



Media Dialogis-Interaktif dalam Pembelajaran Online: Praktikalitas dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Atmazaki¹, Syahrul Ramadhan², Vivi Indriyani^{3*} 

^{1,2,3}Departemen Bahan dan Sastra Indonesia & Daerah, Universitas Negeri Padang (UNP), Padang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 09, 2023

Revised February 12, 2023

Accepted June 27, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Media interaktif, Pendekatan Dialogis, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Daring

Keywords:

Interactive Media, Dialogic Approach, Speaking Skills, Online Learning



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan pendidik memiliki banyak alternatif untuk penggunaan media pembelajaran. Salah satunya adalah media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Namun, penggunaan media interaktif belum efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran berbicara. Media merupakan aspek penting dalam pembelajaran jarak jauh. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan media dialogis-interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model *Plomp Development*. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*, diperoleh 30 siswa sebagai uji coba. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan lembar dokumen. Instrumen penelitian berupa angket, lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai kepraktisan diperoleh rata-rata 87,38 dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media dialogis-interaktif praktis digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara pada pembelajaran daring. Selain itu, media ini praktis untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hal itu, media dialogis-interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada pembelajaran berbicara.

ABSTRACT

Technological developments cause educators to have many alternatives for using instructional media. One of them is interactive media that can be used in distance learning. However, interactive media has yet to be effectively used in language learning, especially learning to speak. Even though the media is an essential aspect of distance learning, based on this, this research aims to develop interactive-dialogical media in language learning to improve speaking skills in online learning. This type of research is *Research & Development (R&D)* using the *Plomp Development model (Preliminary Research, Prototyping Stage & Assessment Stage)*. In the *Assessment Stage*, testing the products that have been developed is to find out the practicality and effectiveness of learning Indonesian using the created media. Methods of data collection using questionnaires and document sheets. The research instruments were questionnaires, observation sheets, and tests. The data analysis technique used in this research is the descriptive data analysis technique. The research results show that dialogic-interactive media are practically used in learning speaking skills in online learning. In addition, this media is practical for increasing student learning activities. Based on that, dialogic-interactive media can be used as an alternative media in language learning, especially in learning to speak.

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 membuat dunia tidak siap dan menyebabkan masyarakat menghadapi peluang baru yang mungkin akan permanen setelah pandemi (Okay, 2021). Sejak dideklarasikan sebagai pandemi global pada 11 Maret 2020, krisis COVID-19 telah mengancam kehidupan yang sehat, ekonomi dunia, dan sektor pendidikan (Goyal et al., 2020; Kundu & Bej, 2021; Pan & Zhang, 2020). Dalam pendidikan, tindakan sehari-hari yang sederhana untuk pergi ke kelas berubah menjadi "tinggal di rumah" di depan komputer (Dios & Charlo, 2021). Selama bertahun-tahun, sebagian besar negara berkembang telah terbiasa dengan mode pembelajaran F2F di mana siswa menghadiri pembelajaran di ruang kelas yang dibangun (Adarkwah, 2021). Pada masa pandemi, banyak lembaga pendidikan yang bermigrasi dari pembelajaran synchronous

*Corresponding author.

E-mail addresses: viviindriyani@fbs.unp.ac.id (Vivi Indriyani)

F2F ke pembelajaran online synchronous dan asynchronous (Lorusso & Shumskaya, 2020). Teknologi telah berkembang, sehingga dapat mendukung bentuk-bentuk baru interaksi, pedagogi dan layanan dukungan. Internet tidak diragukan lagi telah menyebabkan evolusi paling dramatis dalam pendidikan jarak jauh (Okay, 2021). Meskipun begitu, guru memiliki pemikiran positif dan negatif terhadap proses pendidikan yang berlangsung akibat pandemi COVID-19 (Karaya et al., 2021). Pandangan negatif tersebut terkait interaksi yang buruk, tidak produktif, infrastruktur teknologi, dan kurangnya kompetensi guru terkait pendidikan jarak jauh, yang terjadi akibat pandemi (Chen, 2020). Agar mereka berhasil dalam proses pendidikan jarak jauh, komunikasi antara siswa dan guru harus kuat dan umpan balik harus diberikan (Baloran et al., 2021; Richardson et al., 2015). Dengan demikian, jika diterapkan dan dikelola dengan hati-hati, instruksi online dapat memberikan akses pendidikan kepada peserta didik dari semua wilayah geografis (Adarkwah, 2021).

