sebuah hipotesis. Sebelum tes dilaksanakan, instrumen tes akan dicoba kepada kelas satu tingkat lebih tinggi atau yang sudah mempelajari materi yang ada dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian eksperimen dibagi atas dua, yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis inferensial terdiri dari deskripsi mengenai uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Banjarsari 02, yang berlokasi di Jalan Veteran III Rt 01/02, Desa Banjarwangi, Kecamatan Ciawi, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Terdapat dua belas kelas di SD Negeri Banjarsari 02: kelas 1A dan 1B, kelas 2A dan 2B, kelas 3A dan 3B, kelas 4A dan 4B, kelas 5A dan 5B, serta kelas 6A dan 6B.

Hasil Belajar Siswa	Pretest Kelas Eksperimen	.198	24	.016	.935	24	.125
	Posttest Eksperimen	.180	24	.042	.933	24	.112
	Pretest Kelas Kontrol	.219	20	.013	.907	20	.055
	Posttest Kelas Kontrol	.156	20	.200*	.926	20	.127

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Berdasarkan tabel di atas, semua data kelas eksperimen dan kontrol, serta pre-test dan post-test, menunjukkan bahwa distribusinya normal karena nilai signifikansi Shapiro-Wilk > 0,05. Uji homogenitas dan uji t sampel berpasangan adalah dua statistik parametrik yang dapat digunakan untuk menilai lebih lanjut data penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	1.922	1	42	.173
Based on Median	1.227	1	42	.274
Based on Median and with adjusted df	1.227	1	39.457	.275
Based on trimmed mean	1.845	1	42	.182

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Berdasarkan tabel di atas, semua data kelas eksperimen dan kontrol, serta pre-test dan post-test, menunjukkan bahwa distribusinya normal karena nilai signifikansi Shapiro-Wilk > 0,05. Uji homogenitas dan uji t sampel berpasangan adalah dua statistik parametrik yang dapat digunakan untuk menilai lebih lanjut data penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Simple Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	- 3.708	1.829	.373	-4.481	-2.936	9.932	23	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	- 3.100	2.150	.481	-4.106	-2.094	6.449	19	.000

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Berdasarkan hasil temuan pengujian yang diperoleh dengan program SPSS 23 pada tabel, dapat dibuat interpretasi sebagai berikut: (1) Dengan memeriksa hasil pasangan pertama, nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa mungkin ada perbedaan antara hasil belajar tipikal siswa kelas III pada pre-test dan post-test kelas eksperimen; (2) Dengan

memeriksa hasil pasangan kedua, nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga cenderung masuk akal bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar normal siswa kelas III.

Tabel 5. Hasil Uji Statistik Paired Sample

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Eksperimen	7.33	24	1.404	.287
Posttest Eksperimen	11.04	24	1.334	.272
Pair 2 Pretest Kontrol	7.35	20	2.007	.449
Posttest Kontrol	10.45	20	1.669	.373

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa sesudah dilakukannya media pembelajaran berbasis audio visual melalui media canva terdapat kenaikan rata-rata kelas eksperimen yang mulanya 7.33 menjadi 11.04, begitu juga dengan kelas control yang awalnya nilai rata-rata 7.35 naik menjadi 10.45 untuk seluruh siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.748	.105	7.290	42	.000	3.692	.506	2.670	4.714
	Equal variances not assumed			7.031	31.989	.000	3.692	.525	2.622	4.761

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran berbasis audio visual dengan model konvensional.

Tabel 7. Group Statistics

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Post_Eksperimen	24	11.04	1.334	.272
	Post_Kontrol	20	7.35	2.007	.449

Sumber: Data diolah penulis, 2025.

Dari tabel demikian dapat dilihat mean dari kelas eksperimen yaitu sebesar 11.04 dan nilai mean dari kelas control sebesar 7.35.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data dari hasil observasi secara langsung kepada kelas III Sekolah Dasar Negeri Banjarsari 02 yang berjumlah 44 siswa yang terbagi kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian data hasil observasi tersebut peneliti olah melalui program SPSS 23.

Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa semua butir soal dikatakan valid. Dalam prosesnya butir soal yang dinyatakan valid pada tabel diatas memiliki nilai r_{hitung} (*Pearson correlation*) lebih besar dari pada r_{tabel} yang didapat dari jumlah sampel 15 soal dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 0.441. Kemudian butir soal yang dinyatakan tidak valid pada tabel diatas memiliki nilai r_{hitung} (*Pearson correlation*) lebih kecil dari pada r_{tabel} .

Untuk menjamin hasil pembelajaran yang optimal, media pembelajaran dirancang agar sesuai dengan isi pembelajaran. Berasal dari kata Latin "*medius*", kata bahasa Inggris "*media*" secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "utusan". Media dalam bahasa Arab berarti "utusan" atau perantara antara pengirim dan penerima. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai media untuk menyampaikan atau mengomunikasikan pesan-pesan pendidikan. (Nurrita, 2018) Menurut Nurrita (2018), media pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan. Media sebagai komponen haruslah esensial dan konsisten dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media yang dipilih dalam kegiatan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk terlibat di dalamnya merupakan tujuan akhir dari pemilihan media.

Berdasarkan hasil output pengujian yang dilakukan menggunakan program SPSS 23, maka dapat diinterpretasikan bahwa hasil pasangan satu diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil belajar normal siswa kelas III untuk pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen. Selanjutnya hasil pasangan dua diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil belajar normal siswa kelas III untuk pre-test pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol. Berdasarkan temuan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas III berpengaruh secara signifikan sebelum diberikan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan media canva (pre-test).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil output pengujian yang dilakukan menggunakan program SPSS 23 pada tabel, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut: Melihat hasil pasangan satu diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil

belajar normal siswa kelas III untuk post-test kelas eksperimen. Adapun hasil pasangan dua diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga cenderung beralasan terdapat perbedaan hasil belajar normal siswa kelas III untuk post-test kelas kontrol. Diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran berbasis audio visual dengan model konvensional. Demikian dapat dilihat mean dari kelas eksperimen yaitu sebesar 11.04 dan nilai mean dari kelas control sebesar 7,35.

Penulis bermaksud menawarkan rekomendasi berdasarkan temuan penelitian lapangan yang mungkin bermanfaat bagi masyarakat, pihak sekolah, pemerintah, dan peneliti selanjutnya. Dalam hal ini penulis mengharapkan adanya suatu peningkatan terkait dengan media *canva* agar dapat terwujudnya pendidikan yang lebih baik lagi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa inggris kedepannya. Untuk peneliti selanjutnya, peneliti juga mengharapkan adanya kembali mahasiswa yang dapat menyempurnakan penelitian ini dengan menambahkan responden dan juga penelitian secara berkala yang akan dilakukan agar dapat menghasilkan gambaran yang lebih luas tentang masalah penelitian yang akan diteliti, sehingga hasil analisis dari penelitian yang akan didapatkan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. R. (2020). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua Bagi Siswa Desa Jatinom. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(3), 338–347.
- Andika, M. &. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246-251.
- Ayuni, D. N. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18241–18252.
- Batubara, A. (2024). Dampak Nilai Tugas Rendah Terhadap Prestasi Akademik Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Journal Innovation in Education (INOVED)*, 125–130.
- Batubara, H. H. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84.
- Daniyati, A. I. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340.

- Hajar, O. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.
- Hasan, M. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Husaen Sudrajat, R. H. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV Dengan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339.
- Maulida, I. &. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar pada Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, (6)1, 59-63.
- Meutia, C. I. (2020). Problematika Non-Linguistik Siswa dalam Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pena Edukasi*, 7(2), 81–89.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 7–15.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV. Jejak, Anggota IKAPI.
- Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8 No 2.
- Pertiwi, A. B. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.
- Rahmiati, L. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Assisted Individualization untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kampa Kabupaten Kampar*.
- Restu Kurnia, I. &. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
- Rofi'i, A. &. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1593–1603.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rsg., H. D. (2023). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–22.
- Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara

- Sucandra, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV Di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, Y. &. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1(1), 1-10.
- Trianasari, E. D. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 10081–10088.
- Wangsa, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1347–1358.
- Widodo, U. (2020). Faktor-Faktor Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 5(2), 48–64.
- Wulandari, T. &. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.