

Pengaruh Meningkatnya Keterampilan Berbicara dalam Platform Digital dan Pembelajaran diruang Kelas

Putri Yulianti¹, Ilham², Muh. Fauzi Bafadal³, Rima Rahmaniah⁴, Hijril Ismail⁵,
Muhammad Hudri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

yuliantip641@gmail.com¹ ilham.ummataram@gmail.com² fauzi.bafadal@mail.com³

rimarahmaniah@gmail.com⁴ hijrilli@gmail.com⁵ mchudory@gmail.com⁶

Keywords:

Speaking skills, Digital speaking skills, Classroom speaking skills.

Kata Kunci:

Keterampilan berbicara, Keterampilan berbicara digital, Keterampilan berbicara di kelas.

Abstract: This study is a systematic literature review on the impact of enhance speaking skills through digital platforms and classroom-based learning. Speaking skills are a fundamental component of language learning. These abilities are not only vital in educational contexts but also play a significant role in daily communication and career development. The study aims to evaluate and compare the effects of digital platforms and classroom teaching methods in improving students' speaking skills. Data from various sources, such as Scopus, DOAJ, and Google Scholar, between 2014 and 2024 were used to assess the effectiveness of these approaches. The evaluation results indicate that the implementation of digital platforms and interactive teaching methods significantly enhance students' speaking skills compared to traditional classroom methods. Approaches such as Problem-Based Learning and Make A Match, along with the use of interactive multimedia and digital platforms, improve learning outcomes, communication skills, and student motivation. However, the flexibility and engagement of students in digital platforms are highly influenced by teacher competence, technical infrastructure, and time management. A notable gap identified is the lack of studies combining quantitative and qualitative approaches for long-term evaluation and the impact of digital technology in various educational and cultural contexts.

Abstrak: Penelitian ini merupakan tinjauan literature sistematis tentang pengaruh meningkatnya keterampilan berbicara dalam platform digital dan pembelajaran diruangan kelas. Keterampilan berbicara adalah komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan ini tidak hanya vital dalam konteks pendidikan, tetapi juga memiliki peran yang signifikan dalam komunikasi sehari-hari dan perkembangan karir individu bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan pengaruh platform digital dan metode pengajaran di ruang kelas dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.. Data dari berbagai sumber seperti Scopus, DOAJ, dan Google Scholar antara tahun 2014-2024 untuk mengevaluasi efektivitas pengaruh tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan platform digital dan metode pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode tradisional di kelas. Metode seperti Pemecahan Masalah dan Make A Match serta penggunaan multimedia interaktif dan platform digital mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan komunikasi, dan motivasi siswa. Namun, fleksibilitas dan keterlibatan siswa dalam platform digital sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru, infrastruktur teknis, dan manajemen waktu. Kesenjangan yang ditemukan adalah kurangnya studi yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk evaluasi jangka panjang dan dampak teknologi digital pada berbagai konteks pendidikan dan budaya.

Article History:

Received: 19-08-2024

Online : 20-08-2024



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



----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Keterampilan berbicara adalah komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan ini tidak hanya vital dalam konteks pendidikan, tetapi juga memiliki peran yang signifikan dalam komunikasi sehari-hari dan perkembangan karir individu (Miranti & Putri 2021), (Miranti & Putri, 2021). Dalam lingkungan pendidikan, keterampilan berbicara yang mumpuni memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, presentasi, dan aktivitas kolaboratif lainnya, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berbicara yang efektif membantu individu berkomunikasi dengan jelas dan akurat, memfasilitasi hubungan interpersonal yang baik, dan mencegah terjadinya kesalahpahaman. Di dunia profesional, keterampilan berbicara yang baik merupakan aset penting yang dapat meningkatkan peluang karir, mendukung negosiasi yang berhasil, serta memperkuat kemampuan kepemimpinan dan kerjasama dalam tim. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara menjadi prioritas utama dalam kurikulum pendidikan bahasa, mengingat dampaknya yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan.

Metode tradisional dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas mencakup berbagai kegiatan seperti diskusi langsung, presentasi, dan interaksi tatap muka (El Iq Bali, 2019). Diskusi langsung memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat secara real-time, memperkaya pemahaman mereka melalui dialog yang interaktif. Presentasi di depan kelas memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, meningkatkan rasa percaya diri, dan kemampuan retorika mereka. Interaksi tatap muka, baik dengan teman sejawat maupun dengan pengajar, memfasilitasi umpan balik langsung dan membangun hubungan interpersonal yang kuat (Nurjan, 2016). Namun, pendekatan ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal waktu dan ruang. Proses pembelajaran hanya dapat berlangsung pada waktu yang telah dijadwalkan dan dalam ruang fisik yang terbatas, yang dapat membatasi fleksibilitas dan aksesibilitas bagi beberapa siswa. Selain itu, perbedaan dalam kecepatan dan gaya belajar individu kadang-kadang sulit diakomodasi secara optimal dalam pengaturan kelas tradisional (Indriawati, dkk 2021).

