

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DENGAN DESAIN *STUDENT ACTIVE LEARNING* KOMBINASI *SYNCHRONOUS* DAN *ASYNCHRONOUS*

*Improving Speaking Ability with Student Active Learning
Design Combination of Synchronous and Asynchronous*

Yeti Heryati

UIN Sunan Gunung Djati

Jl. A.H. Nasution No.105, Cipadung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Pos-el: yeti.heryati@uinsgd.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 2 Januari 2022— Direvisi Akhir Tanggal 19 November 2023— Disetujui Tanggal 15 Desember 2023
doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i2.4187>

Abstrak

Tujuan penelitian ini membuat desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan metode *Research & Development (R&D)* dalam bidang pendidikan. Tahap yang dilakukan dibatasi pada tahap pengumpulan informasi, perencanaan, dan pembuatan produk awal. Pembelajaran ini dirancang berdasarkan studi pendahuluan dan data literatur tentang pembelajaran daring, *student active learning*, dan berbicara. Hasil penelitian didapatkan sebuah desain pembelajaran daring. Pembelajaran daring tersebut dilakukan dengan cara kombinasi *synchronous* dan *asynchronous* dengan aplikasi Zoom Meeting, Google Meeting, Mentimeter, Mindmup, dan Jamboard. Tahapannya melalui lima tahap, yakni ICARE, yakni *Introduction* (mengkenalkan), *Connection* (menghubungkan), *Application* (menerapkan), *Reflection* (merefleksikan), dan *Extention* (mengembangkan). Kegiatan pembelajaran yang mendukung keterampilan berbicara meliputi empat kegiatan yakni menceritakan gambar, menyusun peta konsep, membuat skenario, dan bermain peran.

Kata-kata kunci: kemampuan, berbicara, *student active learning*, *synchronous*, *asynchronous*.

Abstract

The purpose of this research is to create an online learning design based on student active learning to improve students' speaking skills. The type of research used is Research & Development (R&D) method development research in the field of education. The stages carried out are limited to the stages of information gathering, planning, and making initial products. This learning is designed based on the foundational study and literature data about online learning, student active learning, and speaking. The result of the research is an online learning design. The online learning is done by combining synchronous and asynchronous with Zoom Meeting, Google Meeting, Mentimeter, Mindmup, and Jamboard applications. The stages go through five stages, namely ICARE, namely Introduction, Connection, Application, Reflection, and Extention. Learning activities that support speaking skills include four activities, namely telling pictures, compiling concept maps, creating scenarios, and roleplaying.

Keywords: ability, speaking, *student active learning*, *synchronous*, *asynchronous*.

How to Cite: Heryati, Yeti. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Metode *Student Active Learning* Kombinasi *Synchronous* dan *Asynchronous*. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 12(2). 429—442. doi: (perkiraan penempatan doi)

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah melumpuhkan hampir seluruh sektor yang ada di dunia termasuk Indonesia. Akibatnya, pandemi Covid-19 berdampak pada hampir seluruh sektor kehidupan masyarakat Indonesia (Romadhon, Saputra, & Nurhuda, 2022). Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang tidak luput dari dampak pandemi. Hal itu menyebabkan banyak pembaharuan dan perubahan di dunia pendidikan. Kelas tatap muka berganti dengan daring. Hal ini sejalan dengan Surat Edaran

Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Republik Indonesia, 2020).

Salah satu isi surat edaran tersebut adalah memberikan himbauan untuk belajar dari rumah. Belajar dari rumah dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh, seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 (Republik Indonesia, 2003) merupakan pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari guru dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Pembelajaran jarak jauh dengan sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Pendapat yang sama disebutkan Hartley (2001) bahwa *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan computer lain. Pada pelaksanaannya, guru dan siswa melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti Whatsapp, telegram, Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom, Quipper School, Ruangguru, dan aplikasi lainnya.

Di era masyarakat 5.0, metode dan proses pembelajaran saat ini harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Selain pembelajaran tatap muka atau luring, penerapan metode pembelajaran tatap maya atau daring pada saat proses pembelajaran juga perlu dilakukan. Perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan tatap maya disebut *blended learning*. Dalam pelaksanaannya, terdapat empat jenis konteks pembelajaran dan strategi yang digunakan secara efektif. Keempat jenis setting pembelajaran tersebut adalah *synchronous* langsung, *synchronous* maya, *asynchronous* mandiri, dan *asynchronous kolaboratif* (Hasbullah, M. N. (2022).

Pembelajaran *synchronous* merupakan suatu sistem pembelajaran dengan menggunakan internet, yaitu saat pendidik dan peserta didik belajar dalam waktu yang bersamaan, tanpa jarak. Sistem ini mirip dengan sistem pembelajaran konvensional karena guru dan siswa dapat bertatap muka dan berinteraksi langsung melalui dunia maya. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah Google Meet, *video conference*, dan Zoom Meeting. Berbeda dengan pembelajaran *asynchronous*, yang pada pelaksanaannya siswa dan pendidik tidak berada dalam waktu yang bersamaan. Dalam hal ini siswa dapat dengan leluasa mengakses dokumen atau informasi yang diberikan guru tanpa batasan. Media yang dipergunakan pada pembelajaran model ini umumnya Google Classroom dan Whatsapp Group (Rofiudin, Sutomo, & Sahlan, 2023).

Mencermati fakta di lapangan, sebagian siswa tidak memiliki perangkat gawai atau komputer untuk menunjang pembelajaran daring. Padahal, perangkat tersebut menjadi fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran daring. Masalah lain, keterbatasan kuota (puls), siswa harus menyiapkan biaya cukup tinggi untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Bukan hanya masalah kuota, sebagian siswa juga mengalami kesulitan akses jaringan internet karena tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil, dan tertinggal. Kalaupun ada, terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaannya kurang efektif.

