

Pendampingan Mahasiswa Bahasa Inggris dalam Pembuatan Media Pembelajaran untuk Mengajar *Remote Area*

Zaitun Qamariah^{*1}, Josilia Puspito Rahayu²

^{1,2}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

*e-mail: zaitun.qamariah@iain-palangkaraya.ac.id¹, josiliarahayu@gmail.com²

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
13.02.2023	20.02.2023	30.02.2023	12.03.2023

Abstract: *This community service activity is a mentoring activity for students of the English Study Program in making learning media as one of the media used for teaching in Remote Areas. This activity was carried out with students majoring in English Tadris (Education) Semester 3 at the Palangka Raya State Islamic Institute. This service is carried out with the aim that students can become more creative and innovative in making learning media to support teaching. In addition, the purpose of this study is that students have the ability to be able to create interesting learning media with various conditions and situations. The method used is mentoring students through several stages including: 1) Planning Stage (preparing materials) 2) Implementation Phase (providing direct assistance), 3) Evaluation Phase (activity report results). Based on the results of the activities that have been carried out, it can be concluded that this activity can make participants more creative and innovative in making media for teaching materials in Remote Areas.*

Keywords: *Learning Media, Remote Area*

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kegiatan pendampingan kepada mahasiswa Program Studi bahasa Inggris dalam pembuatan media pembelajaran sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengajar di daerah *Remote Area*. Kegiatan ini dilakukan bersama mahasiswa jurusan Tadris (Pendidikan) Bahasa Inggris Semester 3 di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Pengabdian ini dilakukan bertujuan agar mahasiswa dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif untuk membuat media pembelajaran sebagai penunjang mengajar. Selain itu tujuan dari penelitian ini yaitu agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik dengan berbagai kondisi dan situasi. Adapun metode yang digunakan adalah pendampingan kepada mahasiswa melalui beberapa tahapan antara lain : 1) Tahap Perencanaan (menyiapkan materi) 2) Tahap Pelaksanaan (memberikan pendampingan secara langsung), 3) Tahap Evaluasi (hasil laporan kegiatan). Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat membuat peserta menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media untuk bahan ajar di *remote area*.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Remote Area*

1. PENDAHULUAN

Pada kehidupan abad ke-21 yang berkembang begitu cepat membuat keterampilan sangatlah diperlukan terlebih pada seorang guru (Septikasari & Frasandy, 2018). Keterampilan seorang guru sangatlah berpengaruh dan mendukung terkhusus untuk siswa (Junedi, Mahuda, & Kusuma, 2020). Berbagai keterampilan diharapkan dapat dikuasai oleh guru agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan tuntutan zaman (Pratiwi & Ediyono, 2019). Adapun kemampuan sesuai profil pendidik abad 21 diantaranya pengetahuan, keterampilan dan perilaku, serta *product criteria* (Prayogi & Estetika, 2019). Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru sesuai profil pendidik adalah keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan awal guru yang berhubungan dengan teknik mengajar agar dapat memberikan pengajaran yang terbaik untuk siswanya (Sutisnawati, 2017); (Sutrisno, 2019).

Adapun keterampilan dalam mengajar diantaranya adalah keterampilan dalam proses pembelajaran (membuka pembelajaran, menyampaikan inti, memberikan penjelasan, serta pengelolaan kelas) dan keterampilan memberikan variasi pada media pembelajaran (Siswanto, 2010). Variasi pada media pembelajaran diberikan agar menghindari rasa jenuh dan bosan pada siswa ketika belajar (Wuarlela, 2020). Banyak jenis media pembelajaran diantaranya media audio, visual, dan audio-visual (Layaliya, Haryadi, & Setyaningsih, 2021). Pada zaman sekarang, berbagai media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi terbukti dapat membantu siswa termotivasi untuk semangat belajar (Solikah, 2020); (Wahyugi & Fatmariza, 2021); (Saragih, Hartati, Sidabutar, & Sembiring, 2021). Namun

yang harus dipikirkan bagaimana dengan siswa yang berada pada wilayah yang kurang mempunyai akses internet dilingkungannya seperti pada *remote area*.