Interaksi dalam pembelajaran jarak jauh dapat diatasi dengan penggunaan media interaktif yang dapat digunakan secara online. Pembelajaran online telah memberikan pendidik peta jalan yang jelas untuk melibatkan pemangku kepentingan lainnya dalam pendidikan untuk menghasilkan pasar baru untuk penyampaian instruksi (Adedoyin & Soykan, 2020). Semakin COVID-19 bertahan, semakin besar kemungkinan penerimaan pembelajaran online di seluruh dunia sebagai mode pengajaran dan pembelajaran (Adarkwah, 2021). Hal ini menuntut guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam merancang media mengikuti kebutuhan zaman (Arifin et al., 2021). Transisi dalam proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 juga memberikan peluang dan tantangan bagi guru dan siswa (Dhawan, 2020). Melalui beberapa penelitian ditemukan bahwa pengelompokan media pembelajaran belum digambarkan secara konstruktif. Selain itu, penyebaran media pembelajaran di masa pandemi COVID-19 masih menjadi dilema bagi guru untuk menentukan efektivitas masing-masing media (Wargadinata et al., 2020). Cara penyampaian materi ajar selain pembelajaran tradisional adalah melalui teknologi dengan aplikasi interaktif yang bekerja dengan Smartphone atau Personal Computer, dan sejalan dengan tujuan abad 21 yang ditandai dengan penggunaan atau integrasi teknologi dalam aktivitas sehari-hari (Walsh, 2014; Astuti, Wihardi, & Rochintaniawati, 2020). Munculnya internet secara umum, serta munculnya platform media sosial yang lebih baru dan lebih interaktif pada khususnya, telah memperluas cakrawala akses, konsumsi, dan konsekuensi media (Owan et al., 2020). Hal ini juga menjadikan teknologi dan internet sebagai alat yang ideal untuk mempotensiasi berbagai implementasi dalam konteks pembelajaran (M. Hanif, 2020).

Pembelajaran ini memanfaatkan kekuatan bicara untuk merangsang dan mempromosikan pemikiran dan pembelajaran siswa (Gillies, 2020). Dalam kebanyakan kasus, kemahiran bahasa sering diukur melalui kemampuan pembicara untuk menghasilkan bahasa dengan berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna bahasa lain (Arroba & Acosta, 2021; Zainuddin, 2018). Berbicara adalah sarana penting untuk komunikasi kita sehari-hari dan instrumen utama interaksi antara manusia dalam komunitas tertentu (Arroba & Acosta, 2021). Keterampilan berbicara, yang merupakan dimensi komunikasi individu, memungkinkan berbagi pengalaman secara verbal, dan juga memiliki tempat penting dalam pengaturan hubungan antar manusia (Dewi et al., 2021; Gül Özenç et al., 2021). Berbicara digunakan untuk banyak tujuan yang berbeda, dan setiap tujuan melibatkan keterampilan yang berbeda. Ketika kita terlibat dalam diskusi dengan seseorang, tujuannya mungkin untuk mencari atau menyampaikan ide, mengundang seseorang tentang apa pun, atau untuk menjelaskan beberapa tips (Febiyanti et al., 2020; Syafii et al., 2021). Selain itu, berbicara dapat menyampaikan budaya sambil menyampaikan perasaan, pikiran, dan keinginan orang ke pihak lain (Sarikaya, 2020). Orang perlu berbicara dengan benar untuk mengekspresikan diri, memiliki tempat di masyarakat, untuk memberikan beberapa informasi tentang topik tertentu dan untuk berbagi ide dan emosi dengan orang lain yang merupakan bagian dari komunitas (Tomak, 2021). Oleh karena itu, kemampuan berbicara seseorang dapat diukur dari seberapa jauh ia dapat menyampaikan dan memperoleh informasi secara tepat kepada orang lain (Rahayu et al., 2020). Keterampilan ini meliputi monolog, dialog, percakapan, pidato, presentasi, berbicara di depan umum, dan lain-lain (Wulandari, 2021). Berbicara adalah keterampilan yang mempengaruhi dan mengarahkan keberhasilan orang, pekerjaan, pendidikan dan kehidupan pribadi untuk sebagian besar (Tunagür et al., 2021).