Fakta yang sama ditunjukkan oleh hasil survei Saiful Mujani *Research and Consulting* (SMRC). Sejumlah 70 persen responden memiliki anggota keluarga yang masih sekolah atau kuliah. Di antara mereka, mayoritas merasa berat membiayai belajar *online*. Rinciannya, 17 persen responden merasa sangat berat dan 50 persen merasa cukup berat. 67 persen merasa

sangat atau cukup berat membiayai sekolah *online*. Belum semua warga miliki akses internet untuk belajar *online*. Sebanyak 47 persen di antara mereka mengeluarkan biaya internet lebih dari Rp 100.000 per bulan untuk belajar *online*. Di sisi lain, belum semua pelajar/mahasiswa memiliki akses internet untuk belajar *online*. Ada 24 persen warga yang tidak memiliki akses internet. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat sejumlah kendala dalam pembelajaran *online* yang harus dicarikan solusinya pembelajaran tetap berjalan dan hak siswa untuk belajar terpenuhi (Kompas, 2010).

Selain permasalahan kesiapan perangkat penunjang (gawai atau komputer), kesiapan guru beradaptasi dengan peralihan pembelajaran tatap muka menjadi daring juga menjadi masalah. Sebagian guru kurang mampu mengikuti perubahan dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Padahal penguasaan teknologi dan informasi menjadi sebuah keharusan, agar proses pembelajaran daring berlangsung efektif, hak peserta didik pun dalam memperoleh pendidikan terpenuhi walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Selain penguasaan teknologi dan informasi, kemampuan guru mengkreasi desain pembelajaran menjadi pendukung terlaksananya pembelajaran daring dengan baik. Desain pembelajaran yang efektif, salah satunya memperhatikan keaktifan siswa dan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran apa pun apabila disajikan dengan cara yang aktif dan menyenangkan, akan membuat materi pembelajaran menjadi bermakna dan mampu meningkatkan kemampuan siswa. Kemahiran berbahasa akan membantu peserta didik dalam bersosialisasi, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Wahyuni, D., Nurhuda & Harini, 2022). Oleh karena itu, kemahiran berbahasa yang baik sangat diperlukan oleh peserta didik.

Sebuah loncatan besar menghadapi tantangan global dalam masa pandemi adalah pembelajaran daring. Para praktisi dan peneliti tergugah untuk berlomba-lomba berkarya meneliti terkait topik ini. Banyak penelitian terdahulu terkait dengan pembelajaran daring, salah satunya adalah pengaruh pembelajaran daring terhadap aspek motivasi, psikologis, hasil dan minat belajar sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yakni Sa'diyah & Rosy (2021); Jamil & Aprilisanda (2020); Rahma dkk. (2021); Sur dkk. (2020). Selain terkait dengan pengaruh, beberapa dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar, perilaku emosional, hingga pendidikan karakter pun telah dilakukan oleh Kusuma & Sutapa (2020); Massie & Nababan (2021); dkk. (2021); dan Yulia Khurriyati, dkk. (2021). Tidak sampai di sana, penelitian terkait dengan kendala dan hambatan pembelajaran daring menjadi fokus penelitian oleh Huzaimah & Amelia (2021) dan Prawanti & Sumarni (2020). Sedangkan dalam hal kemampuan berbicara sendiri, terdapat penelitian serupa sebelumnya yang berupaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui beberapa metode dan media pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Khotimah (2020); Matondang dkk. (2021); Rahmawati dkk. (2019); dan Syach dkk. (2020). Sedangkan penelitian terkait dengan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* pernah diteliti oleh Rofiudin, Sutomo, & Sahlan (2023) yang menerapkannya pada pelajaran PAI, sedangkan Hasbullah (2022) menulis tentang langkah penerapannya secara umum. Dari penelitian terdahulu, masih terdapat celah yang tidak kalah penting untuk digali tetapi belum ada yang membahasnya, yakni terkait dengan desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

LANDASAN TEORI

Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik (Widyantara & Rasna, 2020).

Salah satu kemahiran berbahasa yang harus dikuasai oleh para siswa adalah kemahiran berbicara. Kemampuan berbicara sangat penting ditingkatkan di sekolah karena kemampuan berbicara sangat berguna dan mendukung kehidupan sehari-hari dan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan individunya lainnya (Siahaan, 2021).

Penguasaan keterampilan tersebut dapat dilatih melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Burns & Joyce (1997) menyatakan berbicara adalah proses interaktif membangun makna yang melibatkan memproduksi dan menerima dan memproses informasi. Keterampilan berbicara adalah menggunakan kata-kata dalam suara biasa, menawarkan kata-kata, mengetahui dan mampu menggunakan bahasa yang mengekspresikan diri sendiri dalam kata-kata, dan membuat pidato (Hornby, 1995)

Dalam prosesnya, berbagai faktor pendukung keefektifan berbicara dapat diasah, seperti kemampuan verbal dan nonverbal. Kemampuan verbal adalah kemampuan melisankan ide-ide, sementara kemampuan nonverbal berupa mengatur intonasi, mimik wajah, gerak tubuh, nada suara, dan sebagainya (Richards & Rodgers, 2014). Kemampuan tersebut adalah faktor pendukung yang sangat penting dalam membangun sebuah komunikasi yang efektif. Seseorang dikatakan mampu berbicara, manakala menunjukkan pada beberapa aspek berikut, di antaranya kemampuan mengekspresikan perasaan, ide, dan pendapat; penggunaan kosa kata yang tepat, pemahaman menyeluruh, pelafalan yang benar serta lancar; penyampaian maksud dengan baik; kepercayaan diri yang baik; dan penggunaan susunan kalimat yang baik (Brown, 2010).