Remote area adalah zona atau wilayah terpencil yang jauh dari pusat kota. *Remote area* mempunyai jalan yang belum memadai, belum mempunyai akses seperti sulitnya transportasi menuju sekolah maupun sarana dan prasarana sekolah yang kurang menunjang (Lestari, Eveline, & Permatasari, 2022); (Firdaus, Sulfasyah, & Nur, 2018). Ketika sarana dan prasarana pada *remote area* yang kurang memadai maka keterampilan guru yang inovatif dan kreatif sangatlah diperlukan. Seorang guru sebagai pendidik yang baik harus dapat menyiapkan perangkat maupun media pembelajaran secara matang dan cocok untuk lingkungan siswanya (Indah, Suhardi, & Ramadhana, 2021). Setiap siswa berhak memperoleh proses pembelajaran yang terbaik walaupun terdapat hambatan seperti akses internet, dll. Dalam hal ini, perlunya keterampilan guru dalam membuat suatu media pembelajaran pengganti internet yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar walaupun berada di *remote area*.

Salah satu media pembelajaran menarik yang cocok dan dapat digunakan walaupun tanpa internet adalah media pembelajaran 2 dimensi. Media pembelajaran 2 dimensi merupakan alat peraga yang mempunyai panjang dan lebar yang berada pada suatu bidang datar (Anwar, Sudjimat, & Suhartadi, 2009). Media pembelajaran 2 dimensi dapat memfasilitasi siswa minim fasilitas teknologi untuk belajar sehingga siswa dapat tertarik dan termotivasi terlebih pada mata pelajaran bahasa Inggris. Pada media pembelajaran 2 dimensi terdapat penggabungan beberapa media pembelajaran bahasa Inggris diantaranya animasi, gambar, dan teks yang berisi percakapan, kosa-kata, maupun kalimat (Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020); (Sari, Sindu, & Agustini, 2021); (Saparuddi, Kaswar, & Patongai, 2022).

Pembuatan media pembelajaran 2 dimensi perlunya suatu pelatihan. Pelatihan dilakukan agar mahasiswa yang nantinya akan menjadi seorang guru dapat terbiasa membuat alat peraga khususnya media pembelajaran 2 dimensi (Wahyuni & Oktavia, 2018). Pelatihan yang diberikan nantinya dapat berupa pendampingan terkhusus pada calon guru seperti pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris. Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris menjadi target utama dalam pelatihan ini karena Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami (Fidian & Pradana, 2018). Padahal, Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan perlu untuk dipelajari siswa sebagai bahasa kedua setelah bahasa Indonesia (Ambalegin & Suhardianto, 2020). Bahasa Inggris dapat mudah dipahami apabila ketika proses penyampaian pembelajaran guru dapat menyampaikannya dengan menarik sehingga siswa mudah mengingatnya terlebih melalui visual seperti media 2 dimensi (Fidian & Pradana, 2018).

Dalam hal ini, Pendampingan pembuatan media 2 dimensi diberikan agar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris nantinya ketika menjadi seorang guru sudah mempunyai bekal diri yang matang sehingga tidak akan bingung untuk beradaptasi pada dunia kerja sekalipun nantinya bekerja pada *remote area*. Oleh sebab itu, tim pengabdian Program Studi Bahasa Inggris bermaksud untuk memberikan pendampingan mahasiswa bahasa Inggris dalam pembuatan media pembelajaran untuk dapat mengajar di *remote area*.

2. METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah berupa pendampingan kepada peserta dalam proses pembuatan media pembelajaran untuk mengajar di *Remote Area*. Kegiatan pendampingan ini dilakukan agar media yang sudah di ajarkan dan sedang dalam pembuatan dapat terbentuk sesuai dengan langkah-langkah yang sudah diberikan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan berdasarkan beberapa tahapan antara lain : 1) Tahap Perencanaan, dimana pada tahap ini tim pengabdian mempersiapkan materi yang akan diberikan kepada peserta pada saat kegiatan pembelajaran. 2) Tahap Pelaksanaan, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta yang dilanjutkan dengan kegiatan praktek secara langsung untuk merancang dan membuat media pembelajaran. 3) Tahap Evaluasi, merupakan tahap akhir yang berupa hasil laporan kegiatan yang sudah dilakukan. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada diagram berikut :

