



PENERAPAN MEDIA SNACK VIDEO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN *SPEAKING* MAHASISWA BAHASA INGGRIS

Endang Iryani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia
7782210021@untirta.ac.id

Abstract

Received: 18 Mei 2022
Revised: 21 Juni 2022
Accepted: 27 Juni 2022

Pembelajaran online yang berjalan selama pandemic covid 19 mendorong dosen untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini agar capaian belajar tercapai dan kelas pembelajaran berjalan efektif, sebab Ketika pembelajaran online berjalan, kemampuan mahasiswa terlihat turun dalam akademisnya. Salah satu kreativitas dosen dalam mengajar adalah memanfaatkan media pembelajaran, salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media social. Dalam hal ini peneliti tertarik menggunakan media social Snack Video untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa pada matakuliah speaking. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa melalui penggunaan media belajar Snack Video. Metode yang digunakan pada penilitan ini adalah kualitatif dengan pendekatan ADDIE. Adapun hasil penelitian ini bahwa penggunaan media Snack Video mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa untuk berbicara Bahasa Inggris, nuansa belajar dikelas dengan metode belajar Role Play, Diskusi dan Colaborative Learning yang menggunakan media belajar Snack Video menjadikan pembelajaran online yang efektif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Keberanian dalam mengeluarkan ide dan berani berkespresi menggunakan Bahasa Inggris meningkat dibandingkan sebelumnya (pembelajaran tanpa media Snack Video). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemilihan media belajar menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran online, dan media belajar Snack Video mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris.

Keywords: Media Pembelajaran; Speaking; Media Sosial

(*) Corresponding Author: Iryani, 7782210021@untirta.ac.id

How to Cite: Iryani, E. (2022). Penerapan Media Snack Video Dalam Meningkatkan Kemampuan Speaking Mahasiswa Bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 491-497.

INTRODUCTION

Pembelajaran online pada saat pandemic covid 19 memberikan tantangan tersendiri bagi pengajar, termasuk diperguruan tinggi. Dosen harus membuat pola pengajaran yang menarik yang mampu menjaga perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa. Sebab kendala yang terjadi pada saat pembelajaran online adalah kesulitan sinyal, permasalahan ekonomi yang menjadi penyebab tidak bisa mengikuti pembelajaran, banyak siswa kurang memahami dari pelajaran yang disampaikan oleh pengajar dan terjadi kesulitan dalam mengerjakan tugas (Fajriyah, 2022). Hambatan-hambatan ini terjadi dikarenakan belum siapnya pembelajaran online di dunia Pendidikan Indonesia, baik secara kurikulum, fasilitas dan kesiapan atau kebiasaan peserta didik belajar secara online.

Sisi lain, pembelajaran online ini menggiring dosen dan mahasiswa untuk sadar akan pentingnya kehadiran teknologi dalam pembelajaran. (Arista Aulia Firdaus, Unik Hanifah Salsabila, 2021). Sebelum kehadiran covid 19, sedikit masyarakat Indonesia mengetahui tentang zoom, tapi setelah terjadi pandemic covid 19 dan keharusan pembelajaran online, zoom menjadi media belajar yang familiar, bahkan dalam sebuah penelitian menghasilkan bahwa 77,7% pengajar memilih zoom sebagai media karena memiliki kemudahan dalam penggunaan aplikasi dan memiliki manfaat yang signifikan bagi pengajar dan peserta didik untuk menciptakan metode pengajaran yang kreatif (Fitriyani et al., 2020). Selain itu, pembelajaran online ini menggiring dosen untuk kreatif dalam metode pengajaran agar capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan dari silabus. Setidaknya ada tujuh item yang harus dimiliki pengajar dalam pembelajaran online, yaitu 1) Mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang terhubung ke internet, 2) menguasai materi ajar dan pendukung materi ajar, 3) memiliki nilai inovatif dan kreatif dalam pengajaran, 4) kemampuan dalam memotivasi siswa 5) Kompetensi pada desain pembelajaran online, 5) memiliki kompetensi dalam mengoperasikan perangkat system pembelajaran online, 6) kemampuan dalam memilih bahan ajar yang sesuai, 7) kompetensi dalam kelas online. (Aminuddin et al., 2021). Sebab, pembelajaran online ini memberikan dampak negative pada peserta didik, yaitu hilangnya kemandirian dalam belajar dan mengerjakan tugas, juga ada rasa ketidak pedulian terhadap tugas yang diberikan oleh pengajar (Sutrisno, 2021).