Student Active Learning

Student active learning merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa, Aktif dimaksudkan adalah dalam proses pembelajaran, guru menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif mencari informasi dari berbagai sumber, bertanya, mengemukakan gagasan, atau melakukan sesuatu berdasarkan informasi yang diterima. Pendapat ini diperkuat oleh Jonh Holt (dalam Silberman, 2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran semakin baik jika siswa melakukan hal sebagai berikut. 1) Mengungkapkan kembali informasi dengan bahasa mereka sendiri; 2) Memberikan contohnya; 3) Mengenalinya dalam berbagai bentuk dan situasi; 4) Melihat hubungan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lainnya; 5) Menggunakannya dengan beragam cara; 6) Memperkirakan beberapa konsekuensinya; 7) Mengungkapkan lawan atau kebalikannya (Silberman, 2007).

Belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengingat informasi yang baru kemudian menyimpannya di dalam otak, karena banyak faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Silberman (2007), Apa yang saya dengar saya lupa. Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit. Apa yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan teman, saya mulai paham. Apa yang saya dengar, lihat, diskusi dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya.

Agar siswa sampai pada tahap menguasai, sebagaimana teori yang disampaikan Silberman di atas, aktivitas siswa didasarkan pada pengalaman belajar yang diperoleh melalui bentuk keterlibatan kelas baik dalam kerja tim, kerja kelompok kecil, kerja berpasangan, maupun kerja individual. Keterlibatan siswa dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui aktivitas bercerita, debat, *role playing*, *acting*, wawancara, percobaan, ataupun riset kecil. Aktivitas seperti itu diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara para siswa. Dengan demikian, penelitian ini mencoba mendesain pembelajaran daring berbasis *student aktif learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kuadran Pembelajaran *Synchronous* dan *Synchronous*

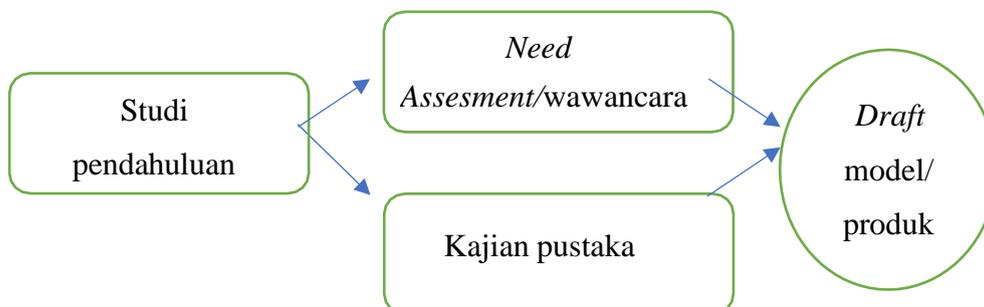
Menurut Hasbullah, (2022), setidaknya terdapat empat kuadran setting belajar yang jika dijabarkan sebagai berikut.

- a. ***Synchronous langsung***: Pembelajaran terjadi pada waktu dan tempat yang sama secara bersamaan. Kondisi seperti ini biasa terjadi di dalam kelas dimana guru dan siswa berada dalam satu ruangan. Contoh strategi pembelajaran yang terjadi dalam situasi ini adalah presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, diskusi, belajar kooperatif, dan permainan. Penggunaan media pembelajaran yang biasa dipakai bisa beraneka ragam, mulai dari media teknologi cetak seperti buku ajar, media berbasis visual, maupun media berbasis komputer yang dilakukan di dalam kelas.
- b. ***Synchronous maya***: Pembelajaran terjadi pada waktu yang sama (*real time*) namun berada pada tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contoh strategi pembelajaran yang terjadi dari situasi ini adalah *video converence*, *audio converence*, *chatting*, dan gabungan dari ketiganya. Media pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran *synchronous* maya ini misalnya komputer atau *smartphone* yang terhubung oleh internet yang bisa digunakan di lain tempat secara bersama-sama dan berbasis Aplikasi salah Satu Contohnya Google Meet, Google Class Room, Zoom Meeting, Edmodo, dan website. Adapun langkah- langkah pembelajarannya kita coba menggunakan aplikasi dari Google yang juga menyediakan berbagai aplikasi gratis untuk mendukung pembelajaran berbasis *synchronous*.
- c. ***Synchronous mandiri***: pembelajaran terjadi secara mandiri, tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Pembelajaran seperti ini bersifat dinamis tanpa terikat dengan jadwal karena siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Untuk menunjang terjadinya proses belajar mandiri maka diperlukan sumber belajar yang memadai. Sumber belajar tersebut dapat berupa audio, video, animasi, simulasi, ataupun kombinasi dari semuanya. Media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran *asynchronous* mandiri ini misal aplikasi program pembelajaran, web pembelajaran, animasi pembelajaran, film pembelajaran yang bisa dipakai secara mandiri oleh siswa.
- d. ***Asynchronous kolaboratif***: pembelajaran terjadi secara mandiri, kapan saja dan dimana saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat melalui kolaborasi antarsiswa. Contoh strategi pembelajaran ini adalah diskusi *online* ataupun penugasan *online*. Media pembelajaran yang biasa dipakai misalnya forum-forum diskusi *online*, blog, *mailinglist*, dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) maknanya sama dengan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2009) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Terdapat sepuluh langkah metode *Research and Development* menurut Borg and Gal (2003) meliputi hal berikut ini. a) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi); b) *Planning* (perencanaan); c) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan produk awal); d) *Preliminary field testing* (pengujian lapangan awal); e) *Main product revision* (revisi pada produk utama); f) *Main field testing* (pengujian lapangan utama); g) *Operational product revision* (revisi produk operasional); h) *Operational field testing* (pengujian lapangan operasional); i) *Final product refision* (revisi produk akhir); j) *Dissemination and distribution* (diseminasi dan distribusi).

Pada penelitian ini, penulis membatasi masalah sampai pada tahap desain. Fokus penelitiannya adalah desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara.



Gambar 1. Desain penelitian

Teknik dan langkah-langkah penemuan desain dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut.