Teknologi telah secara mendasar mengubah cara pembelajaran bahasa, termasuk keterampilan berbicara. Berkat kemajuan teknologi, berbagai platform digital kini banyak digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bahasa yang lebih interaktif dan efektif (Suryana, dkk 2021). YouTube, contohnya, memberikan akses kepada siswa terhadap berbagai video pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mendengar penutur asli serta memperkaya kosa kata dan intonasi. Padlet, sebagai platform kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berbagi dan mendiskusikan materi bahasa secara real-time, sehingga memperkuat keterampilan menulis dan berbicara melalui interaksi langsung. Selain itu, aplikasi interaktif seperti Duolingo, Memrise, dan Babbel menawarkan latihan berbasis permainan yang membuat pembelajaran bahasa lebih menarik dan menyenangkan (Manongga, dkk 2022). Aplikasi-aplikasi ini sering dilengkapi dengan fitur pengenalan suara yang membantu siswa melatih pengucapan mereka (Listian, dkk 2021). Dengan demikian, teknologi telah memberikan fleksibilitas, adaptabilitas, dan aksesibilitas yang lebih besar dalam pembelajaran bahasa, melampaui keterbatasan metode pembelajaran tradisional di kelas (Nusantara, 2018).

Platform digital menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran keterampilan berbicara, termasuk fleksibilitas waktu, akses ke berbagai sumber daya, dan pengalaman belajar yang dipersonalisasi (Sutrisno & Syukur, 2023). Media penceritaan digital dan aplikasi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan konten interaktif dan menarik yang merangsang kreativitas dan pemikiran kritis (Fauziyah &

Tabi'in, 2021). Dengan mengintegrasikan penceritaan digital dalam tugas berbicara, siswa dapat memperbaiki keterampilan bahasa mereka sambil juga memperluas pemahaman mereka tentang komunikasi yang efektif, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri (Martias, 2019). Selain itu, penggunaan platform online untuk pembelajaran bahasa memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, berinteraksi dengan penutur asli, dan mengakses berbagai sumber daya, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif (Sulaiman Kurdi, 2021)(Pamugar, dkk 2014).

Berdasarkan penelitian yang ada, terdapat perbedaan yang signifikan dalam efektivitas platform digital dibandingkan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian oleh Alia Afriyanti, dkk (2023) dan rekan-rekan menemukan bahwa mendongeng secara digital lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan mendongeng menggunakan gambar. Ritonga, (2016) dan rekan-rekan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Hybrid, yang mengintegrasikan komponen digital, signifikan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris di kalangan siswa SMP. Selanjutnya, studi oleh Azaly & Fitrihidajati, (2021) menemukan bahwa penggunaan teknologi pendidikan berbasis berbicara memberikan hasil yang lebih baik dalam aspek-aspek seperti kelancaran, koherensi, akurasi, kosa kata yang kaya, variasi tata bahasa, dan pengucapan. Kesimpulan dari penelitian-penelitian ini secara bersama-sama menyoroti keunggulan platform digital dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

Penggunaan platform digital dalam pendidikan membutuhkan akses yang memadai terhadap dukungan teknologi dan infrastruktur (Sipayung, dkk 2021), (Herry Fitriyadi, 2013). Meskipun platform digital menawarkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan keterampilan bahasa dalam lingkungan e-learning Qoidah, (2018), mereka juga menghadirkan tantangan terkait dengan pelatihan guru dan pengembangan keterampilan interpersonal akibat minimnya interaksi langsung. Untuk mengatasi tantangan ini, sangat penting untuk menyediakan pelatihan yang efektif bagi guru dalam memanfaatkan teknologi (Zubair, dkk 2023). Pelatihan tersebut harus menekankan metode interaktif yang mengintegrasikan elemen multimedia untuk melibatkan peserta didik dengan berbagai kebutuhan dan kemampuan, sehingga mendorong pengembangan keterampilan siswa di semua tingkatan. Selain itu, membangun infrastruktur digital yang memadai di sekolah dan memastikan guru mahir dalam teknologi digital merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi platform digital untuk tujuan pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menggunakan pendekatan *systematic literature review* untuk menganalisis berbagai studi yang telah dilakukan mengenai pengaruh platform digital dan pembelajaran di ruangan kelas terhadap keterampilan berbicara. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana kombinasi kedua metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi kebutuhan pelatihan guru dan infrastruktur digital yang memadai sebagai faktor kunci dalam penerapan platform digital untuk tujuan pendidikan.