Akan tetapi, menjadi kompeten dalam berbicara adalah proses yang rumit dan panjang (Baykara & Aksu Ataç, 2021). Banyak siswa yang dapat belajar berbicara dalam waktu yang cukup lama, tetapi mereka masih belum dapat berlatih berbicara dalam kondisi kehidupan sehari-hari yang sebenarnya (Astuti et al., 2020; Musliadi, 2016). Sumber keengganan siswa untuk berbicara adalah kurangnya praktik berbicara di depan umum. Keterampilan berbicara, di sisi lain, adalah keterampilan bahasa yang menantang untuk dikuasai karena memerlukan kompetensi linguistik, sosiolinguistik, dan retorika (Amoah & Yeboah, 2021; Owan et al., 2020). Di banyak negara, saat ini terjadi perubahan paradigma ke metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, eksperiensial, dan bermakna dalam pendidikan (Anikina & Yakimenko, 2015). Akan tetapi, integrasi teknologi dalam pembelajaran di Indonesia masih cukup tertinggal (Syawaludin et al., 2019). Media hanya berisi uraian materi yang bersifat tekstual dan teoritis (Muhammad Hanif, 2020;

Septiani et al., 2020). Apalagi di masa pandemi, media tersebut tidak akan dapat digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung jarak jauh dan online (Adedoyin & Soykan, 2020; Ramadhan, Sukma, et al., 2021).

Pendidikan tatap muka berpusat pada guru, ini tidak terjadi dalam pendidikan online. Di sini, siswa berada di tengah, sehingga diperlukan pembelajaran aktif dan keterlibatan mereka. Oleh karena itu, siswa perlu difasilitasi dengan menyediakan semua alat yang diperlukan mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran (Winters, 2021). Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki pengontrol yang biasa disebut Graphical User Interface (GUI). Media ini membantu menyajikan berbagai informasi yang menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas (Putri & Sofyan, 2020). Keunggulan lain media ini adalah bersifat fleksibel, self-pacing (melayani kecepatan belajar individu), dan kaya konten (rich content), sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Handaru & Pujiriyanto, 2020; Indrayana & Sadikin, 2020). Mode interaktif dapat digunakan oleh siswa untuk mendapatkan informasi dengan cepat tentang fungsi berbagai tombol dan komponen peralatan lainnya, tanpa memerlukan bantuan apa pun dari asisten pengajar dan untuk kenyamanan mereka (Nadeem et al., 2020). Penting memiliki desain interaksi yang baik dan dapat mencerminkan konten pembelajaran interaktif untuk mencapai hasil belajar yang baik (Khaleel et al., 2016). Media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa (Huizenga et al., 2017). Akan tetapi, interaktivitas hanya terjadi ketika seorang pembelajar secara aktif beradaptasi dengan informasi yang disajikan oleh suatu bentuk teknologi, yang pada gilirannya beradaptasi dengan pembelajar dan guru. Pengajaran interaktif tidak hanya prinsip tetapi juga metode dan teknik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang menjadi sarana pembelajaran dalam proses pengajaran (Delos Reyes, 2020). Berdasarkan hal itu, keberhasilan belajar membutuhkan interaksi guru-siswa yang baik, dan penting untuk diperhatikan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan pekerjaan mengajar seorang guru (Dios & Charlo, 2021). Sehingga, penggunaan multimedia interaktif saja belum tentu berhasil dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran jarak jauh online tanpa adanya metode atau teknik pembelajaran yang digunakan guru.