Dampak negatif dari ketidakpedulian terhadap tugas ini tentunya akan memberikan hambatan dalam capaian pembelajaran mahasiswa, terutama pada matakuliah Speaking yang lebih banyak menerapkan praktik dibandingkan teori. Sebab, permasalahan kemampuan Speaking dalam Bahasa Inggris pada mahasiswa Indonesia didominasi oleh rasa kurang percaya diri dalam berbicara. Padahal produk akhir dari pelajaran speaking sama seperti writing yaitu adalah produk dari mahasiswa terhadap matakuliah tersebut (Supiningsih, 2018). Sehingga, pada pembelajaran online ini perlu adanya metode pengajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam speaking melalui pemanfaatan media yang disukai oleh mahasiswa. Karena metode dan media pembelajaran adalah dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Prastika et al., 2019).

Salah satu media yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa saat ini adalah media sosial. Media berbasis internet atau aplikasi berbasis internet merupakan pilihan wajib bagi setiap pengajar dalam pembelajaran online. (Negeri et al., 2021). Banyak penelitian yang membuktikan bahwa media online ini sangat efektif digunakan pada pembelajaran online, seperti hasil penelitian dari Putri Habibillah bahwa media sosial memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa yang bisa meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa (Habibillah et al., 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Euis Meinawati bahwa facebook yang digunakan sebagai media pembelajaran writing mampu meningkatkan kemampuan writing mahasiswa dan menjadikan kelas lebih menyenangkan karena pembelajaran disukai oleh mahasiswa. (Meinawati & Baron, 2019). Berdasarkan gambaran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan Snack Video sebagai media sosial dalam peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa pada matakuliah Speaking. Snack Video merupakan sebuah Aplikasi yang dirilis oleh Kuaishou Technology sebuah perusahaan di Tiongkok, fungsinya mirip dengan TIK TOK namun fitur dari Snack Video lebih lengkap dan menarik sehingga aplikasi ini disambut cepat oleh para penikmat media sosial. Sama dengan TIK TOK, video pendek yang dibuat oleh pengguna Snack Video, bisa dilihat oleh semua orang yang memiliki aplikasi ini. Sehingga Ketika mahasiswa membuat video speaking pada snack video diharapkan mampu memunculkan rasa percaya diri mereka yang akhirnya meningkatkan kemampuan speaking.

METHODS

Metode penelitian yang diterapkan untuk menganalisa penggunaan media belajar Snack Video terhadap mata kuliah Speaking adalah Research and development model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah (Agustien et al., 2018): **Analysis**. Peneliti melakukan analisa terkait pembelajaran online pada mata kuliah speaking disemester lalu dan mengidentifikasi permasalahan. **Design**. Peneliti mendesign pembelajaran speaking dalam bentuk lesson plan dengan memasukan snack video sebagai media pembelajaran. Data dari analisis pembelajaran sebelumnya menjadi landasan dalam Menyusun materi dan membuat metode belajar secara aktif pada pembelajaran online. Pada tahap ini juga disusun instrument sebagai rancangan evaluasi berupa tes summative dan formative. **Development**. Tahap ini peneliti melakukan validasi materi dan instrument penilaian media belajar dengan meminta para ahli untuk menilai, memberikan saran dan masukan terhadap rancangan yang disusun. Selain itu, peneliti memodifikasi media tersebut kedalam capaian kemampuan speaking mahasiswa dengan membuat format video yang terdiri dari durasi waktu, ketentuan tema atau topik video, frekuensi penggunaan snack video. **Implement**. Peneliti mengimplementasikan rancangan tersebut pada kegiatan belajar yang terdiri dari 9 pertemuan, dengan 5 pertemuan merupakan sesi kontrak belajar, formative dan summative dan pendalaman tugas. **Evaluation**. Tahapan ini peneliti menghitung hasil capaian mahasiswa secara kuantitatif dari pretest dan posttest.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Analisa