B. METODE

Penelitian bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan pengaruh platform digital dan metode pengajaran di ruangan kelas dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Dede Salim Nahdi & Mohamad Gilar Jatisunda, 2020). Metode yang digunakan adalah pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Pencarian literatur dilakukan melalui database akademik utama seperti, Scopus, DOAJ, Google Scholar, menggunakan kata kunci seperti "digital speaking skills", "classroom speaking skills", "digital learning". Penelitian ini dibatasi pada studi yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir untuk memastikan perspektif yang

mutakhir. Selain itu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan semua artikel yang relevan dengan topik penelitian dengan menggunakan aplikasi Mendeley (Fauzan, 2024).

Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: Studi yang membahas pengaruh keterampilan berbicara dalam pengaturan platform digital atau pembelajaran di ruang kelas, Studi yang membandingkan efektivitas platform digital dengan pembelajaran di ruang kelas dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, Studi yang diterbitkan dalam bahasa Inggris, terbitan antara tahun 2018 hingga 2024, Studi berbasis empiris seperti penelitian eksperimental, penelitian kualitatif, dan studi kasus. Manfaat penelitian dengan metode SLR ialah mampu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan fokus topik pada fenomena tertentu yang menarik. Tahapan menyusun penelitian dengan metode SLR secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) langkah, yaitu tahap perencanaan (planning stage), tahap pelaksanaan (conducting stage), dan tahap pelaporan (reporting stage). Tahap perencanaan meliputi tahap mengidentifikasi kebutuhan review yang sistematis, menyusun protokol review, dan mengevaluasi protokol review. Tahap pelaksanaan meliputi tahap mencari bahan pokok review, memilih dan menseleksi bahan pokok untuk review, menggali data dari bahan pokok review, menilai kualitas bahan pokok review, dan mensintesis data. Tahap pelaporan terdiri dari tahap penyebarluasan gagasan (ide pokok) (Rusdiana, dkk 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran digital memiliki kepentingan yang signifikan pada zaman sekarang karena membawa sejumlah keuntungan dan solusi yang penting bagi dunia pendidikan. Pertama, akses yang lebih luas memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang fleksibel, bahkan dari jarak jauh. Ini membantu mengatasi kendala geografis dan memperluas peluang dalam pendidikan. Kedua, fleksibilitas waktu memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka sendiri, mengurangi pembatasan waktu dan memberikan ruang untuk pembelajaran yang mandiri. Ketiga, keberagaman media dan alat interaktif dalam pembelajaran digital meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Keempat, interaktivitas yang lebih besar antara guru dan siswa, juga antara sesama siswa, memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan kolaborasi yang lebih baik dalam pembelajaran. Kelima, inovasi teknologi memungkinkan pengembangan konten pembelajaran yang lebih dinamis, seperti simulasi, visualisasi, dan multimedia, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Terakhir, pembelajaran digital mempersiapkan siswa untuk kemampuan digital yang sangat penting dalam era teknologi informasi saat ini, memberikan keterampilan yang relevan untuk kesuksesan di masa depan.

Tabel 1.1 Ringkasan hasil penelitian tentang pengaruh meningkatnya keterampilan berbicara dalam platform digital dan pembelajaran di ruang kelas.

No	Bidang atau Fokus	Nama-nama Penulis yang se-Bidang	Insight atau Variabel riset
1	Efektivitas platform digital dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan dengan metode pembelajaran di ruang kelas.	(Kasyfia, dkk 2015) (Rahyuni, 2023) (Muhammad, Fikri, 2017) (Yuliani, 2021) (Jusnawati, 2021)	Perbedaan efektivitas antara metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penekanan pada skor N-Gain, aktivitas siswa dan antusiasme.

2	Faktor-faktor utama yang mempengaruhi peningkatan keterampilan berbicara melalui platform digital.	(Abdurrahman, 2022) (Dewi, dkk 2022) (ROSADI, dkk 2021) (Hadi, 2023) (Susanti, dkk 2020)	Pentingnya penggunaan multimedia interaktif dan platform digital dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa, dengan contoh aplikasi seperti media digital, platform proyek, dan penceritaan digital.
3	Peran guru atau instruktur dalam pembelajaran berbicara di platform digital dibandingkan dengan di ruang kelas.	(Kertati, dkk 2023) (Rahmania, dkk 2023) (Guanabara, dkk 2021) (Darmadi, dkk 2022) (Indarta, Ambiyar, dkk 2022)	Peran guru dalam memberikan panduan, respons, bimbingan, dan umpan balik dalam pembelajaran berbicara di lingkungan offline dan online, dengan penekanan pada respons tertulis dan lisan, pembelajaran mandiri, refleksi siswa, dan konseling.
4	Motivasi dan keterlibatan siswa berbeda antara platform digital dan pembelajaran di ruang kelas.	(Warmansyah, dkk 2023) (Alawi, dkk 2022) (Efendi, 2019) (Anis, dkk 2022) (Indarta, Jalinus, dkk 2022) (Isrofah, dkk 2022) (Mega, 2022)	Perbandingan motivasi dan keterlibatan siswa antara lingkungan pembelajaran digital dan tradisional, dengan penekanan pada faktor-faktor seperti interaktivitas, kepercayaan diri, dan hubungan antara teknologi digital, motivasi, dan kinerja siswa.