1) Tahap Studi Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan agar dapat menemukan desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, data yang akan ditemukan meliputi:

- a) Deskripsi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
- b) Rumusan desain konseptual pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2) Tahap Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan berkenaan dengan berbagai teori yang dijadikan landasan pemikiran dalam melaksanakan penelitian. Secara terinci kegiatan ini meliputi:

- a) Mengadakan pengkajian terhadap teori-teori umum yang akan digunakan sebagai sandaran dalam pengkajian desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa..
- b) Mengkaji dan menetapkan teori-teori pokok sebagai sandaran pengembangan model, meliputi: teori pembelajaran dan teori berbicara.

3) Tahap Penyusunan Model Pembelajaran

Desain konseptual yang akan dihasilkan adalah desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Model konseptual merupakan rancangan model bahan ajar yang dirancang berdasarkan tahapan kegiatan sebagai berikut.

- a) Melakukan analisis komparatif antara kerangka teoretik yang relevan dengan temuan model di lapangan.
- b) Menjabarkan kerangka teoretik ke dalam desain yang akan dikembangkan.
- c) Menetapkan fokus kajian pengembangan desain, yang meliputi: pencantuman tujuan pembelajaran; penahapan pembelajaran; penanaman minat dan perhatian siswa; kemudahan pemahaman; pelibatan keaktifan siswa; penjelasan hubungan antarbahannya; dan penyertaan soal dan latihan.
- d) Menyusun kerangka rancangan konseptual desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa agar dapat diterapkan pada sekolah lain.

PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Daring Berbasis *Student Active Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa

Desain pembelajaran ini dirancang berdasarkan pada studi lapangan yang dilakukan melalui wawancara secara *online* kepada guru, siswa, dan orang tua SMA Tunas Unggul, data pembelajaran, dan studi literatur terkait pembelajaran daring, *student active learning*, dan pembelajaran berbicara.

Hasil analisis data wawancara dengan guru. *Pertama*, adanya keterbatasan guru dalam hal kemampuan teknologi informasi. Pembelajaran daring memerlukan kemampuan IT yang baik baik guru atau pun siswa karena IT menjadi media utama dalam pembelajaran daring. *Kedua*, pembelajaran daring memerlukan kreativitas guru dalam proses pembelajarannya. Kreativitas tersebut meliputi pembuatan konten materi yang menarik, pemanfaatan media daring, penggunaan strategi pembelajaran, dan pengelolaan kelas daring. Hal ini menjadi tantangan besar bagi para guru SMA Tunas Unggul.

Hasil analisis data wawancara dengan orang tua. *Pertama*, keterbatasan waktu dan kompetensi orang tua. Orang tua siswa harus dapat berperan selayaknya seorang guru pengampu materi pelajaran. Jika orang tua dapat berperan dengan baik dalam mendampingi anaknya dalam pembelajaran daring, permasalahan salah paham baik materi atau pun yang diterima anak akan dapat terselesaikan. *Kedua*, terdapat beberapa tugas pembelajaran yang dianggap membebani siswa dan orang tua. Alat dan bahan yang susah didapatkan di sekitar rumah, waktu penyelesaian yang terlalu singkat, padahal orang tua membutuhkan waktu cukup untuk mendampingi anaknya karena keterbatasan pemahaman materi yang ditugaskan. Orang tua mengharapkan pembelajaran daring selayaknya tidak membebani siswa dalam belajar. *Ketiga*, kendala jaringan internet yang mengakibatkan pembelajaran daring terkendala.

Hasil analisis data wawancara dengan siswa. *Pertama*, kemandirian belajar siswa menjadi tuntutan pembelajaran daring. Keterbatasan bertatap muka langsung antara siswa dengan guru, menjadikan tantangan bagi siswa harus untuk mandiri dalam memahami materi dan mengerjakan tugas yang ada. Akan ditemukan kendala dalam proses aktivitas belajar siswa. Misalnya, ketidakpahaman materi atau tugas yang harus dikerjakan. Tentu, pendampingan dari orang tua menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran daring.

Desain pembelajaran mengacu pada empat komponen utama desain pembelajaran, yakni tujuan, siswa, metode, dan evaluasi (Morrison dkk., 2001). Keempat komponen tersebut dikemas dalam *student active learning*, yakni pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Keaktifan siswa akan terjadi manakala pengelolaannya menggunakan metode yang mendukung siswa aktif. Oleh karena itu, diperlukan rancangan metode interaktif sehingga siswa leluasa mengekspresikan potensi yang ada dalam dirinya, termasuk potensi berbicara yang menjadi objek kemampuan siswa dalam penelitian ini.

Tahapan Pembelajaran Desain Pembelajaran Daring Berbasis *Student Active Learning*

Tahapan pembelajaran dalam desain pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa mengadaptasi teori konstruktivisme. Berikut ini penulis sajikan tahapan tersebut dalam akronim ICARE (*Introduction* ‘mengenalkan’, *Connection* ‘menghubungkan’, *Application* ‘menerapkan’, *Reflection* ‘merefleksikan’, dan *Extention* ‘mengembangkan’).