Berdasarkan analisa dari pembelajaran speaking sebelumnya pada pembelajaran online bahwa mahasiswa kurang aktif dalam belajar dan cenderung hanya mengikuti kegiatan belajar berdasarkan intruksi dosen tanpa mampu mengembangkan kemampuannya. Bahkan hasil akhir summative mahasiswa pada semester lalu untuk matakuliah speaking jauh dibawah rata-rata Ketika belajar offline. Rasa ketidakpercayaan diri masih terjadi dalam diri mahasiswa yang menyebabkan tidak mampu mengekspresikan kemampuan speaking karena guiding pembelajaran speaking secara online tidak berjalan efektif seperti pembelajaran offline. Selain itu, terkendalanya sinyal yang menjadikan pembelajaran harus selesai sebelum waktunya, akhirnya materi pembelajaran tidak tersampaikan secara sempurna. Tentunya ini menyebabkan tidak tercapainya pembelajaran speaking, yaitu mahasiswa mampu melakukan conversation sesuai dengan konteks selain pada topik akademik, jurnalis dan Pendidikan.

Desain

Design pembelajaran dilakukan dengan melakukan perancangan pada media ajar Snack Video, yaitu salah satu media social yang ramai digunakan oleh kalangan remaja dan mahasiswa. Perancangan ini dimulai dengan penerapan metode belajar Role Play, Diskusi dan Collaborative Learning. Ketiga metode pengajaran diterapkan secara sistematis dengan tujuan pembelajaran tersendiri; metode Role Play agar kelas online aktif, metode ini menggiring mahasiswa untuk memainkan peran dengan temannya dalam suatu dialog pendek yang divideokan menggunakan snack video. Metode diskusi diterapkan agar mahasiswa bisa mengeluarkan ide dan kreativitasnya dalam

pemanfaatan Snack Video Ketika membuat video practice speaking. Sedangkan metode collaborative learning diterapkan agar mahasiswa bisa bekerjasama dengan baik dan saling mendukung satu dan lainnya dalam praktik speaking.

Selain merancang pembelajaran dengan media Snack Video, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrument observasi peserta didik, soal latihan yang terdiri dari pre-test dan post-test. Hal ini untuk melihat sejauhmana pengaruh media Snack Video meningkatkan kemampuan speaking mahasiswa yang diuji pada tahap evaluasi. Adapun aspek-aspek penilaian speaking adalah sebagai berikut:

- a. Pronunciation, aspek ini menilai pengucapan bahasa inggris dengan tepat dalam ejaan yang sesuai aturan bahasa inggris.
- b. Grammar, aspek ini menilai struktur kalimat yang sesuai dengan kaedah bahasa Bahasa inggris.
- c. Vocabulary, aspek ini menilai ketepatan dalam memilih kosakata.
- d. Fluency, aspek ini menilai Kelancaran dalam berkomunikasi.
- e. Comprehension, aspek ini menilai pemahaman dalam berkomunikasi.

Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara validasi materi dan media. Materi yang dikembangkan divalidasi oleh Dosen Bahasa inggris dalam hal Ketua dan Sekretaris prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas MH Thamrin dan media divalidasi oleh Dosen Teknologi Informasi Universitas MH Thamrin. Validasi ini dilakukan agar materi yang disampaikan pada pembelajaran speaking sesuai dengan tujuan pembelajaran speaking dan sesuai dengan karakteristik kompetensi mahasiswa, sedangkan validasi media untuk mengetahui apakah instrument penilaian video yang sudah disusun sesuai dengan kriteria penilaian teknologi informatika atau belum, sehingga peneliti bisa secara objektif menilai bagus dan tidak bagusnya dari Video yang dibuat oleh mahasiswa. Selain itu, tehnik validasi ini untuk mendapatkan saran atau masukan agar media pembelajaran berbasis Snack Video yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dari segi materi, pembelajaran dan media pembelajaran. Hasil dari validasi para ahli bahwa materi yang disusun pada pembelajaran speaking sudah sesuai dan instrument penilaian terkait media video disempurnakan berdasarkan saran dan masukan ahli.