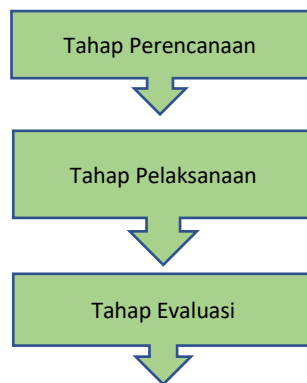


Diagram 1. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan diagram 1 langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Tahap Perencanaan : Tahap ini dilakukan dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi tentang media pembelajaran yang akan dibuat. Pada proses dilaksanakannya penyampaian materi ini, tim pengabdian akan mengenalkan macam-macam media yang bisa digunakan ataupun dikembangkan oleh peserta.
- b. Tahap Pelaksanaan : Pada tahap ini tim pengabdian memberikan kesempatan penuh bagi peserta untuk dapat mengasah kemampuan yang dimiliki dalam membuat dan merancang media secara berkelompok. Pada pelaksanaannya, tim pengabdian berperan serta dalam mendampingi para peserta dalam setiap langkah pembuatan hingga proses presentasi hasil.
- c. Tahap Evaluasi : Tahap ini merupakan langkah paling akhir yang dilaksanakan dalam proses ini. Pada tahap ini, tim pengabdian akan mengoreksi media pembelajaran yang telah dibuat peserta baik dari segi manfaat yang diberikan hingga kegunaan dari media pembelajaran tersebut. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan sesi wawancara kepada peserta untuk mengetahui respon peserta setelah melakukan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan dan praktek pembuatan media pembelajaran 2 dimensi untuk mengajar di remote area ini dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Januari 2023 dan hari Jumat, 6 Januari 2023 pukul 09.00 – 10.40 WIB di gedung perkuliahan FTIK IAIN Palangka Raya. Peserta kegiatan pengabdian ini adalah mahasiswa tadaris (pendidikan) bahasa Inggris IAIN Palangka Raya semester 3 yang berjumlah 67 mahasiswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa tadaris (pendidikan) bahasa Inggris IAIN Palangka Raya siap nantinya untuk ditempatkan dimana saja terutama di tempat terpencil yang minim fasilitas media pembelajaran menggunakan teknologi.

Adapun pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi 6 tahapan yaitu (1) pemberian materi kepada peserta; (2) peserta menganalisis karakteristik materi pembelajaran; (3) peserta membuat media pembelajaran; (4) peserta mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat; (5) antar peserta memberi tanggapan serta tim pengabdian memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran yang dibuat peserta; dan (6) refleksi peserta terhadap kegiatan pengabdian. Tahapan pertama dan kedua dilakukan pada pertemuan pertama sedangkan tahapan ketiga sampai keenam dilakukan pada hari kedua.

Tahapan pertama dilakukan pemberian materi oleh tim pengabdian kepada peserta mengenai pemanfaatan media pembelajaran bahasa Inggris 2 dimensi sederhana untuk pembelajaran di daerah pelosok. Materi ini disampaikan oleh Zaitun Qamarian, M.Pd. selaku dosen tadaris (pendidikan) bahasa Inggris IAIN Palangka Raya. Pada tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk membuka forum diskusi dengan bertanya mengenai pembelajaran di remote area. Peserta sangat antusias dengan aktif bertanya dan saling menanggapi untuk memperoleh referensi sebanyak mungkin dalam pembuatan media nantinya.

Tahapan kedua dilakukan kegiatan untuk peserta menganalisis materi pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan kompetensi dasar (KD) atau capaian pembelajaran (CP). Kegiatan menganalisis karakteristik materi ini akan membantu merancang bentuk media pembelajaran 2 dimensi yang sesuai dengan materi tersebut. Pada tahap ini peserta membuat tujuan pembelajaran berdasarkan KD atau CP untuk menyesuaikan isi materi di media pembelajaran 2 dimensi agar media yang dibuat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tahapan ketiga dilakukan kegiatan berupa peserta membuat media pembelajaran berdasarkan hasil analisis tahap kedua. Pada tahap ini peserta dilatih untuk kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran 2 dimensi. Tantangan untuk peserta dalam membuat media ini adalah media yang dirancang dapat dibuat dan digunakan nantinya di daerah terpencil dan tertinggal dalam teknologi. Oleh sebab itu, peserta harus kreatif untuk membuat media 2 dimensi dan tetap berdasar pada tujuan pembelajaran.