Tabel diatas menggambarkan hasil-hasil riset yang memfokuskan pada empat bidang utama terkait pembelajaran dan keterampilan berbicara siswa. Pertama, efektivitas metode pembelajaran menunjukkan bahwa metode Pemecahan Masalah dan Make A Match lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode lainnya. Kedua, penggunaan platform digital dan multimedia interaktif memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam konteks bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ketiga, peran guru dalam memberikan respons dan bimbingan di lingkungan offline dan online terbukti sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademis dan semangat belajar siswa. Terakhir, perbandingan motivasi dan keterlibatan siswa antara lingkungan kelas digital dan tradisional menunjukkan adanya perbedaan, khususnya terkait sifat pasif diskusi digital dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengajukan pertanyaan.

1. Efektivitas platform digital dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan dengan metode pembelajaran di ruang kelas.

Berbagai penelitian telah mengamati adanya perbedaan signifikan dalam hasil pembelajaran siswa antara metode Pemecahan Masalah dan metode Bacaan. Studi yang dilakukan oleh Gumilang, dkk (2019b) Gumilang, dkk (2019a) menunjukkan bahwa metode Pemecahan Masalah menyebabkan peningkatan hasil pembelajaran siswa yang signifikan, sedangkan metode Bacaan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Demikian pula, penelitian Weni, dkk (2017) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran kooperatif Make A Match menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode Expository . Sebaliknya, Hikmah & Chudzaifah, dkk (2020) menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa rata-rata antara metode pembelajaran online dan offline, yang menunjukkan adanya fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran selama pandemi. Indikator keberhasilan untuk metode Pemecahan Masalah dan Make A Match mencakup skor N-Gain yang lebih tinggi serta peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa, yang menyoroti

efektivitas pendekatan pengajaran yang interaktif dan menarik ini dalam meningkatkan hasil pembelajaran (Jannah, dkk 2022)(Jannah, Sari, 2019).

Studi yang dilakukan oleh Adawiyah, dkk (2020) Astiti, dkk (2021) Irawati, dkk (2021) Ayu Sri Wahyuni, (2022) menemukan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara berbagai metode pengajaran. Ardiansyah, (2016) Resti Nursiah, (2021) dan mendapati bahwa metode induktif menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode deduktif dan ekspositori, masing-masing. M, dkk (2022) dan Jannah, dkk (2022) juga menemukan bahwa metode tertentu, seperti brainstorming dan penemuan terbimbing, lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pengajaran dapat memiliki dampak signifikan terhadap pembelajaran siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, seperti Pemecahan Masalah, Make A Match, brainstorming, dan penemuan terbimbing, memiliki efek yang lebih positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode yang lebih pasif, seperti Bacaan, deduktif, dan ekspositori. Metode-metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung meningkatkan keterlibatan, aktivitas, dan antusiasme mereka, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar.

2. Faktor-faktor utama yang mempengaruhi peningkatan keterampilan berbicara melalui platform digital.

Penggabungan metode interaktif dan platform digital memberikan dampak yang signifikan dalam pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa. Penelitian menekankan efek positif dari interaksi sosial berbasis jejaring dalam latihan berbahasa Inggris menggunakan aplikasi kecerdasan buatan Sedyono, dkk (2022), keberhasilan metode pengajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris untuk mahasiswa kedokteran Rahma, dkk (2023), dan penggunaan cerita digital untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa dalam kelas bahasa Inggris Prihatini & Sugiarti, (2020). Selain itu, evaluasi keterampilan lisan melalui alat digital seperti platform AROSE telah membantu guru dalam menilai ketrampilan berbicara siswa dan memperkuat kerjasama dalam komunitas profesional daring Prihatini, dkk (2022). Temuan ini secara keseluruhan menekankan pentingnya interaksi, umpan balik, dan keterlibatan melalui multimedia dan alat interaktif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bagi pembelajar bahasa.