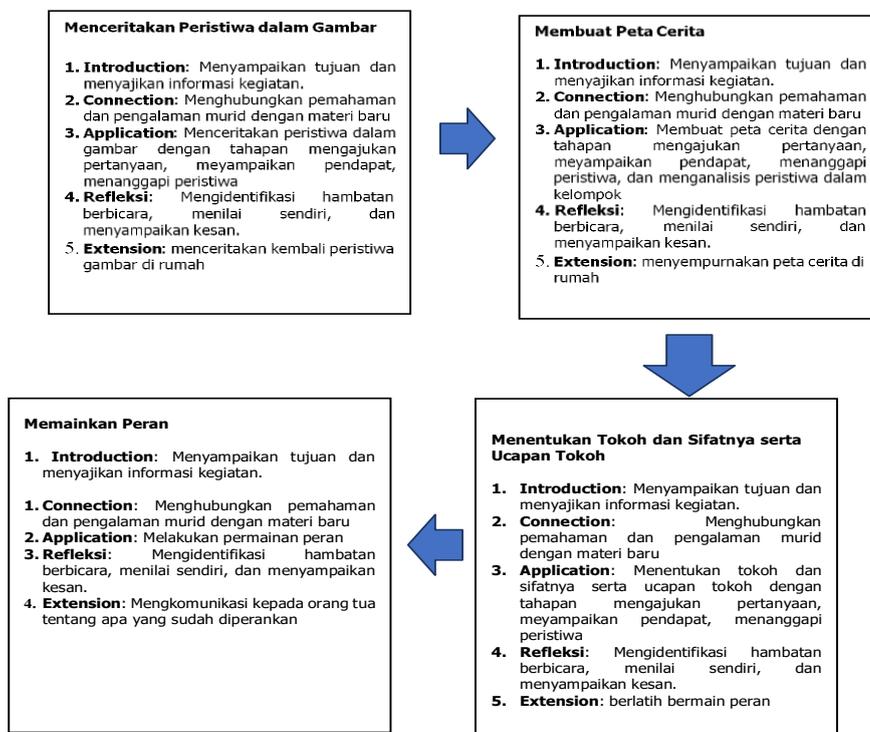
Tahap ke-1: *Introduction*. Bagian ini diisi dengan penentuan tujuan (*setting the objectives*). Tahap ke-2: *Connection*, berisi menghubungkan bahan ajar baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya. Tahap ke-3: *Application*, siswa mendalami konsep dan mempraktikkannya dengan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan konten dan kondisi sekolah. Tahap ke-4: *Reflection*, kegiatan refleksi diisi dengan mengidentifikasi hambatan pembelajaran,

penilaian diri sendiri, dan menyampaikan kesan atas sesuatu yang sudah dilakukan. Tahap ke-5: *Extention*, berisi kegiatan yang dilakukan murid setelah menyelesaikan pembelajaran di kelas/tatap muka. Tujuannya untuk memperkuat atau memperluas wawasan dan pengalaman murid. Secara singkat, tahapan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Pembelajaran

NO.	TAHAPAN	INDIKATOR
1.	<i>Introduction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan 2. Mengenalkan gambar/benda 3. Menghubungkan pemahaman murid dengan materi yang akan dipelajari
2.	<i>Connection</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan materi/pemahaman 2. Mengamati gambar/benda
3.	<i>Application</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan kembali 2. Mengajukan pertanyaan 3. Menyampaikan pendapat 4. Merespons pertanyaan 5. Menanggapi peristiwa/persoalan 6. Menganalisis peristiwa/persoalan 7. Memecahkan masalah 8. Memetakan ide 9. Menyusun skenario 10. Memainkan peran
4.	<i>Reflection</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi hambatan berbicara 2. Menilai kemampuan sendiri
5	<i>Extention</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan kesan Penugasan

Pembelajaran daring berbasis *student active learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, secara singkat dapat dilihat pada alur berikut.



Gambar 2: Alur Pembelajaran

Penerapan *Synchronous* dan *Asynchronous* dalam Kegiatan Pembelajaran Berbicara

Dalam praktiknya, penerapan *synchronous* dan *asynchronous* dalam kegiatan pembelajaran berbicara melalui serangkaian tahapan yang harus dilakukan secara sistemis dan sistematis. Pada tahap pertama, terdapat tahapan *Introduce*, yakni pengenalan tahapan awal pembelajaran. Tahap kedua yakni *Connect* atau menghubungkan, yang pada tahap ini siswa menghubungkan pengalaman sebelumnya pada dunia cerita. Tahap ketiga yakni tahap *Apply* atau tahap menerapkan yang pada tahap ini dilakukan secara *synchronous* dengan aplikasi zoom/gmeet. Selanjutnya masuk ke tahap keempat yakni *Reflect* atau merefleksikan. Tahap ini dilakukan secara *asynchronous* dengan aplikasi Mentimeter. Terakhir atau tahap kelima terdapat tahap *Extend* atau mengembangkan. Tahap ini dilakukan secara *synchronous* dengan aplikasi chat/forum. Penjelasan secara rinci terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran

