

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang dengan pesat. Perkembangan IPTEK ini mengakibatkan munculnya dampak yang luar biasa besar dalam segala bidang kehidupan manusia, seperti misalnya pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peradaban kehidupan manusia dan tentunya memiliki andil besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun pada sisi lain, bidang pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan IPTEK agar mampu tercapainya pendidikan yang lebih efektif dan efisien.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian maju saat ini memiliki dampak positif terhadap penggunaan alat atau media untuk membantu guru saat mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Hujair (2009) menyatakan bahwa saat ini terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan karena pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini menjadi indikasi bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era globalisasi seperti saat ini.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta untuk mengatasi proses pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan membosankan, maka perlu adanya pengembangan pada berbagai media pembelajaran yang tentunya harus kreatif dan inovatif. Maka dari itu, peran media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mengatasi kebosanan siswa.

Romiszowski (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) mengatakan bahwa media pengajaran adalah “...*as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner)*”, lalu Djamarah dan Aswan (2002: 136) mengungkapkan bahwa media merupakan segala alat bantu yang dapat dijadikan sebagai sarana penyalur sebuah informasi pembelajaran atau penyalur pesan yang

berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan inilah yang kemudian akan ditangkap oleh peserta didik menjadi sebuah pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam keseharian peserta didik. Agar proses transfer pesan dari guru ke peserta didik dapat tersampaikan secara efektif, maka membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Pengembangan media diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan media. Pemanfaatan media seperti multimedia interaktif merupakan solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan *ebook*/teks (Armansyah et al., 2019).

Dari hasil observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor dalam pembelajaran menyimak bahasa Mandarin masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu guru memutar rekaman suara menggunakan *smartphone* atau perangkat komputer dan kemudian siswa menyimak isi rekaman tersebut. Setelah itu, siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang sesuai dengan hasil simak sebelumnya. Penggunaan metode konvensional tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, masih sedikitnya siswa yang bertanya atau menanggapi guru mengenai materi yang telah disampaikan.

Menurut Hujair (2009), saat ini terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan karena pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi melalui penggunaan media pembelajaran. Namun, cara ini belum dilakukan secara maksimal oleh Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan sumber belajar baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Dalam penggunaan media, maka proses pembelajaran tidak harus selalu dihadiri oleh guru karena tanpa seorang guru proses pembelajaran dapat berlangsung atau dengan kata lain siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara individual dengan materi pembelajaran yang telah disusun pada media pembelajaran.

Bisa dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa dapat interaktif, berfikir kritis, dan tidak mengalami kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang ada akan tersampaikan dengan baik. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Jika pengguna tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengguna akan tertinggal dengan pengguna lain yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi bisa memberikan dampak yang positif bagi penggunanya termasuk jika teknologi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran yang telah dirancang dengan baik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis andorid. Media pembelajaran ini mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan di mana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran android. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melakukan proses pembelajaran tersebut, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Guru dan siswa dapat melakukan perannya masing-masing dengan pekerjaan yang sedang berlangsung. Media pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah dalam menerima materi pelajaran yang ada pada media pembelajaran berbasis android. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran bahasa, dalam hal ini pada materi menyimak bahasa Mandarin.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib bagi siswa kelas X sampai kelas XII di Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor. Materi yang diajarkan mulai dari level dasar, menengah, hingga lanjut sehingga penyampaian materi ajar pengenalan bahasa Mandarin dasar harus benar-benar dapat diserap dan dipahami siswa, terutama materi tentang pengenalan diri. Menyimak merupakan materi yang paling dasar atau sebagai pondasi awal untuk mempelajari materi selanjutnya pada kelas XI dan XII. Pemahaman terhadap pengenalan bahasa Mandarin dasar penting untuk membantu siswa supaya tidak merasa kesulitan dalam menerima dan memahami

materi bahasa Mandarin selanjutnya. Hal ini pada dasarnya dikarenakan tahapan manusia dalam belajar bahasa diawali dengan menyimak terlebih dahulu baru kemudian masuk pada tahap berbicara, membaca, dan menulis.