Implementasi

Peneliti menerapkan hasil rancangan pembelajaran kepada mahasiswa dengan skema:

Pertemuan pertama, peneliti menggunakan metode diskusi untuk membahas kesepakatan pembelajaran dan pemberian soal pre test.

Pertemuan kedua, peneliti menggunakan metode role play, dimana topik pembelajaran yang sudah disusun dibuat menjadi sebuah dialog kecil yang divideokan oleh mahasiswa. Mahasiswa melakukan peran pada short story menggunakan snack video.

Pertemuan ketiga, peneliti menggunakan metode diskusi untuk mereview hasil video yang sudah dibuat oleh mahasiswa. Pada pertemuan ini mahasiswa mengeksplorasi pemikiran dan pendapatnya agar praktik speaking berikutnya lebih bagus. Pada pertemuan ini juga membahas durasi, topik video yang menjadi tugas speaking berikutnya.

Pertemuan keempat, peneliti Kembali menggunakan metode role play untuk praktik speaking yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya. Mahasiswa membuat video Kembali berdasarkan ide dan topik mereka.

Pertemuan kelima, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara peer review. Dimana mahasiswa menilai teman sebayanya dengan melihat video praktik speaking.

Pertemuan keenam, peneliti Kembali menerapkan metode role play untuk mahasiswa bermain short story yang menggunakan snack video.

Pertemuan ketujuh, peneliti melakukan evaluasi dengan cara diskusi dengan mahasiswa terhadap hasil-hasil video sebelumnya.

Pertemuan kedelapan, dilakukan evaluasi summative.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan metode kuantitatif dimana melihat hasil capaian belajar mahasiswa melalui instrument Latihan yang sudah diberikan dalam bentuk pre dan post test. Untuk memperkuat hasil evaluasi ini, peneliti mengisi lembar observasi yang disediakan oleh peneliti. Observasi dilakukan disetiap pertemuan pada sesi berjalannya kelas.

Diskusi

Berdasarkan hasil penerapan media Snack Video pada matakuliah Speaking dengan pendekatan model Analisis Desain Develop Implementasi Evaluasi(ADDIE), terlihat sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan speaking mahasiswa. Secara antusias mahasiswa membuat video dengan durasi 10 menit untuk setiap praktiknya karena mahasiswa merasa tidak sedang belajar tapi bermain media social. Walaupun pada awal praktik speaking mahasiswa masih kebingungan dengan topik yang diberikan yaitu dampak negative dan positif belajar online, tapi setelah praktik speaking berikutnya dengan topik bebas, mahasiswa berani mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam membuat video berbahasa inggris. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Afidah dalam penelitian penggunaan media sosial untuk peningkatan pembelajaran Bahasa inggris sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pronunciation (Nurul & Mutiara, 2021).

Analisis belajar yang dilakukan sampai dengan Middle Test (MIDTES), terlihat bagaimana mahasiswa mampu menunjukkan rasa percaya diri Ketika berbicara menggunakan Bahasa inggris walaupun terhambat dengan mekanisme pembuatan video dikarenakan teman sebayanya berbeda wilayah. Hal lain yang muncul pada penggunaan media ini, adanya dorongan atau paksaan bagi mahasiswa untuk berekspresi berbicara Bahasa inggris, sehingga sebagian mahasiswa yang masih merasa tidak terbiasa dengan pembuatan video mampu keluar dari zona ketidakpercayaan dirinya. Perubahan sikap pada mahasiswa bisa disimpulkan bahwa Snack Video bisa menjadi inovasi dalam pembelajaran dan ini merupakan salah satu bentuk dampak positif dari sebuah media sosial (Fitri, 2017).

Berdasarkan hasil evaluasi dengan pre dan post test, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan speaking mahasiswa ketika menggunakan media belajar Snack Video. Hal ini senada dengan penilitan Ruski, bahwa media online memberikan dorongan yang bagus dalam peningkatan capaian belajar siswa.(Ruski & Sholeh, 2019). Hal ini terlihat dari hasil pretest menunjukkan bahwa 7% mahassiswa pada kategori baik, 16% pada kategori rata-rata dan 60% pada kategori kurang dan 20% pada kategori sangat kurang dan hasil post test menunjukkan bahwa kategori sangat baik meningkat menjadi 10% dan baik menjadi 50%, kategori rata-rata dan kurang menjadi menurun.