TAHAP	JENIS KEGIATAN	MEDIA	PERTEMUAN						
			1	2	3	4	5	6	
	Pra tes (menceritakan peristiwa dalam gambar).siswa memilih salah satu dari tiga gambar yang disediakan guru. Satu persatu, mereka menceritakan isi gambar tersebut di depan kelas.	<i>Synchronous</i> Zoom/Gmeet	*						
<i>Introduction</i>	Tahap ini, guru membangun kedekatan dengansiswa sehingga tahap selanjutnya bisa berjalاندengan baik. Tahapan <i>introduction</i> sebagai berikut. Guru meminta salah seorang siswa memimpin berdoa sebagai tanda pelajaran dimulai.	<i>Synchronous</i> (Zoom: PPT) Mentimeter		*					
	Melakukan kontrak belajar. Siswa dipimpin guru melakukan kontrak belajar, menyusun kesepakatan selama pembelajaran berlangsung. Di antara aturan yang muncul: siswa harus respek antusias, dan tidak melakukan kegiatan yg tidak penting.				*				
	Siswa memahami tujuan pembelajaran dan garisbesar pembelajaran. Tujuan pembelajaran disampaikan guru di setiap awal pertemuan: Pertemuan kedua: siswa dapat mengidentifikasigambar, menceritakan, dan menanggapi cerita temannya. Pertemuan ketiga: siswa mampu menyusun petacerita sebagai bahan untuk menyusun skenario drama. Pertemuan keempat: siswa mampu menyusunskenario drama. Pertemuan kelima: siswa mampu memainkanperan dengan baik.			*		*		*	
	Melakukan <i>ice breaker</i> . Kegiatan ini diisi dengan aktivitas siswa yang dapat menghidupkan suasana. Pada pertemuan kedua, salah seorang siswa melakukan aktivitas bercerita tentang pengalaman yang paling berkesan dalam minggu ini. Pertemuan ketiga: mengamati tayangan video. Pertemuan keempat: siswa melakukan aktivitas fisik (olahraga ringan). Pertemuan kelima: salah seorang siswa memimpin membuat kreasi dalam bentuktepukan tangan.			*		*		*	
<i>Connection</i>	Murid melakukan review materi sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan agar terjadi kesinambungan antara materi yang sudah disampaikan dengan materi yang akan disampaikan.	<i>Asynchronous</i> Chat/Forum	*	*	*	*			
	Mengamati cuplikan video <i>public speaking</i> . Siswa mengomentari video PS tersebut terkait unsur verbal dan nonverbal.	<i>Asynchronous</i> Chat, Forum							
	Siswa menyimak penjelasan guru tentang penguatan kegiatan berbicara yang harus melibatkan unsur verbal dan non verbal. Kemampuan berbicara tersebut menjadi keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Guru menayangkan gambar dan menginformasikan bahwa gambar menjadi media dalam menyampaikan isi pembicaraan.	<i>Synchronous</i> Zoom/Google Meet	*	*	*	*			
<i>Application</i>	Siswa masuk dalam kelompoknya (<i>breakout session</i>).	<i>Synchronous</i> Zoom/Google Meet		*	*	*			
	Secara berkelompok, siswa berdiskusi mengeksplere peristiwa dalam gambar melalui melalui rumus 5W+1H.	Jamboard		*					
	Guru melontarkan beberapa pertanyaan yang mengarahkan jawaban pada peristiwa yang muncul dalam gambar. Pertanyaan tersebut diarahkan pada setiap gambar.			*					
	Siswa menceritakan peristiwa dalam gambar. Sebelumnya, Siswa menyimak penjelasan hal-hal yang menunjang keefektifan bercerita, yakni pengucapan, tekanan, dan bahasa tubuh. Guru mempersilakan beberapa murid untuk mencoba menceritakan isi peristiwa dalam gambar berseri.	<i>Synchronous</i> Zoom/Google Meet		*					

TAHAP	JENIS KEGIATAN	MEDIA	PERTEMUAN					
			1	2	3	4	5	6
	Siswa saling menanggapi cerita yang disampaikan temannya. Terjadilah diskusi atas gambar yang ditayangkan dengan cerita yang disampaikan.				*			
	Siswa menyusun peta cerita. Sebelumnya, siswa menyimak penjelasan sepintas tentang cara-cara membuat peta konsep. Peta konsep diarahkan untuk pengembangan skenario yang akan disusun untuk diperankan. Langkah-langkahnya: 1. Membuat kotak/lingkaran/bentuk lain di tengah halaman kertas 2. menetapkan tema; 3. menuliskan kata-kata kunci; 4. memberikan simbol-simbol mewarnai.	Synchronous Mindmup			*			
	Berdasarkan peta konsep yang dibuat secara berkelompok, siswa menentukan tokoh ceritanya sifatnya. Tokoh tersebut dibagi dua sifat yaitu antagonis dan protagonis.	Jamborad					*	
	Siswa menyusun skenario drama. Berdasarkan peta konsep dan penentuan tokoh dan sifat tokoh. Selanjutnya siswa menyusun skenario drama yang akan dimainkan pada pertemuan berikutnya.	Synchronous Zoom Forum diskusi					*	
	Siswa menyimak aspek-aspek penilaian <i>roleplay</i> . Guru berdiskusi bersama siswa mengenai aspek yang akan dinilai dalam bermain peran. Aspek yang akan dinilai dalam bermain peran adalah ucapan, penggunaan kata dan kalimat, bahasa tubuh, dan kekompleksan.						*	
	Siswa melakukan <i>roleplay</i> . Durasi tampil berkelompok adalah 15 – 20 menit. Permainan peran dilakukan berdasarkan undian kelompok.	Synchronous Zoom/google meet						*
	Siswa memberikan komentar/tanggapan.							*
	Setelah permainan peran selesai, siswa memberikan komentar atas permainan peran yang dilakukan kelompok lain. Komentar diarahkan pada aspek penilaian bermain peran yang sudah disepakati guru bersama siswa.							
	Menyimpulkan. Setiap akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.				*	*	*	*
Reflection	Siswa menemukan apa yang sudah dipelajari. Ini dilakukan untuk mengukur sejauhmana siswa mendapatkan penguasaan materi.	Asynchronous Mentimeter			*	*	*	*
	Siswa menemukan manfaat dari proses yang telah dilakukan. Kegiatan ini penting agar pembelajaran memiliki makna bagi kehidupan siswa.				*	*	*	
	Siswa mengidentifikasi hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan sebagai bahan penguatan pertemuan berikutnya.				*	*	*	
	Siswa menemukan solusi atas hambatan yang dihadapi. Tujuannya agar siswa mampu memecahkan persoalan yang dihadapi masing-masing dan memecahkan persoalan yang muncul pada orang lain.				*	*	*	
	Siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran.				*	*	*	*
Extension	Mengerjakan tugas tambahan di rumah berupa latihan menyusun latihan menceritakan peristiwa dalam gambar.	Asynchronous Chat, Forum			*			
	Mengerjakan tugas tambahan di rumah berupa latihan menyusun peta cerita.						*	
	Mengerjakan tugas tambahan di rumah berupa latihan menyusun skenario.						*	
	Mengerjakan tugas tambahan di rumah berupa latihan bermain peran.						*	
	Prates (murid menceritakan peristiwa dalam gambar)	Synchronous Zoom/Gmeet						*

Tahap ke-1: *Introduce* ‘mengenalkan’. Tahap ini merupakan tahapan awal pembelajaran. Tahapan yang membawa pada suasana pembelajaran menyenangkan yang memunculkan kedekatan antara guru dengan siswa. Pada tahap ini, guru menyampaikan informasi garis besar pembelajaran, tujuan, materi, dan media pembelajaran. Media *e-learning* yang akan digunakan juga disampaikan terlebih dahulu sehingga siswa dapat mempersiapkannya dengan baik. Proses pembelajaran diarahkan pada tujuan yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa memiliki keterampilan berbicara dengan baik. Tujuan tersebut dicapai dalam waktu empat pertemuan. Sejak pertemuan pertama, guru sudah mengondisikan siswa pada kegiatan berbicara. Selain itu, *ice breaking* dilakukan untuk menghidupkan pembelajaran. Tahap ini dilakukan secara *synchronous* dengan aplikasi Zoom/Gmeet.