Richard (2002:313) berpendapat bahwa menyimak merupakan proses usaha untuk memahami ucapan dalam bahasa asal atau bahasa kedua. Pemahaman menyimak dalam pembelajaran bahasa kedua memusatkan pada peran dari masing-masing unit kebahasaan (contohnya fonem, kata, struktur bahasa) dan juga peran dari pendengar terhadap situasi, konteks, pengetahuan dasar, dan topik. Saptanti (2008:7), mengartikan menyimak sebagai sebuah proses aktif para pendengar memilih dan menafsirkan informasi yang berasal dari audio maupun visual dengan usaha untuk memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang sedang diungkapkan oleh seorang pembicara. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kita bisa menggunakan kemajuan teknologi dan informasi yang telah maju dengan pesat sebagai salah satu media pembelajaran, termasuk penggunaan *Gadget* baik laptop, ipad, tablet, atau *smartphone* yang merupakan teknologi berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada lembaga pendidikan saat ini sudah menjadi keharusan karena penerapan TIK dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Banyak tenaga pendidik yang sudah memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet sebagai pembelajaran online atau biasa kita dengar dengan *online learning*. Model pembelajaran yang menggunakan media elektronik atau *Electronic Learning (E-Learning)* saat ini adalah dikenal adanya dengan istilah *Mobile Learning*, penggunaan media portable seperti *smartphone*, *iphone*, PC, Tablet untuk mengakses sistem pembelajaran *online* sedang ramai dibicarakan dan digunakan di negara maju seperti Amerika Serikat dan negara berkembang, tak terkecuali di Indonesia. Penggunaan *Mobile Learning* sebagai penunjang proses belajar mengajar ini dirasa bisa menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada era globalisasi seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) sudah menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan. Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media *smartphone*. Hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi android yang

sangat pesat. Semua orang bisa mengakses materi pembelajaran dan mengikuti pembelajaran melalui android yang dimiliki. Dengan canggihnya perkembangan teknologi android ini, maka berdampak pada munculnya istilah pembelajaran berbasis TI atau *M-learning (mobile learning)*.

Mobile learning (M-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet, PC, dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. *M-Learning* itu merupakan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi termasuk salah satunya adalah *smartphone* dengan sistem operasi android.

Berdasarkan pada pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka selain model pembelajaran konvensional juga dibutuhkan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi. Masalah yang terdapat pada metode pembelajaran konvensional yang digunakan oleh Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin perlu dikembangkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada penelitian ini akan dirancang media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android, yang menyertakan video penjelasan materi yang dijelaskan dengan bahasa Indonesia sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, disertakan teks terjemahan dalam Bahasa Indonesia, menyertakan *Pinyin* bahasa Mandarin, serta intonasinya, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Mandarin.

1.2 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android dengan tema pengenalan diri sesuai dengan KD bahasa Mandarin tingkat kelas X.

Hal ini disebabkan siswa cenderung kurang memahami materi yang

diajarkan oleh guru karena penggunaan media yang sangat terbatas. Pengembangan media pembelajaran menyimak ini fokus pada materi pengenalan diri saja. Melalui media yang digunakan pada materi pengenalan diri ini, diharapkan semangat, minat, antusias serta pemahaman yang tinggi muncul dari siswa untuk mempelajari bahasa Mandarin. Selain itu, siswa dapat dengan percaya diri mengaplikasikannya di dalam kehidupan sehari-hari ketika bertemu dengan orang asing agar siswa dapat melakukan percakapan dengan baik dan benar.

Selain itu, pada pengembangan media berbasis android ini dibatasi penggunaannya hanya secara *online* saja masih belum dapat digunakan secara *offline*. Namun, media pembelajaran berbasis android ini bisa digunakan oleh semua perangkat android baik dari versi lama sampai dengan versi terbaru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media menyimak bahasa Mandarin siswa SMA kelas X di Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android pada SMA kelas X di Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor dilakukan?
3. Bagaimana tanggapan pakar atas hasil pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android pada SMA Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran khusus untuk keterampilan menyimak yang digunakan untuk siswa kelas X. Secara khusus, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebutuhan media menyimak siswa kelas X.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata

pelajaran menyimak bahasa Mandarin di Sekolah Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor.

3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dengan adanya modul pembelajaran berbasis android dalam proses belajar mengajar, maka manfaat yang diharapkan adalah:

1. Hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis android ini akan bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah.
2. Memberikan sumbangan yang sangat besar bagi pendidik untuk senantiasa menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana utama maupun sebagai sarana pendamping untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.
3. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang interaktif dan efektif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif serta memberi dorongan kepada peneliti lain untuk melaksanakan penelitian selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas.