Tahapan keempat dilakukan kegiatan berupa peserta mempresentasikan hasil media yang telah dibuatnya. Peserta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan kesesuaian terhadap media yang dibuat. Peserta menjelaskan proses pembuatan dan keefektifannya untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta juga menyampaikan keunggulan dari media pembelajaran yang dibuatnya untuk ditempatkan di remote area.

Tahapan kelima dilakukan forum diskusi antarpeserta maupun antara peserta dan tim pengabdian. Pada tahap ini peserta diberi kesempatan untuk memberi tanggapan yang membangun kepada peserta yang sedang menyampaikan hasil medianya. Kemudian tim pengabdian juga memberikan saran dan masukan yang membangun untuk menunjang agar media pembelajaran yang dibuat bisa lebih maksimal lagi sehingga terbentuk media pembelajaran final yang bisa digunakan. Saran dan masukan yang diterima dicatat dan peserta segera memberikan perlakuan terhadap medianya saat itu. Adapun media yang dibuat peserta dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



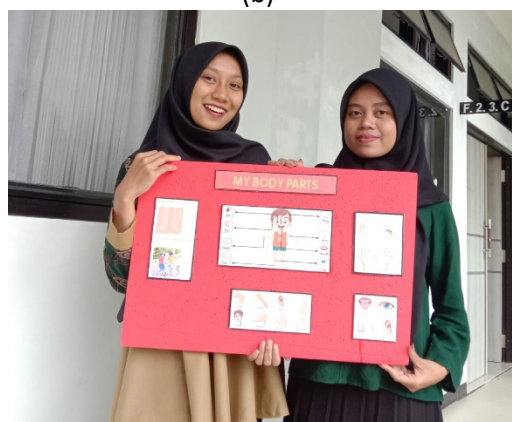
(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 2. (a) sampai (f) Merupakan media pembelajaran yang dipresentasikan peserta

Gambar 1 menunjukkan media pembelajaran yang telah dibuat dan dipresentasikan oleh peserta. Media 2 dimensi yang dibuat terlihat menarik dengan dimuat gambar dan berwarna sehingga tidak terkesan monoton. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Megawati (2017) media 2 dimensi ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mudah diingat jika diilustrasikan dalam visual, terlihat sederhana, mudah dan hemat dalam pembuatannya (Megawati, 2017). Oleh karena itu, media ini dirasa tepat untuk dapat digunakan guru ketika berada di *remote area*. Media yang dibuat tentu saja perlu diti jau kembali oleh tim pengabdian.

Tahapan keenam dilakukan refleksi oleh peserta mengenai kegiatan pengabdian yang dilakukan. Tim pengabdian melakukan wawancara kepada peserta mengenai dampak kegiatan pengabdian yang diikutinya. Menurut peserta, kegiatan ini sangat membantu dan memiliki dampak positif untuk dirinya sebagai persiapan diri untuk memajukan pendidikan di daerah terpencil. Kegiatan ini melatih dirinya dalam membuat media pembelajaran untuk daerah terpencil yang tertinggal dalam penggunaan teknologi tapi tetap membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Hal tersebut juga melatih kemampuan kreatif dan inovatif ketika menjadi seorang guru. Pada tahapan ini peserta juga menyampaikan saran dan masukan untuk proses pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya terutama dari aspek waktu pelaksanaan yang bisa dibuat lebih lama lagi agar dapat memperoleh hasil yang jauh lebih maksimal. Adapun antusias peserta terlihat senang setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 3. Antusias peserta mengikuti kegiatan

