

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA INGGRIS BAGI GURU-GURU SMP

Nina Puspitaloka¹⁾, Debibik Nabilatul Fauziah²⁾, Yana Cahyana³⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

²⁾Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

³⁾Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding author : Nina Puspitaloka
E-mail : nina.puspitaloka@fkip.unsika.ac.id

Diterima 24 Oktober 2022, Direvisi 03 November 2022, Disetujui 03 November 2022

ABSTRAK

Era revolusi 5.0 memiliki peran penting dalam sektor kehidupan, tidak terkecuali sektor pendidikan. Kebutuhan implementasi teknologi dalam sektor pendidikan merupakan penunjang terbentuknya siswa berkarakter dan berdaya saing tinggi. Pembuatan multimedia interaktif diaktualisasikan sebagai respon perkembangan teknologi yang mengacu langsung terhadap produk digital sebagai media pada pembelajaran membaca bahasa Inggris. *Workshop* ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMPN 1 Cilamaya Kulon dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan dan workshop dengan melibatkan 3 tahapan pelaksanaan, yaitu (1) pra-kegiatan (2) pelaksanaan kegiatan, dan (3) evaluasi pelaksanaan. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa program kegiatan pengabdian pada masyarakat mampu meningkatkan kompetensi guru dalam berteknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

Kata kunci: keterampilan membaca bahasa inggris; media pembelajaran interaktif; *workshop*.

ABSTRACT

The era of revolution 5.0 has an important role in the life sector, and the education sector is no exception. The need for technology implementation in the education sector is a support for the formation of students with high character and competitiveness. The creation of interactive multimedia is actualized as a response to technological developments that refer directly to digital products as a medium for learning to read English. This workshop was held with the aim of improving the competence of knowledge and skills of teachers of SMPN 1 Cilamaya Kulon in making digital-based interactive learning media using Microsoft Powerpoint. This community service activity is carried out using training and workshop methods involving 3 stages of implementation, namely (1) pre-activity (2) implementation of activities, and (3) evaluation of implementation. The results of the implementation of this activity show that the community service activity program is able to improve the competence of teachers in technology to support a creative, innovative, and interactive learning process.

Keywords: english reading skills; interactive learning media; workshop.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi 5.0 teknologi sudah berkembang begitu pesat di mana semua dirancang begitu canggih dan memiliki tujuan mempermudah manusia dalam aspek-aspek kehidupan (Kuhail & Aqel, 2020). Pada era ini, perkembangan tidak hanya terjadi pada teknologi, akan tetapi ilmu pengetahuan juga mengalami perkembangan dengan berbagai jenis media baru yang digunakan, sebagai salah satu bentuk pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Media pembelajaran

merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran terutama di era revolusi industri 4.0 (Simbolon et al., 2014). Era digitalisasi ini memberikan perubahan pada media yang digunakan pendidik yaitu, media yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa seperti multimedia interaktif (Rukayah et al., 2022). Multimedia interaktif merupakan media yang efektif yang lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi dikarenakan bentuk media yang menggabungkan banyak

unsur dilengkapi dengan alat pengontrol yang dirancang seluruhnya dari buku pedoman, materi, dan penilaian. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru dituntut agar dapat bersikap adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Riwayatiningih et al., 2022), dengan demikian guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran berbasis digital kepada para siswanya (Hafidz et al., 2022). Akan tetapi tak semua guru mengaplikasikan teknologi pada proses belajar dan mengajarnya, dikarenakan kurangnya pemahaman serta kurangnya edukasi mengenai penggunaan media interaktif ini. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru sudah banyak dilakukan, seperti pelatihan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (Alimudin et al., 2019), tingkat Sekolah Menengah Pertama (Rahmawati & Safrudin, 2022), dan tingkat Sekolah Dasar (Minardi & Akbar, 2020; Rezanita et al., 2022). Oleh karena itu, di SMPN 1 Cilamaya Kulon inilah kami akan memberikan pelatihan kepada guru pada tingkat Sekolah Menengah Pertama mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran terutama dalam keterampilan membaca bahasa Inggris.