Penggunaan multimedia interaktif dan platform digital terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa. Djonnaidi, dkk (2021) dan Haura, dkk (2022) sama-sama menunjukkan dampak positif multimedia interaktif terhadap keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sahara, dkk (2023) menekankan peran platform digital, khususnya dalam pembelajaran berbasis proyek, dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis. Gunawan, dkk (2022) menggarisbawahi efektivitas media digital, terutama penggunaan wayang, dalam meningkatkan keterampilan berbicara bagi pelajar bahasa Indonesia. Studi-studi ini secara keseluruhan menekankan pentingnya multimedia interaktif dan platform digital dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi, umpan balik, dan keterlibatan dalam platform digital memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Penggunaan multimedia dan alat interaktif juga ditemukan memainkan peran penting dalam peningkatan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan teknologi yang interaktif dan mendukung, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, menerima umpan balik yang lebih terarah, dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

3. Peran guru atau instruktur dalam pembelajaran berbicara di platform digital dibandingkan dengan di ruang kelas.

Peran guru sangat vital dalam memberikan panduan dan respons kepada murid-murid di lingkungan sekolah perkotaan maupun pedesaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di kedua setting tersebut menggunakan metode respons tertulis dan lisan dengan proporsi yang

seimbang, tanpa perbedaan yang signifikan dalam pengaplikasiannya (Shatri & Zabeli, 2022). Respons, terutama respons korektif, memiliki peran krusial dalam meningkatkan prestasi akademis dan semangat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa (H, dkk 2023) (Yong & Sokumaran, 2023). Di berbagai konteks pendidikan, seperti kelas bahasa Inggris, guru vokal menggarisbawahi pentingnya respons dalam proses menulis, memadukan respons lisan dan tertulis untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa (Nazmillah, dkk 2022). Respons yang efektif tidak hanya memperbaiki kinerja siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri dengan mendorong refleksi dan partisipasi aktif siswa (Hapsari, dkk 2022). Dengan demikian, meskipun pendekatan pengajaran bisa berbeda-beda berdasarkan subjek dan situasi, peran pokok guru dalam memberikan respons yang konstruktif tetap konsisten di berbagai konteks pendidikan.

Peran guru dalam memberikan bimbingan dan umpan balik di lingkungan offline dan online sangat penting, dengan perbedaan dalam strategi pengajaran yang jelas terlihat (Mesra, dkk 2023). Guru dapat menggunakan refleksi siswa untuk meningkatkan strategi pengajaran mereka, dengan hubungan yang baik antara guru dan siswa lebih penting daripada strategi pengajaran itu sendiri (Rahman, 2014). Strategi umpan balik, termasuk yang digunakan oleh guru, terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (SIS ARIYANTIN, 2020). Dalam konteks pandemi COVID-19, peran guru bimbingan dan konseling dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh sangat penting, dengan keberadaan mereka menjadi krusial dalam menjembatani kesenjangan antara siswa dan guru mata pelajaran (Syafrizal, 2023).

Temuan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa peran guru dalam memberikan bimbingan dan umpan balik sangat penting, terutama dalam lingkungan offline dan online. Meskipun terdapat perbedaan dalam strategi pengajaran yang digunakan, seperti respons tertulis dan lisan, hubungan yang baik antara guru dan siswa ternyata lebih vital daripada strategi pengajaran itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan yang kuat antara guru dan siswa dapat membantu meningkatkan efektivitas bimbingan dan umpan balik dalam pembelajaran.

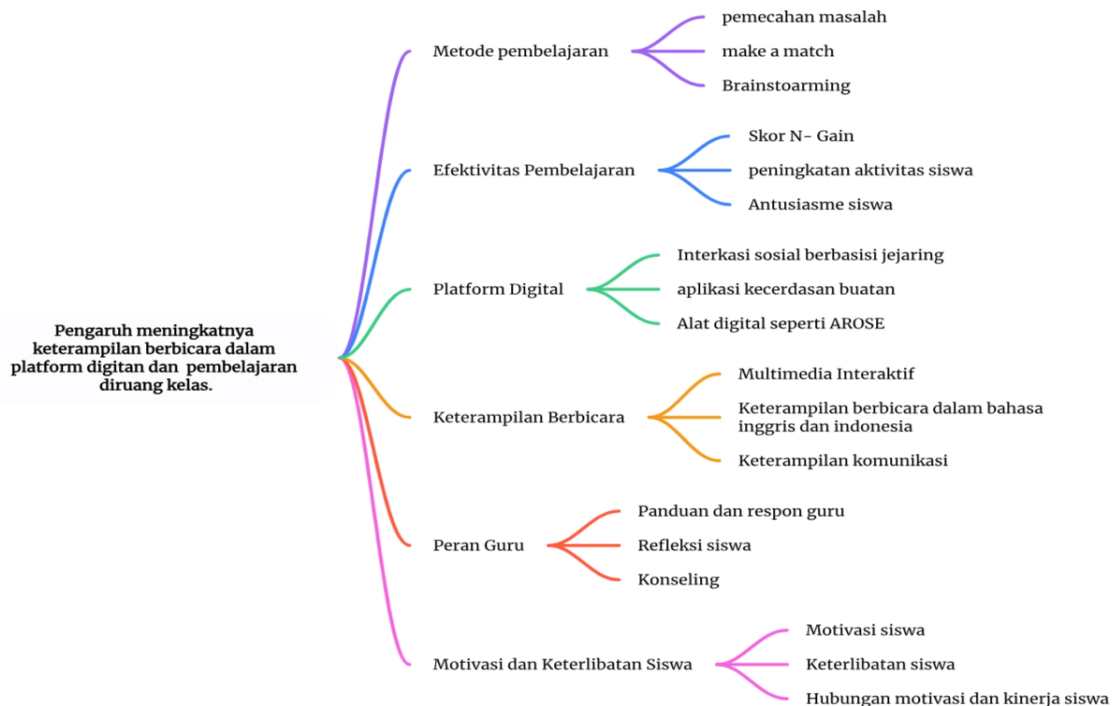
4. Motivasi dan keterlibatan siswa berbeda antara platform digital dan pembelajaran di ruang kelas.