Salah satu bentuk interaksi yang sangat menonjol adalah pendekatan interaktif dan dialogis di mana guru secara aktif mendengarkan ide-ide siswa dan berusaha untuk mengeksplorasi dan memperoleh ide-ide mereka lebih lanjut dengan mengajukan pertanyaan yang menunjukkan minat yang tulus dalam masalah yang sedang dibahas (Bell et al., 2010). Penggunaan dialog dan komunikasi dalam proses pendidikan hanya dimungkinkan dengan penerimaan kepribadian siswa tanpa syarat, dalam suasana niat baik dan kepercayaan (Eremeeva & Khamisovna, 2020). Tren kemajuan di seluruh sesi menuju wacana kelas yang lebih dialogis dapat dijelaskan oleh sifat kurikulum dialogis di mana tujuan dialog dan argumentasi merupakan hasil belajar yang eksplisit dari setiap rencana pelajaran (Rapanta et al., 2021). Guru di semua tingkatan mengandalkan gaya dialogis ini dalam pengajaran mereka, meskipun ada banyak perdebatan tentang bagaimana menerapkan label tersebut (Pearcy, 2020). Penggunaan istilah-istilah dialogis, seperti dialog, learning, talk, dan pedagogy, berbeda-beda dari satu bidang ke bidang lainnya (Asterhan et al., 2020). Pedagogi dialogis bertindak dengan cara memaksimalkan fakta bahwa kita secara alami berhubungan dengan orang lain untuk menerima dan memberi nilai pada ide, ketegangan, dan kemungkinan yang dirasakan orang lain. Tersirat dalam pendekatan ini adalah keyakinan bahwa pengetahuan dan pengalaman siswa sama pentingnya dan dibawa langsung ke dalam kurikulum melalui kesempatan dialog yang berkelanjutan (Rupenthal & Furuness, 2020). Guru dapat menggunakan teknik ini untuk membangun dialog guna mempromosikan pemahaman yang lebih dalam tentang masalah yang kompleks (Pearcy, 2020). Di sisi lain, siswa terlibat dalam pertukaran dialogis ketika mereka berbagi ide, mendengarkan satu sama lain, dan menantang ide-ide alternatif (Gillies, 2020). Peran guru dalam memungkinkan dan membina dialog yang produktif dan konstruktif sangat penting dalam hal ini (Sedova et al., 2019).

Pembelajaran dialogis mengarahkan siswa untuk membuat argumen tentang subjek atau konsep yang dihadapi, membenarkan atau, jika perlu, menyangkal argumen tersebut dan memeriksa validitas dan reliabilitas bukti yang diperoleh. Sebagai hasil dari ini, siswa maju untuk mencapai kesimpulan (Özbek & Uyumaz, 2020). Dialog mengharuskan kedua peserta meluangkan waktu untuk mengakui lebih dari satu pandangan tentang apa yang masing-masing dianggap benar dan membuka pikiran mereka terhadap perspektif baru (Coulter & Herman, 2020). Persis seperti dalam paradigma sosiokultural, kita melihat keterbukaan untuk menggunakan dialog sebagai mediasi semiotika yang mencari pemahaman dan membantu mengkonstruksi pengetahuan, yang kita maksudkan dengan menjauh dari pendidikan yang menindas, memastikan bahwa ruang di mana pendidikan dikelola terbuka untuk kritik (Ching-Chiang & Fernández-Cárdenas, 2020; Jordan & Gray, 2019). Dengan cara ini, dalam hubungan dialogis, semua orang adalah sama, dengan masing-masing memperlakukan yang lain sebagai penyumbang yang berarti (Coulter & Herman, 2020). Hal ini memberi siswa kepengarangan yang lebih besar, makna, dan kesempatan yang lebih adil untuk belajar (Gillies, 2020; Kumpulainen & Rajala, 2017).

Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan banyak keuntungan dari gaya pedagogis ini,