Kemampuan menguasai bahasa Inggris pada era revolusi industri 4.0 ini sudah merupakan keharusan dan menjadi salah satu elemen penting dari kemajuan Negara. Penguasaan bahasa Inggris pada era modern jadi prioritas penting sebagai salah satu tuntutan zaman. Dalam mempelajari bahasa Inggris dimulai dari 4 kemampuan yang harus dikuasai yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Membaca merupakan salah satu komponen penting dalam mempelajari bahasa Inggris secara maksimal. Saat membaca bahasa Inggris, siswa akan meningkatkan keterampilan menulis dalam waktu yang bersamaan dikarenakan saat membaca bahasa Inggris siswa dapat memperluas kosakata dan menambah padanan kata. Namun, terkadang kegiatan membaca bahasa Inggris dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang digunakan oleh guru hanya bersumber dari 1 media pembelajaran saja yaitu dari buku sekolah. Oleh karena itu sangat penting dilakukan pelatihan (workshop) dalam hal pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Arieska et al., 2017). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka kami melakukan pengabdian masyarakat dengan harapan guru-guru dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan juga memberikan pelatihan serta pengenalan kepada guru-guru mengenai cara pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif berbasis multimedia interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni metode presentasi secara langsung dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Powerpoint*, selain itu kegiatan ini juga menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Tim pengabdian terdiri atas 3 orang dosen dan melibatkan 4 orang mahasiswa, sedangkan untuk partisipan program pengabdian ini melibatkan guru-guru SMP Negeri 1 Cilamaya Kulon, Karawang.

Berikut merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan ini berlangsung: (1) melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, mencakup perizinan, penyediaan sarana prasarana yang berupa proyektor dan lain sebagainya; (2) melakukan koordinasi berupa perizinan dan bantuan dengan pihak tenaga pengajar di SMPN 1 Cilamaya Kulon; (3) pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai media pembelajaran berupa multimedia interaktif kepada guru di sekolah SMP Negeri 1 Cilamaya Kulon. Metode pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga tahap pelaksanaan, yaitu pra – kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan.

Pra – Kegiatan

Dalam tahap pra – kegiatan ini dilakukan rapat strategi pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dipimpin oleh ketua pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang membahas mengenai perencanaan program kegiatan pengabdian di lokasi mitra. Kemudian tim PKM melakukan survei lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu ke SMP Negeri 1 Cilamaya Kulon yang terletak di Desa Bayur Kidul, Kec. Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Tujuan melakukan survei pada lokasi mitra adalah untuk menetapkan tempat pelaksanaan kegiatan, perlengkapan yang dibutuhkan, dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan selama kegiatan pengabdian berlangsung. Dalam tahap ini juga tim pengabdian dan mitra terkait mempersiapkan sarana dan prasarana untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selain itu, sarana lainnya yang dipersiapkan oleh tim pengabdian dalam tahap pra – kegiatan ini, yakni: pembuatan spanduk kegiatan, pemeriksaan sambungan listrik, peminjaman *proyektor*, dan peminjaman *sound system*

Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan ini merupakan tahap utama dari program pengabdian kepada masyarakat. Teknis pelaksanaan kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SMP ini adalah pemateri memberikan penjelasan tentang media pembelajaran interaktif sebagai bentuk memberikan pengetahuan kepada partisipan kegiatan pengabdian bahwa saat ini pemanfaatan teknologi digital sangat penting diimplementasikan dalam bidang Pendidikan. Setelah pemaparan materi, partisipan kegiatan pengabdian diberikan kesempatan untuk mempraktekkan secara langsung pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Tahap pelaksanaan kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab antara pemateri dengan partisipan kegiatan.

Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan ini merupakan proses yang berfungsi untuk mengetahui dan mengukur hasil dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui apakah hasil pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMP Negeri 1 Cilamaya Kulon dalam pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dengan konsep kegiatan yang telah ditentukan sebelum kegiatan pengabdian ini dilaksanakan, kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SM ini diawali dengan penyiapan berbagai administrasi yang diperlukan antara lain; permohonan izin melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ke mitra PKM, koordinasi dengan mitra PKM yaitu pihak SMP Negeri 1 Cilamaya Kulon, dan penyusunan susunan acara kegiatan serta materi mengenai pembuatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SMP/MTS.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan persiapan kegiatan dan pengenalan/pembukaan mengenai apa itu media pembelajaran interaktif oleh ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat (**Gambar 1**). Kemudian dilakukan pemberian

materi tentang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini merupakan suatu jawaban untuk memenuhi tantangan perkembangan digital saat ini sehingga kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan orientasi kepada para guru untuk meningkatkan kecakapan berteknologi untuk menunjang proses pembelajaran.