Tahap ke-2: *Connect* ‘menghubungkan’. Pada tahap ini, siswa menghubungkan pengalaman sebelumnya pada dunia cerita. Melalui video yang ditayangkan, siswa dapat melihat pengalamannya dalam berbicara kemudian menghubungkannya kemampuan yang

harus dimilikinya.

Untuk mengeksplorasi kemampuan berbicara siswa, guru menggunakan media gambar. Media gambar diharapkan akan mendorong siswa mengapresiasi dan mengerekspresi. Menurut Nurgiyantoro (1994) gambar merupakan strategi untuk memancing imajinasi anak. Dalam konteks penelitian ini, pemilihan gambar disesuaikan dengan usia siswa dan konteks nyata, misalnya gambar yang berhubungan kasus Covid-19. Siswa mengeksplorasi gambar berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Gambar tersebut menjadi media penghubung apa yang ada dalam cerita dengan apa yang ada dalam skema siswa. Penghubungan ini menjadi inti karena pembelajaran dapat berjalan dengan lancar bila terjadi kesinambungan antara pengetahuan siswa sebelumnya dengan pengetahuan baru. Ketersambungan ini akan menggerakkan perhatian guru dan siswa pada materi pembelajaran. Tahap ini dilakukan secara *asynchronous* dengan aplikasi *chat/forum*.

Tahap ke-3: *Apply* 'menerapkan'. Tahap ini dilakukan secara *synchronous* dengan aplikasi Zoom/Gmeet. Pembelajaran diarahkan pada kegiatan yang menggiring siswa untuk memiliki kemampuan berbicara dengan baik. Desain materi, metode, media, ataupun evaluasi diarahkan pada kompetensi berbicara siswa. Materi yang dipilih tentunya materi yang mendukung kemampuan berbicara siswa seperti bahasa verbal (penggunaan kalimat lisan) dan bahasa nonverbal (penggunaan bahasa tubuh ketika berbicara). Gambar menjadi pilihan media pada pembelajaran ini. Dengan gambar, siswa bisa bereksplorasi sehingga siswa memiliki banyak bahan untuk disampaikan. Agar siswa bisa bereksplorasi dengan baik diperlukan metode yang tepat, salah satu metode yang bisa mengaktifkan siswa adalah *student active learning*. Dengan metode ini, siswa melakukan aktivitas seperti menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan, menanggapi peristiwa/persoalan, menganalisis peristiwa/persoalan, memecahkan masalah, memetakan ide, menyusun skenario, dan memainkan peran.

Aktivitas tersebut secara khusus dilakukan dalam empat kegiatan pembelajaran yaitu menceritakan isi gambar, menyusun peta cerita, menentukan tokoh dan sifatnya serta ucapan tokoh, dan memainkan peran. Empat kegiatan inilah yang menjadi inti tahapan *apply*. Untuk memperoleh gambaran tentang apa yang dilakukan guru dan murid, berikut ini penulis paparkan tahapan kegiatan tersebut.

Pertemuan pertama Siswa menceritakan isi gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara *brainstorming*, menyampaikan pendapat makna gambar yang tepat dengan argumentasinya. Langkah berikutnya siswa berkelompok dalam *breakout room* berdiskusi menjawab 5-W dan 1-H. Hasil diskusi mereka sajikan secara pleno di *mainroom*.

Pertemuan kedua adalah siswa menyusun peta cerita. Peta cerita disusun sebagai arah untuk membuat skenario bermain peran. Guru menyampaikan langkah-langkah penyusunan peta cerita. Karakteristik peta cerita yang disusun murid mengacu pada indikator berikut. 1) berisi inti cerita, 2) berisi latar dan tokoh yang terlibat, dan 3) pesan moral. Siswa menyusun peta cerita secara berkelompok. Mereka berdiskusi, berkomentar, bertanya, dan merespons komentar temannya. Jadi peta cerita merupakan bagian dari kerja sama.

Pertemuan ketiga siswa menentukan tokoh dan sifatnya serta ucapan tokoh. Kompetensi mereka dalam menentukan tokoh akan tergambar melalui indikator berikut. 1) tokoh mengacu pada gambar; 2) sifat tokoh sesuai dengan penampilan gambar; dan 3) ucapan tokoh sesuai dengan peristiwa dalam gambar.

Ucapan tokoh disusun dalam kelompok. Siswa menyampaikan ide tentang ucapan apa yang akan disampaikan sesuai perannya. Mereka saling mengomentari, saling menanggapi, dan saling menambahkan ide.

Pertemuan keempat memfokuskan pada kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan kegiatan kelompok. Siswa diminta memilih peristiwa yang dialihkan pada adegan.