termasuk agensi yang lebih besar bagi siswa, kesempatan yang lebih adil untuk belajar dan tumbuh, dan untuk mendorong “partisipasi yang semakin kompeten dalam komunitas praktik” (Resnick et al., 2015). Pembelajaran ini mengeksplorasi proses berpikir pelajar; memperlakukan kontribusi siswa; dan memelihara keterlibatan siswa, kepercayaan diri, kemandirian, dan tanggung jawab (Salter & Rushe, 2020). Pedagogi dialogis dan partisipatif melengkapi dan mempertahankan pencapaian (Gander & Wintle, 2020). Dengan demikian, penyertaan guru dan siswa dalam komunikasi dialogis memastikan pembentukan ide di antara siswa tentang metode pengajaran aktif, pengembangan keterampilan komunikatif, dan perolehan pengalaman kerjasama pendidikan, memungkinkan untuk mengambil posisi aktif dalam proses pendidikan dan bertanggung jawab atas hasil (Eremeeva & Khamisovna, 2020). Dalam program di mana pembelajaran ini dilakukan, yang didasarkan pada pedagogi yang berpusat pada siswa, diposisikan sebagai sarana utama untuk membangun keterlibatan dan pencapaian siswa (Salter & Rushe, 2020; Stewart et al., 2020). Kegiatan lisan merupakan komponen kurikulum dialogis; pendekatan desain ini dibuat untuk melibatkan siswa dalam berdiskusi dan menghasilkan pengetahuan baru daripada mendengarkan secara pasif (Salter & Rushe, 2020). Dialogisme adalah sebuah filosofi keterkaitan yang mendefinisikan dan menggunakan bahasa sebagai sistem model untuk berbagai dimensi eksistensi (Aukerman & Boyd, 2019; Dennis, 2020). Berkenaan dengan cara lain untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, topik dan materi sederhana diperlukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengalaman yang sukses (Inada, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dialogis-interaktif pada pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran online.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah Research & Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk melalui tahapan-tahapan tertentu. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk berupa media dialogis-interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah. Media ini digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh online. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari model (Plomp & Nienke, 2013). Model ini terdiri dari tiga tahap, yaitu, *preliminary research* (analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis kurikulum, analisis konsep, analisis rumusan tujuan pembelajaran), *prototyping phase* (merancang produk dan validasi), *assessment phase* (produk uji coba untuk menentukan nilai kepraktisan dan keefektifan) (Atmazaki et al., 2021; Ramadhan, Atmazaki, et al., 2021). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berdasarkan sintaks model yang dilakukan novasi terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan dan siswa dan situasi pembelajaran. Produk dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 yang berbasis teks. Penelitian dilakukan di saat pembelajaran jarak jauh online karena aturan pembatasan jarak saat pandemi COVID-19. Pembelajaran dilakukan secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dan pembelajaran asinkron menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Ispring*, sedangkan evaluasi menggunakan aplikasi *Google Form*.

Ujicoba produk dilakukan di MTsN 1 Padang. Pemilihan sekolah tersebut dilakukan secara *purposive sampling* dengan ketentuan siswa terdaftar sebagai siswa tingkat SMP/MTs di Kota Padang; terbuka menerima inovasi; dapat menjalin kerjasama dengan baik; dan memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk keterlaksanaan penelitian. Uji coba dilakukan mulai bulan Agustus hingga September 2021. Jadwal uji coba disesuaikan dengan kurikulum sekolah sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan saat itu, yaitu pada pembelajaran teks berita yang dilakukan di semester ganjil. Instrumen penelitian adalah angket, lembar observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif, yang menggambarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut divalidasi terlebih dahulu ahli untuk mengevaluasi produk melalui kuesioner yang dilakukan oleh ahli. Jika produk telah dinyatakan valid, produk tersebut diujicobakan di sekolah dan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, siswa dan guru mengisi angket kepraktisan produk. Selain itu, kepraktisan juga dinilai dari kegiatan pembelajaran yang dinilai menggunakan lembar observasi kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil efektivitas produk, akan dijelaskan lebih lanjut di artikel lain.

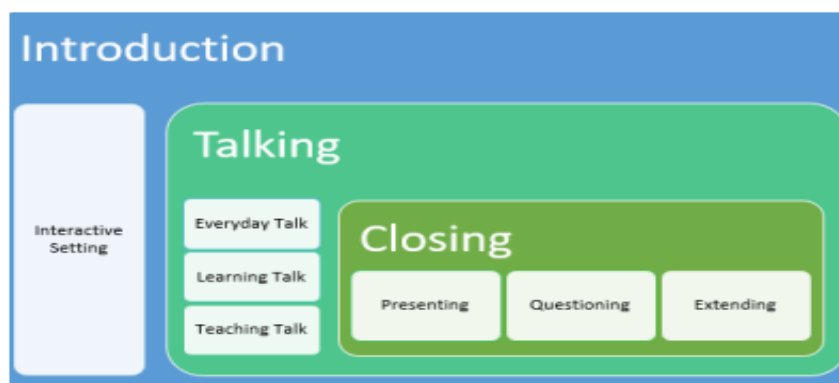
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai siswa ketika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh adalah keterampilan berbicara. Hal itu