Gambar 1. Ketua Pelaksana PKM
Sumber: Pribadi

Berdasarkan **Gambar 2** dapat dilihat bahwa pemberian materi pertama pada kegiatan pengabdian ini merupakan pemberian materi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh Tim PKM.



Gambar 2. Penyampaian Materi Media Pembelajaran Interaktif
Sumber: Pribadi

Pemberian materi ini dilakukan untuk mengenalkan guru – guru bahasa Inggris tingkat SMP mengenai media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi yang sangat mudah dijangkau yaitu *Microsoft Powerpoint*. Hal ini juga dilakukan untuk memberikan bekal kepada partisipan kegiatan pendamping bahwa pemanfaatan teknologi digital sangat penting untuk diimplementasikan dalam bidang Pendidikan.



Gambar 3. Pemateri dan Partisipan
Sumber: Pribadi

Pemberian materi kegiatan *workshop* pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SMP (Gambar 3) ini dilakukan secara terperinci oleh pemateri. Pengenalan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan serta kecakapan berteknologi para guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.



Gambar 4. Contoh Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif
Sumber: Pribadi

Kegiatan pengabdian ini tidak hanya dilakukan pengenalan dan penyampaian materi media pembelajaran interaktif saja, akan tetapi partisipan juga diberikan pelatihan serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* (Gambar 4). Hal ini dilakukan sebagai langkah pengaplikasian materi yang telah disampaikan oleh pemateri sebelumnya untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Seluruh tahapan kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana program kegiatan pengabdian. Hal ini terlihat dari ketersediaan partisipan untuk dapat mengikuti kegiatan pengabdian ini, hal tersebut dapat dibuktikan dengan kehadiran partisipan yang mengikuti kegiatan pengabdian ini secara keseluruhan.

Selain itu, para peserta menunjukkan respon yang positif ketika diberi kesempatan

untuk mengajukan pertanyaan (Gambar 5) kepada para pemateri. Hal ini mengindikasikan bahwa para partisipan menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Sekolah bahkan berharap agar kegiatan ini dilakukan secara berkesinambungan.

Tabel 1. Pernyataan 1

Pernyataan	Partisipan	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Saya mengetahui penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran membaca bahasa Inggris berbasis HOTS di SMP/MTs.	1		✓
	2	✓	
	3		✓
	4	✓	
	5		✓
	6		✓

Tabel 2. Pernyataan 2

Pernyataan	Partisipan	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Saya memahami multimedia interaktif untuk memudahkan penyampaian pembelajaran membaca bahasa Inggris berbasis HOTS di SMP/MTs.	1		✓
	2	✓	
	3		✓
	4	✓	
	5		✓
	6		✓

Tabel 3. Pernyataan 3

Pernyataan	Partisipan	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Saya memahami pembuatan serta fungsi fitur-fitur multimedia interaktif sebagai media pembelajaran membaca bahasa Inggris berbasis HOTS di SMP/MTs.	1		✓
	2	✓	
	3		✓
	4	✓	
	5		✓
	6		✓

Tabel 4. Pernyataan 4

Pernyataan	Partisipan	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Saya mengetahui peran penting penggunaan multimedia interaktif sebagai perkembangan pengajaran pada abad ke-21.	1		✓
	2	✓	
	3		✓
	4	✓	
	5		✓
	6		✓

Tabel 5. Pernyataan 5

Pernyataan	Partisipan	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Saya mengetahui informasi media dalam pembelajaran membaca bahasa Inggris berbasis HOTS yang variatif dan menarik di SMP/MTs.	1		✓
	2	✓	✓
	3		✓
	4	✓	✓
	5		✓
	6		✓