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penulisan ini, yaitu dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran menyimak yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Mandarin.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memiliki manfaat:

- 1) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dalam dunia pendidikan secara nyata.

2) Bagi Peserta Didik

Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa serta memberikan pengetahuan kepada siswa tentang penggunaan media pembelajaran menyimak.

3) Bagi Guru

Memberikan tambahan pengetahuan bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran menyimak agar lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar di sekolah.

4) Bagi Sekolah

Media pembelajaran menyimak bisa dimanfaatkan di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran selain pelaksanaan pembelajaran konvensional di kelas.

1.6 State of The Art

Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android telah banyak dilakukan sehingga perlu untuk menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai referensi untuk menentukan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan.

Dalam penelitiannya, Hung menemukan bahwa pada kenyataannya, proses pembelajaran menyimak bahasa Mandarin masih relatif rendah jika guru hanya menggunakan bahan rekaman lalu siswa diberikan latihan menyimak kemudian guru memeriksa jawaban (Hung, 2015). Lai & Lin (2020) menambahkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dapat meningkatkan pengaruh yang besar dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Model pengajaran menyimak secara konvensional kurang memiliki interaksi antara siswa dan guru yang mengarah pada kemampuan menyimak siswa. Proses pengajaran menyimak memiliki beberapa karakteristik, yaitu praktik

menyimak mandiri siswa, integrasi penuh keterampilan menyimak dan berbicara, serta integrasi pelatihan strategi menyimak ke dalam pelatihan kelas (Wang, 2019), (Yang, 2020). Temuan ENE & Chikelu (2019) menunjukkan bahwa tingkat kemahiran guru bahasa asing dalam penggunaan alat bantu multimedia untuk mengajar keterampilan menyimak dan berbicara sangat menuntut. Oleh karena itu, masih diperlukan perbaikan untuk memenuhi tuntutan kualitas pengajaran empat keterampilan bahasa dengan bantuan multimedia di dalam pendidikan.

Saat ini, perkembangan dan penerapan teknologi multimedia memberikan dukungan teknis yang diperlukan untuk penerapan teori konstruktivis. Instruksi dengan bantuan multimedia dapat berintegrasi secara efektif ke dalam konstruktivisme dalam proses pengajaran menyimak dan berbicara untuk menyediakan lingkungan pengajaran yang ideal demi pembelajaran mandiri. Materi bahasa yang hidup, ditunjukkan melalui suara, gambar, kata-kata, animasi, dan video menciptakan lingkungan belajar bahasa yang nyata atau hampir nyata (Sarkar, 2016); (Ningsih et al., 2018).

Multimedia menciptakan kondisi yang baik untuk pembelajaran kolaboratif dan komunikasi melampaui batas ruang dan waktu. Dengan bantuan multimedia, siswa bisa belajar di manapun dan kapanpun. Hal ini membantu siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan bahasa Mandarin dan menghasilkan cara belajar baru untuk memenuhi persyaratan eksplorasi mandiri siswa, penciptaan situasi, interaksi ganda, serta pembelajaran kooperatif (Sarkar, 2016); (Ningsih et al., 2018); (Ogay, 2020). Berdasarkan teori dasar yang relevan, (Yang, 2020) mengedepankan tindakan pencegahan seperti mengoreksi kesalahpahaman guru dan siswa, memperkuat literasi informasi guru dan siswa, meningkatkan mengajar kemampuan desain guru, mementingkan konstruksi sumber daya, dan memperkuat manajemen pengajaran.

Aplikasi pada multimedia memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa dalam berlatih menyimak. Keterampilan menyimak dapat dikembangkan dengan berlatih. Semakin banyak siswa melatih keterampilan menyimak mereka, maka semakin berkembang keterampilan menyimak mereka. Guru dapat membuat aplikasi menyimak terbaru yang dirancang dengan mengikuti kebutuhan siswa dan kurikulum untuk membantu siswa mencapai tujuan mata pelajaran bahasa asing.

Hasil penelitian dari (Elfiona & Zaim, 2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android berdampak positif bagi siswa dan juga guru. Maka dari itu, inovasi seperti media berbasis *mobile* atau android direkomendasikan untuk dikembangkan dan diterapkan oleh guru dalam pengajaran bahasa asing khususnya dalam pengajaran menyimak.