Integrasi platform digital dalam lingkungan belajar telah menunjukkan dampak yang signifikan pada motivasi siswa dibandingkan dengan pengaturan kelas tradisional. Berbagai platform pembelajaran digital seperti Padlet, Youtube, Canva, Kahoot, Quizizz Prayudha S, (2023), Google Classroom, Padlet, Mentimeter, Quizizz, dan ClassTools.net Isfahani, (2022), dan Facebook Al-Khazaali & Amirian, (2023) telah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pendidikan dan ruang kelas virtual secara positif mempengaruhi motivasi siswa dan pengembangan pengetahuan (Noor, dkk 2022). Faktor-faktor seperti proses belajar-mengajar, kompetensi guru, keterlibatan siswa, lingkungan belajar online, infrastruktur teknis, manajemen waktu, dan penilaian dan evaluasi interaktif telah diidentifikasi sebagai elemen penting yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kursus online (Hamidah, 2022). Kenyamanan, aksesibilitas, dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh platform digital memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Perbandingan motivasi siswa di lingkungan kelas digital dan tradisional mengungkapkan tingkat keterlibatan yang bervariasi. Penelitian yang dilakukan Coesamin, (2019) dan Irmawati, dkk (2023) menemukan bahwa siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi di kelas tradisional, dengan Setyoningrum mengaitkan hal ini dengan sifat pasif dari diskusi digital dan kurangnya kepercayaan diri dalam mengajukan pertanyaan. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, dkk (2020) tidak menemukan perbedaan motivasi yang signifikan antara kedua lingkungan tersebut. Harefa, dkk (2022) dan Fitriani & Syarkowi, (2021) juga menekankan peran teknologi digital dalam memediasi hubungan antara motivasi siswa dan kinerja, menyatakan bahwa hal ini dapat meningkatkan dampak motivasi pada pencapaian siswa.

Interpretasi dari temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan pendapat di antara peneliti mengenai motivasi siswa di lingkungan digital dan tradisional. Namun, hal ini juga menunjukkan kompleksitas dari faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa, seperti interaktivitas, kepercayaan diri, dan keaktifan dalam diskusi. Faktor-faktor seperti kenyamanan, aksesibilitas, dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh platform digital juga dapat berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Gambar 1. Flow chart kata kunci pada hasil penelitian tentang pengaruh meningkatnya keterampilan berbicara dalam platform digital dan pembelajaran di ruang kelas.



D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi terhadap berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan platform digital dan metode pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional di kelas. Penelitian menunjukkan bahwa metode Pemecahan Masalah dan Make A Match, serta penggunaan multimedia interaktif dan platform digital seperti aplikasi kecerdasan buatan dan cerita digital, mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan komunikasi, dan motivasi siswa. Selain itu, peran guru dalam memberikan panduan dan umpan balik konstruktif tetap sangat penting, baik dalam pembelajaran offline maupun online. Namun, penelitian juga menunjukkan bahwa fleksibilitas dan keterlibatan siswa dalam platform digital sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kompetensi guru, infrastruktur teknis, dan manajemen waktu.

Kesenjangan yang teridentifikasi dalam penelitian ini meliputi kurangnya studi yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara mendalam untuk mengevaluasi efektivitas jangka panjang penggunaan platform digital terhadap keterampilan berbicara siswa. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengkaji dampak penggunaan teknologi digital pada berbagai tingkat pendidikan dan konteks budaya yang berbeda.