Gambar 5. Sesi Tanya Jawab
Sumber: Pribadi

Sebagai bahan evaluasi, kegiatan pengabdian ini juga ditutup dengan melakukan penyebaran angket kepada para partisipan kegiatan untuk mengetahui umpan balik serta kendala terhadap proses pelatihan ini. Berdasarkan hasil penyebaran angket tersebut dapat dilihat bahwa kegiatan pengabdian ini secara keseluruhan sangat bermanfaat untuk guru – guru – guru bahasa Inggris tingkat SMP meski membutuhkan waktu untuk membimbing partisipan dalam mempraktikkan setiap tahapan yang dijelaskan oleh tim pelaksana. Secara umum partisipan sudah mengetahui aplikasi *Microsoft Powerpoint* akan tetapi sebanyak 66.7% menyatakan mengetahui

penggunaan multimedia interaktif pada aplikasi tersebut setelah mengikut workshop ini seperti yang tercantum pada **Tabel 1**. Pada **Tabel 2** sebanyak 66.7% partisipan memahami multimedia interaktif untuk memudahkan penyampaian pembelajaran setelah mengikuti kegiatan ini. Sementara itu sebanyak 33.4% partisipan menyatakan memahami pembuatan serta fungsi fitur-fitur multimedia interaktif sebelum kegiatan seperti yang tercantum pada **Tabel 3**. Sebanyak 33.4% juga partisipan menyatakan mengetahui peran penting penggunaan multimedia interaktif sebelum kegiatan seperti yang tercantum pada **Tabel 4**. Sementara itu **Tabel 5** sebanyak 66.7% partisipan menyatakan mengetahui informasi media dalam pembelajaran setelah kegiatan ini dilakukan. Kemudian pada pelaksanaannya, tim PKM dan partisipan tidak mengalami kendala yang berarti, baik kendala teknis maupun kendala lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah memberikan dampak positif kepada partisipan, dimana partisipan mendapatkan pengetahuan dan kecakapan berteknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan bahwa pemahaman partisipan akan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna meningkatkan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran dapat meningkat. Hal ini bertujuan agar partisipan memahami bahwa selama pembelajaran siswa tidak terpaku hanya pada papan tulis dan buku ajar, namun siswa dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Selain itu, partisipan diharapkan dapat mulai merancang sendiri media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang sesuai kebutuhan dan kurikulum yang telah ada. Secara keseluruhan, program workshop ini dapat dikatakan berhasil karena dapat mencapai tujuan dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini kepada guru – guru bahasa Inggris tingkat SMP/MTS sebagai partisipan kegiatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SMP dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan komputer bagi guru – guru tingkat SMP untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

Kegiatan pengabdian ini hanya memberikan workshop kepada guru – guru bahasa Inggris tingkat SMP dengan lokasi pengabdian di Desa Bayur Kidul, Kec.

Cilamaya Kulon, Kota Karawang, oleh karena itu saran bagi yang ingin memberikan workshop dan pelatihan dengan topik yang sama dapat menambah jumlah peserta.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yang berjudul workshop pembuatan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca bahasa Inggris bagi guru-guru SMP. Semoga kegiatan pengabdian ini bermanfaat bagi masyarakat khususnya guru – guru bahasa Inggris tingkat SMP. Penulis juga menyampaikan penghargaan dan apresiasi yang tinggi juga rasa terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat.

DAFTAR RUJUKAN

- Alimudin, E., Yuliaty, T., & Nugraha, N. B. (2019). Pelatihan Media Pembelajaran dengan Ms. Office Power Point bagi Guru SMA IT Plus BAZMA Brilliant Dumai. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 1(1), 11–16. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.28>
- Arieska, P. K., Mufarrikoh, Z., & Susanto, F. A. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Powerpoint Bagi Yayasan Ittaqu Surabaya. *Community Development Journal*, 1(1), 3–5.
- Hafidz, M. Al, Fitriani, L. D., & Karyawan, M. A. (2022). Pendampingan Peningkatan Kompetensi Dan Motivasi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(September), 1103–1108.
- Kuhail, A. A., & Aqel, M. S. (2020). Interactive Digital Videos and Their Impact on Sixth Graders' English Reading and Vocabulary Skills and Retention. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 16(3), 42–56. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2020070104>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Quis Microsoft Powerpoint bagi Guru SMPN 1 Waigete. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 2(1), 65–70. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.64>
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., & Ambarwati, F. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru SD Muhammadiyah 5 Porong. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(September), 1415–1419.
- Riwayatningsih, R., Susanti, Y., Sulistyani, & PA, M. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Bahasa Inggris Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(2), 198–208. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>
- Rukayah, R., Andayani, A., & Syawaludin, A. (2022). Learner's Needs of Interactive Multimedia Based on Hybrid Learning for TISOL Program. *Journal of Language and Linguistic ...*, 18(1), 619–632. <https://doi.org/10.52462/jlls.207>
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 116–121. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>