Gambar 2 menunjukkan antusias peserta ketika mengikuti kegiatan pendampingan ini. Peserta merasa kegiatan ini penting untuk diikuti sebagai bekal untuk dirinya ketika menjadi guru dan mengabdikan untuk negeri ini guna mencerdaskan anak bangsa. Semua tahapan kegiatan berjalan lancar dan mencapai tujuan kegiatan bahwa mahasiswa tadris (pendidikan) bahasa Inggris IAIN Palangka Raya siap nantinya untuk ditempatkan dimana saja terutama di tempat terpencil yang minim fasilitas media pembelajaran menggunakan teknologi. Kegiatan ini membuat mahasiswa sebagai calon guru bahasa Inggris dapat kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Seorang guru perlu keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui pelatihan-pelatihan relevan yang mendukung dan menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik dan bervariasi sangat berdampak dalam proses pembelajaran (Alwi, 2017); (Mulyawati, Arini, & Polina, 2022). Melalui kegiatan ini juga dapat membuat peserta sebagai calon guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran dengan media visual 2 dimensi sehingga pembelajaran tidak membosankan (Mentari, Sumpono, & Ruyani, 2018); (Amin, 2019). *Remote area* membutuhkan guru yang memiliki jiwa semangat, kreatif dan inovatif untuk membuat siswanya memiliki kesempatan yang sama dengan siswa di daerah maju dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk membantunya meraih mimpi di masa depan (Vania, Septianingrum, Suhandi, & Prihantini, 2021); (Puspita, 2018). Kegiatan pengabdian melalui pelatihan ini membuat mahasiswa sebagai calon guru mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran 2 dimensi sederhana di daerah terpencil yang minim penggunaan teknologi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran untuk kegiatan belajar di *Remote Area* berjalan dengan lancar. Kegiatan ini dapat membuat pada peserta menjadi lebih kreatif dan inovatif serta memiliki dampak positif bagi peserta sebagai calon guru dimasa depan khususnya untuk daerah terpencil. Kegiatan pendampingan ini juga dapat membekali peserta agar tetap dapat bersemangat dalam memajukan pendidikan walaupun di *Remote Area* atau daerah terpencil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Ambalegin, & Suhardianto. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pengajaran Bahasa Inggris SMA/SMK Berbasis Teks. *Journal Puan Indonesia*, 1(2), 49-58.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563-572.
- Anwar, K., Sudjimat, D. A., & Suhartadi, S. (2009). Pengaruh Media Pembelajaran Dua dimensi, tiga dimensi, dan bakat menarik terhadap hasil belajar sistem pengapian motor bensin di SMK Kota Mojokerto, 32(2), 141-150.
- Fidian, A., & Pradana, A. B. (2018). Pendampingan Guru SD dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online "Se Saw" pada Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris. *Community Empowerment*, 3(2), 76-80.
- Firdaus, Sulfasyah, & Nur, H. (2018). Diskriminasi Pendidikan Masyarakat Terpencil. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 33-43.
- Indah, O. D., Suhardi, & Ramadhana, M. A. (2021). Pendampingan dan Praktek Pembuatan Media Pembelajaran bagi Mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(1), 12-17.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 dalam Proses Pembelajaran Pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi*, 16(1), 63-72.
- Layaliya, F. N., Haryadi, & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Metalingua*, 6(2), 81-84.
- Lestari, N., Eveline, E., & Permatasari, R. (2022). Self-Efficacy Calon Guru Sekolah Dasar yang Berdomisili Asal dari Remote Area. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 280-284.
- Megawati. (2017). Pengaruh media poster terhadap hasil belajar kosakata bahasa inggris (eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok). *Getsempena English Education Journal*, 4(2), 101-117.

- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131-134.
- Mulyawati, I., Arini, N., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1, 170-174.
- Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 4(1), 1-8.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151.
- Puspita, F. (2018). Pembinaan Pemahaman Konsep Pembelajaran Matematika Kreatif Bagi Guru-Guru Sd Di Desa Sakatiga Kecamatan Indralaya. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 6(2), 598-605.
- Saparuddi, Kaswar, A. B., & Patongai, D. D. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Dua Dimensi bagi Guru SMA Negeri Makassar. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 63-71.
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Sembiring, R. (2021). Penerapan Penggunaan media pembelajaran video untuk meningkatkan motivasi di Sekolah Yabes Medan. *Jurnal WIDYA*, 2(1), 75-82.
- Sari, K. A., Sindu, I. P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *KARMAPATI*, 10(2), 100-110.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.
- Siswanto. (2010). Tingkat Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 41-51.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kuis interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sutisnawati, A. (2017). Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Dasar*, 8(1), 15-24.
- Sutrisno, T. (2019). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Vania, A., Septianingrum, A., Suhandi, A., & Prihantini, P. (2021). Revitalisasi Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas di Daerah Terdepan, Terluar, Dan Tertinggal (3t) pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5142-5150.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Wahyuni, D., & Oktavia, W. (2018). PKM Kelompok guru bahasa inggris yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan puisi dalam bahasa inggris di SMAN 1 Ampek Angkek dan SMAN 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 2(3), 232-235.
- Wuarlela, M. (2020). Variasi Metode dan Media Pembelajaran Berani untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar. *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261-272.