REFERENSI

- Abdurrahman. (2022). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mega. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*.
- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1636>
- Adelia Afriyanti, A. A., J. Julia, & Aah Ahmad Syahid. (2023). Perbandingan Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dan Teks Untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6930>
- Al-Khazaali, H., & Amirian, Z. (2023). Exploring the Impact of Social Media Facebook Platform on Students' Motivation and Lexical Competence. *Journal of Misan Researches*. <https://doi.org/10.52834/jmr.v19i37.169>
- Alawi, D., Sumpena, A., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3531>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). Penggunaan Media Sosial Di Kampus Dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan Islam (Studi Kasus Universitas Yudharta Pasuruan). *Jurnal Kajian Agama Dan Multikulturalisme Indonesia*.
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman, F. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.29408/fhs.v6i1.4375>
- Ardiansyah, M. (2016). Pengaruh Metode Partisipatori terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1012>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Coesamin, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Tema: Inovasi Pembelajaran Media Digital Bagi Calon Guru MIPA Untuk Membentuk Generasi Z Yang Berkarakter*.
- Darmadi, Budiono, & M. Rifai. (2022). Pembelajaran STEAM Sebagai Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Multidisiplin Madani*. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i8.924>
- Dewi, L., Utama, S., & Hidayati, Y. M. (2022). Strategi Quantum Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2232>
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh Penerapan Media Poster Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Politeknik Negeri Padang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p038>
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>

- El Iq Bali, M. M. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.198>
- Fauziyah, N., & Tabi'in, A. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Budaya Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Di Raudlatul Athfal. *ASGHAR: Journal of Children Studies*. <https://doi.org/10.28918/asghar.v1i1.4177>
- Fitriani, H., & Syarkowi, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.4050>
- Guanabara, E., Lta, K., Guanabara, E., & Lta, K. (2021). Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif Saharuddin. *Pendidikan, Keislaman Dan Kemasyarakatan*.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, & Indarini, E. (2019a). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika matematis merupakan salah satu secara interaktif , inspiratif , menyenangkan- melakukan penguasaan bahan dan materi. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019b). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>
- Gunawan, D., Mustofa, B., & Wahyudin, D. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Verbal Linguistik Intelligence untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2541>
- H, M., T, G., & E, K. (2023). Feedback As A Means Of Realizing Reflective Approach In Foreign Language Teaching. *Scientific Bulletin Melitopol State Pedagogica*. <https://doi.org/10.33842/22195203-2022-28-83-88>
- Hadi, R. (2023). Implementasi Strategi Manajemen Kelas yang Efektif dalam Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5512>
- Hamidah, N. (2022). Factors Affecting Students' Motivation In Online Class. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*. <https://doi.org/10.21274/lis.2022.14.2.355-368>
- Hapsari, E. W., Sudarman, S., & Utami, S. (2022). Sources of Students' Errors in EFL Writing in Indonesia. *JADEs Journal of Academia in English Education*. <https://doi.org/10.32505/jades.v3i2.4678>
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Haura, F. M., Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (2022). Peran screen time dan gadget terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*.
- Herry Fitriyadi. (2013). Integrasi Teknologi dalam Manajemen Pendidikan Islam: Meningkatkan Kinerja Guru di Era Digital. *Jurnal Tinta*.
- Hikmah, A. N., & Chudzaifah, I. (2020). Blanded Learning: Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i2.84>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Rizal, F., Ranuharja, F., Samala, A. D., & Dewi, I. P. (2022). Studi Literatur : Peranan Model-Model Pembelajaran Inovatif Bidang Pendidikan Teknologi Kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2721>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Indriawati, Buchori, I., Acip, Sirrulhaq, S., & Solihutaufa, E. (2021). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*.

- <https://doi.org/10.51729/6246>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Isfahani, Y. (2022). Improving Students' Motivation In Learning English Using Digital Platform : A Lesson Study In Smk Muhammadiyah Bumiayu. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*. <https://doi.org/10.51402/jlste.v1i1.73>
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Jannah, Sari, N. (2019). Efektivitas Literasi Media Pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Jannah, F., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Aditya, B. R., Andrisyah, & Nurhas, I. (2022). Pelatihan Desain Kuis Hots Interaktif Dengan Aplikasi Kahoot! Dan Quizziz Di Masa Pandemi: Studi Kasus Guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru. *JCES (Journal of Character Education Society)*.
- Jusnawati. (2021). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis, Kecenderungan Emosional dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungguminasa. In *Skripsi*.
- Kasyfia, Japa, I. G. N., & Sumantri, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Numerik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Kertati, I., Susanti, T., Muhammadiyah, M., Efitra, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zabua, R. S. Y., Artawan, P., & Arwizet. (2023). Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital. In *Sonpedia*.
- Listiana, Y., Aklimawati, A., Isfayani, E., & Wulandari, W. (2021). Pelatihan Penggunaan Software Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dan Siswa Smp Negeri 1 Dewantara. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*. <https://doi.org/10.36841/integritas.v5i2.1361>
- M, I., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.32332/elementary.v8i2.5201>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Martias, A. (2019). ANALISA PERANAN KOMUNIKASI DAN PSIKOLOGI AUDIT DALAM PELAKSANAAN TUGAS DI PT ALARSY. *Jurnal Perspektif*. <https://doi.org/10.31294/jp.v17i1.4791>
- Mega, K. I. (2022). Mempersiapkan Pendidikan di Era Tren Digital (Society 5.0). *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i3.87>
- Mesra, R., Tuerah, P. R., & Hidayat, M. F. (2023). Strategi Guru dalam Menjelaskan Materi guna Meningkatkan Nilai Mata Pelajaran Siswa di SD Inpres Taratara 1. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1414>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Muhammad, Fikri, R. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Edumath*.
- Nazmillah, N., Hidayat, D. N., Defianty, M., Anita, A., & Muin, A. (2022). A Study of Teachers'