Kompetensi mereka dalam memainkan peran akan tergambar melalui indikator berikut. 1) pemeranan sesuai dengan sifat tokoh; 2) pemeranan disertai mimik yang serasi; dan 3) ucapan dilafalkan dengan jelas. Mereka melakukan adegan atas peristiwa yang dipilihnya. Adegan yang mereka tampilkan menggambarkan bagaimana mereka menjadi bagian dari peristiwa yang terjadi dalam gambar. Peran yang dimainkan adalah tokoh yang dipilihnya. Mereka menampilkannya sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Tahap ke-4: *Reflect* 'merefleksikan'. Tahap ini dilakukan secara *asynchronous* dengan aplikasi mentimeter. Tahap ini mengantarkan siswa untuk mendapatkan makna dari proses pembelajaran yang dijalaninya, sebagaimana tujuan penerapan model *student active learning*. Makna sebuah pembelajaran akan dirasakan apabila seseorang mampu merefleksikan apa yang sudah dilakukan. Kemampuan utama yang diharapkan dari pembelajaran ini adalah siswa memiliki keterampilan berbicara. Dengan demikian, pada tahapan refleksi ini, siswa mengidentifikasi hal-hal yang menjadi indikator keterampilan berbicara dan hambatan berbicara. Di samping itu, siswa juga menyampaikan penilaian atas kemampuan sendiri, kesan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ke-5: *Extend* 'mengembangkan'. Tahap ini dilakukan secara *synchronous* dengan aplikasi chat/forum. Tahap ini mengarahkan murid untuk mengembangkan wawasan mengenai apa yang dipelajarinya. Bentuk kegiatannya berupa mencari sumber lain, latihan berbicara di depan keluarga, membuat Podcast, atau pun Youtube sehingga kemampuan siswa lebih terasah. Wawasan murid akan berkembang jika kesempatan belajar lebih banyak. Ia tidak hanya berinteraksi di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas.

SIMPULAN

Pembelajaran berbicara yang semula dilakukan secara tatap muka dan siswa mempraktikkan kegiatan berbicara langsung secara interaktif, sementara pada masa pandemi, hal itu tidak bisa dilakukan. Oleh karena itu, agar pembelajaran berbicara berlangsung efektif dan dapat menghasilkan siswa yang terampil berbicara, berikut ini alternatif desain pembelajaran daring yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam desain pembelajaran daring tersebut dilakukan dengan cara kombinasi *synchronous* dan *asynchronous* dengan aplikasi Zoom Meeting, Google Meeting, Mentimeter, Mindmup, dan Jamboard. Tahapannya melalui lima tahap, yakni ICARE, yakni *Introduction* (mengkenalkan), *Connection* (menghubungkan), *Application* (menerapkan), *Reflection* (merefleksikan), dan *Extention* (mengembangkan). Kegiatan pembelajaran yang mendukung keterampilan berbicara meliputi empat kegiatan yakni menceritakan gambar, menyusun peta konsep, membuat skenario, dan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R and Gall, M. D. (2003). *Educational Research an Introduction (4th edition)*. Longman Inc.
- Brown, H. D. (2010). *Language Assessment Principles and Classroom Practice* (Second Edi). Language Assessment Principles and Classroom Practice.
- Burns, A., & Joyce, H. (1997). *Focus on speaking*. National Center for English Language Teaching and Research. Sydney.
- Hartley, D. E. (2001). *Selling E-Learning*. American Society and Training & Development. Hasbullah, M. N. (2022). Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran Synchronous, Asynchronous, Dan Blanded Learning. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(2), 67-80.
- Huzaimah, P. Z., & Amelia, R. (2021). Hambatan yang Dialami Siswa dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 533–541. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.4392>
- Hornby, A. S. (1995). *Oxford advanced learner's dictionary* (5th Ed.). London: Oxford University Press.
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar

- Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.33005/baj.v3i1.57>
- Khotimah, D. K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Kelas VII SMP dengan Media Pembelajaran Flashcard. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 7(3), 1–6.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Kompas. (2020). Survei SMRC: 67 Persen Responden Kesulitan Sekolah Online, diakses pada 10 Agustus 2023. <https://nasional.kompas.com/read/2020/08/18/21335871/survei-smrc-67-persen-responden-kesulitan-sekolah-online?page=all>.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 54–61. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Matondang, J. R., Saragih, C., Program, M., Pendidikan, S., & Dasar, S. (2021). Implementasi Media Kartu Kosakata dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 096113 Tanjung Saribu. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial dan Humaniora*, 2(12), 29–34. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/509>
- Morrison, G.R. dkk. 2001. *Designing Effective Instruction* (3rd ed). New York, NY: John Wiley.
- Nurgiyantoro, Burhan, 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291.
- Rahma, F. N., Wulandari, F., & Husna, D. U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2470–2477. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.864>
- Rahmawati, W. A., Nurmanik, T., & Megawati, M. (2019, November). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Permainan Menebak. dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Republik Indonesia, (2020). Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. <https://doi.org/10.33474/yur.v4i2.11239>
- Republik Indonesia, (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Richards, J.C. and Rodgers, T. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009024532>
- Rofiudin, M. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2023). Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Pembelajaran *Synchronous* dan *Asynchronous*. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 211-222. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v4i1.7786>
- Romadhon, S., Saputra, A. W., & Nurhuda, D. A. (2022). Tinjauan Pragmatik Siber Pada Acara Virtual Doa Lintas Agama Pray from Home untuk Mengatasi Pandemi Covid-19. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(2), 319-338. <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i2.5195>
- Sa'diyah, N. P., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(2), 552–563. <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/1236>
- Siahaan, M. M. (2021). The Effects of Google Classroom in Learning Syntactic Structure. *Syntax Literate. Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1328–1344. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i3.2203>
- Silberman, M. (2007). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Nusamedia. Sugiyono. (2009). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sur, W. A. A., Hasanah, M., & Mustofa, M. R. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal EQUATION Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 40–54.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
Syach, A., Sugandi, D., & Dwiahna Heka Putra, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Metode Student Facilitator and Explaining pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.191>
- Wahyuni, D., Nurhuda, D. A., & Harini, H. (2022). Pengaruh Faktor Internal terhadap Kemahiran Berbahasa Indonesia Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Menengah di DKI Jakarta. *Sawerigading*, 28(2), 157-167. <https://doi.org/10.26499/sawer.v28i2.1060>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3531/pdf
- Yulia Khurriyati, Fajar Setiawan, & Lilik Binti Mirnawati. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap hasil Belajar Siswami Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII, 1–104. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.91-104>