Dalam lingkungan jaringan multimedia kelas menyimak bahasa Mandarin, guru harus mengubah peran mereka, dari dosen pengetahuan mengajar kelas tradisional menjadi penyelenggara dan penyusun informasi, menjadi pemandu belajar siswa, motivator, dan promotor. Guru akan mengontrol frekuensi dan proporsi multimedia, mendistribusikan waktu kelas secara wajar dan memainkan peran utamanya. Dalam mengajar, guru hendaknya terampil menggunakan berbagai sarana multimedia untuk membantu pengajaran, sehingga terhindar dari fenomena penggunaan peralatan bermutu tinggi di tingkat rendah, seperti penggunaan peralatan canggih dengan puluhan fungsi sebagai perekam (Guiling & Zheng, 2018).

Dengan penggunaan aplikasi multimedia secara sistematis di kelas bahasa asing, hasil yang dapat dicapai (Ogay, 2020) di antaranya meningkatkan minat pelajar muda dalam pembelajaran bahasa, meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses pendidikan secara keseluruhan, meningkatkan aktivitas kognitif siswa, mengembangkan kreativitas siswa, mengaktifkan pemikiran kritis siswa, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan mengembangkan keterampilan bahasa yang membuat mereka menjadi pelajar yang interaktif dan aktif ((Loniza et al., 2018), (Gao, 2019), (Liu, 2020)).

Cigerci & Gultekin (2017) menyebutkan bahwa pengembangan keterampilan menyimak siswa dapat diperkaya dengan mudah dengan menonton cerita digital. Oleh sebab itu, karena kegiatan menyimak yang disertai dengan menonton dapat lebih berpengaruh, teks-teks menyimak dalam buku pelajaran seni bahasa dapat didukung dengan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* merupakan cara yang efektif untuk membuktikan instruksi ini lebih mengembangkan pembelajaran daripada menggunakan cara tradisional. Siswa yang menjalani penggunaan *digitalized storytelling* menunjukkan perkembangan dalam pembelajaran bahasa melalui pemahaman menyimak. Oleh

karena itu, menyimak adalah salah satu cara untuk meningkatkan kapasitas dalam belajar bahasa (Loniza et al., 2018).

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, hal yang belum diteliti yaitu pemanfaatan *smartphone* untuk pembelajaran keterampilan menyimak terutama bahasa Mandarin. Pada penelitian terdahulu, seluruhnya sama-sama menggunakan *mobile learning* dalam pembelajaran. Namun, semuanya hanya sebatas pada materi pelajaran umum tidak spesifik pada satu keterampilan berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Pada penelitian ini akan dirancang media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin berbasis android, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Mandarin hanya menggunakan *smartphone* yang siswa miliki, kapan saja dan dimana saja. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, efisien, dan ekonomis terutama pada mata pelajaran menyimak bahasa Mandarin. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, hal yang belum diteliti yaitu pemanfaatan *smartphone* untuk pembelajaran keterampilan menyimak terutama bahasa Mandarin. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menyimak bahasa Mandarin dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Mandarin Berbasis Android Pada Siswa SMA Kelas X”.

1.7 Road map Penelitian

Pada sub bab ini akan dijelaskan peta jalan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti:

No	Tahun	Judul Penelitian
1	2020	Analisis Alegori Kesetiaan Dalam Cerpen <i>Baishui Qingcai Báishuǐ Qīngcài</i> (白水青菜) “Sup Bening Sawi Hijau” karya Pān Xiànglí (潘向黎)
2	2021	Minat Baca Cerpen Terhadap Pemahaman Struktur Cerpen Yang Baik Dan Benar Pembaca Rubrik Cerpen Portal Basabasi.Co, Jurnal Ilmiah SEMANTIKA Volume 2, No. 02, Februari 2021, p. 10-15
3	2021	Paradigma Strukturalisme Bahasa: Fonologi, Morfologi,

		Sintaksis, dan Semantik, Jurnal Ilmiah SEMANTIKA Volume 2, No. 02, Februari 2021, p. 28-40
4	2021	Penerapan Aplikasi Berbahasa Indonesia Pembawa Pengetahuan Dengan Literasi Produktif Berbasis IT, Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p –ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398Vol. 6, No. 12, Desember 2021
5	2021	<i>Development of Multimedia-Based Teaching Materials in Mastering Linguistic Aspects, Journal of Nonformal Education (JNE) Volume 7 Nomor 02 (2021)</i>
6	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Siswa Kelas X SMA Kristen Ketapang III Gunung Putri Bogor