- Strategies in Providing Feedback in English Writing Class. *Acitya: Journal of Teaching and Education*. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i2.3258>
- Noor, U., Younas, M., Saleh Aldayel, H., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933974>
- Nurjan, S. (2016). Psikologi Belajar. In *Wade Group*.
- Nusantara, T. (2018). Desain Pembelajaran 4.0. *Forum Seminar Nasional, Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Pamugar, H., Winarno, W. W., & Najib, W. (2014). Model Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Sistem Informasi E-Learning pada Lembaga Diklat Pemerintah. *Scientific Journal of Informatics*. <https://doi.org/10.15294/sji.v1i1.3638>
- Prayudha S, J. (2023). Developing Students' Interest In Learning English Through Digital Learning Platform. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*. <https://doi.org/10.37304/ebony.v3i2.9701>
- Prihatini, A., & Sugiarti. (2020). Pembelajaran multiliterasi pada matapelajaran bahasa Indonesia. *Senasbasa*.
- Prihatini, A., Sugiarti, S., Ambarsari, T. A. B., & Nisa, I. N. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru SMA dalam Menerapkan Pembelajaran Multiliterasi sebagai Wujud Merdeka Belajar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3020>
- Qoidah, R. F. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Teks Narrative: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Widodaren Ngawi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*. <https://doi.org/10.30998/prossnp.v1i0.18>
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Rahman, B. (2014). Refleksi Diri dan Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar. ... *Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru*
- Rahmania, T., Zakiyyah, N., & Sekarani, F. (2023). DAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*.
- Rahyuni. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di SMP NEGERI 1 Nisam. In *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Resti Nursiah. (2021). ANALISIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Skripsi UNIVERSITAS PASUNDAN*.
- Ritonga, M., Nazir, A., & Wahyuni, S. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*. <https://doi.org/10.15408/a.v3i1.2879>
- ROSADI, A., Marwiji, M. H., & Mariah, E. Y. (2021). Strategi Kepala Sekolah Dalam Pembinaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.17>
- Sahara, S., Azwar, S. A., & Andini, R. A. (2023). Pelatihan Fasilitator Pembelajaran Digital sebagai Upaya Pembelajaran Era Revolusi 4.0 di SMK Yapinuh, Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.54082/jamsi.629>
- Sedyono, E., Hasibuan, Z. A., Setyawan, I., Purnama Harahap, E., & Darmawan, A. (2022). Analisa Sistematis Manajemen Pengetahuan Digital Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan di Universitas. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.790>
- Shatri, Z. G., & Zabeli, N. (2022). Implementation of verbal and written feedback classroom practices by teachers. *South African Journal of Education*. <https://doi.org/10.15700/saje.v42ns1a2262>
- Sipayung, R., Sihotang, D. O., & Lumban Batu, J. S. (2021). PERSEPSI GURU TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1307>
- SIS ARIYANTIN, S. P. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Di Sdn Karangbendo 01 Dalam

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Melalui Praktek Dan Sistem Umpan Balik. *Jurnal Merdeka Mengajar*.
- Sulaiman Kurdi, M. (2021). Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v1i4.1317>
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media for Early Childhood Through the Total Physical Response Method. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/jpud.151.04>
- Susanti, E. P., Yantoro, Y., & Kurniawan, A. R. (2020). Strategi Guru dalam Pembelajaran Berhitung Pembagian di Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i1.3691>
- Sutrisno, A. B., & Syukur, S. W. (2023). Tantangan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19: Analisis Esai Mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan. *Jurnal Dieksis Id*. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.345>
- Syafrizal, T. (2023). Analisis implementasi kurikulum merdeka dalam perspektif teori belajar humanistik di MTSN 3 dan MTSN 19 Jakarta tesis. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Warmansyah, J., Yuningsih, R., Selva Nirwana, E., Ravidah, Putri, R., Amalina, & Masril. (2023). The Effect of Mathematics Learning Approaches and Self-Regulation to Recognize the Concept of Early Numbers Ability. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/jpud.171.05>
- Weni, R. (2017). Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa. *JPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*. <https://doi.org/10.29210/02017108>
- Yong, T. H., & Sokumaran, N. (2023). Exploring self-regulated learning through differentiated feedback. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2212113>
- Yuliani, D. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Zubair, M., Sawaludin, S., Alqadri, B., & Kurniawansyah, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289>