Tabel 1.
Hasil statistik

		frekuensi	persentase	frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Baik	-	0	2	10%
71-85	Baik	1	7%	10	50%
56-70	Rata-rata	3	16%	2	10%
41-55	Kurang	12	60%	5	25%
<41	Sangat Kurang	4	20%	1	5%

Merujuk pada hasil analisis dengan menggunakan paired sample t-test diperoleh nilai $t = 10.808$, $p < 0.00$ ($N = 20$), sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan speaking mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan media Snack Video. Penerapan media pembelajaran online Snack Video memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan speaking mahasiswa. Fungsi Snack Video sebagai media pembelajaran mampu menjadikan komunikasi efektif antara dosen dan mahasiswa dalam proses pengajaran sebagaimana fungsi dari media yakni perantara atau pengantar komunikasi antara Pendidikan dengan anak didik (Sembiring & Waruwu, 2020).

CONCLUSION

Penggunaan media belajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa pada pembelajaran online ternyata memberikan nilai positif. Snack Video yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan speaking mahasiswa mampu mendorong rasa percaya diri mahasiswa untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris, dan memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Fitur video pendek pada Snack Video menjadi media yang tepat pada pembelajaran online yang memiliki keterbatasan pada praktik speaking Bahasa Inggris. Selain itu, metode pengajaran yang dinamis mampu memberikan dorongan semangat belajar mahasiswa karena adanya perubahan gaya belajar. Keterbatasan dari penelitian ini adalah tidak tercapainya rasa Chemistry ketika melihat hasil video masing-masing mahasiswa karena pembelajaran dilakukan secara daring. Akan tetapi media Snack Video ini dalam pembelajaran mampu menghidupkan suasana kelas yang aktif dan efektif.

REFERENCES

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Aminuddin, A., Rahman, A., & Nurlansi, N. (2021). Hubungan Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Biofiskim: Pendidikan Dan Pembelajaran IPA*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.33772/biofiskim.v3i1.16075>
- Arista Aulia Firdaus, Unik Hanifah Salsabila, S. S. M. (2021). Perubahan Model dan

- Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(2), 87–97.
- Fajriyah, W. S. (2022). *Kendala Pembelajaran Daring Yang Dialami Oleh Siswa Sd Pada Masa Covid-19 Salsabila Wardatul Fajriyah*. 9(1).
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Fitriyani, F., Febriyeni, M. D., & Kamsi, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19. *Edification Journal*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i1.221>
- Habibillah, P., Zaini, M., & Ngadhimah, M. (2021). Pengaruh E-Learning dan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 739–756. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1106>
- Meinawati, E., & Baron, R. (2019). Media Sosial Dan Pembelajaran: Studi Efektivitas Penggunaan Facebook Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 34–51. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.679>
- Negeri, P., Kreatif, M., & Info, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Agama Islam Pada Masa Pandemi Virus Covid 19 Berbasis Podcash Sosial Media Musik Spotify di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 13(2), 293–302. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i2.6272>
- Nurul, A., & Mutiara, F. N. (2021). *Tiktok : Supplementary Instructional Media in Speaking Skill During Pandemic Covid - 19*. 8(2), 26–31.
- Prastika, D., Hawanti, S., & Mareza, L. (2019). Permasalahan Yang Dihadapi Guru Dalam Pengelolaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Inventa*, 3(2), 136–146. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.2.a2012>
- Ruski, R., & Sholeh, Y. (2019). Pembelajaran Project Based Learning Dengan Menggunakan Sosial Media You Tube Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.29408/jpek.v3i2.1667>
- Sembiring, R. A., & Waruwu, E. (2020). Eksistensi Media Dalam Pembelajaran Melalui Media Sosial Dan Media Audiovisual Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Fkip) Universitas Prima Indonesia. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 352–360. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.19876>
- Supiningsih, S. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Eclectic Dalam Pengajaran Writing. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.2544>
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>