disebabkan bahwa komunikasi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, terhambat karena jarak. Meskipun pembelajaran telah dilakukan secara online dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran jarak jauh juga telah dimulai di tahun lalu karena pandemi COVID-19. Berdasarkan hal itu, pengetahuan dan keterampilan siswa tentang penggunaan perangkat digital seharusnya sudah baik, sehingga menggunakan berbagai media pembelajaran inovatif dapat digunakan di dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan analisis kebutuhan, penggunaan media pembelajaran di tingkat siswa menengah pertama masih didominasi dengan penggunaan media whatsapp dan pembelajaran berbasis tugas. Oleh karena itu, pembelajaran berbahasa khususnya untuk keterampilan berbahasa memiliki beberapa keterbatasan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi siswa. Media pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dan metode pembelajaran. Media dialogis interaktif dikembangkan dengan menerapkan metode dialogis dan menggunakan media interaktif sinkronus dan asinkronus yang menunjang proses pembelajaran. Media tersebut berupa materi pembelajaran yang dibuat menggunakan media iSPring. Proses pembelajaran sinkronus menggunakan aplikasi google meet untuk terjadinya proses dialogis antara guru-siswa dan siswa-siswa. Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *google form*. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model dialogis-interaktif yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Media Dialogis-Interactive

Setelah tahap *preliminary research* dan *prototyping phase* selesai, maka produk divalidasi terlebih dahulu. Berdasarkan hasil validasi ditemukan bahwa media pembelajaran valid dan respon guru positif dengan media tersebut. Setelah itu dilakukan tahap *assessment phase* untuk menguji media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan *assessment phase* dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran ketika digunakan pada saat pembelajaran. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, guru menilai kegiatan pembelajaran dengan mengisi angket yang telah disediakan peneliti. Kuesioner diisi setelah proses pembelajaran selesai. Kuesioner kepraktisan berisi butir-butir pernyataan yang dikembangkan dengan berpedoman pada indikator kepraktisan media pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran dinilai oleh empat orang guru. Hasil analisis berdasarkan angket kepraktisan media pembelajaran oleh guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek yang dinilai	Skor	Praktikalitas (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	1368,7	91,25	Sangat praktis
Waktu yang digunakan	275,0	91,67	Sangat praktis
Nilai Praktikalitas Keseluruhan		91,46	Sangat Praktis

Kepraktisan media pembelajaran oleh siswa dikumpulkan setelah kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media dialogis-interaktif selesai. Pengumpulan data praktikalitas dilakukan melalui pengisian angket oleh siswa. Melalui pengisian angket, siswa memberikan penilaian dan pendapatnya tentang media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran yang dinilai siswa meliputi aspek kemudahan dan kepraktisan waktu. Angket kepraktisan ini diisi oleh 30 siswa. Setelah siswa mengisi angket, dilakukan rekapitulasi dan perhitungan untuk mengetahui nilai kepraktisan. Selanjutnya dilakukan analisis berdasarkan butir-butir pernyataan, dan dilakukan analisis secara keseluruhan. Hasil analisis ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa

No.	Pernyataan	Praktikalitas (%)	Kategori
1.	Media pembelajaran yang digunakan lebih baik daripada media yang biasa digunakan.	86,66	Sangat Praktis
2.	Media pembelajaran yang digunakan membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	82,50	Sangat Praktis
3.	Media pembelajaran yang digunakan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	86,67	Sangat Praktis
4.	Media pembelajaran yang digunakan memiliki instruksi yang jelas dan mudah.	77,50	Sangat Praktis
5.	Media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian dan memotivasi saya.	82,50	Sangat Praktis
6.	Media pembelajaran yang digunakan membantu saya mempelajari materi dengan baik.	86,67	Sangat Praktis
7.	Contoh ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran yang digunakan membantu siswa memahami materi dengan baik.	88,34	Sangat Praktis
8.	Gambar dan Video yang terdapat pada media pembelajaran yang digunakan membantu saya memahami materi dengan baik.	91,67	Sangat Praktis
9.	Media pembelajaran yang digunakan membantu meningkatkan kemampuan berbicara saya.	90,00	Sangat Praktis
10.	Media pembelajaran yang digunakan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif daripada media yang biasa digunakan.	91,67	Sangat Praktis
11.	Media pembelajaran yang digunakan membuat komunikasi saya dengan guru lebih mudah dilakukan.	90,00	Sangat Praktis
12.	Media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi.	88,33	Sangat Praktis
13.	Media pembelajaran yang digunakan berita lebih sistematis dan terarah.	89,17	Sangat Praktis
14.	Produktivitas dan efisiensi saya meningkat dengan mengikuti kelas ketika belajar meskipun dilakukan secara online.	86,67	Sangat Praktis
15.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah saya mendapatkan umpan balik dari guru.	90,00	Sangat Praktis
16.	Media pembelajaran yang digunakan ketika belajar mempermudah saya mengajukan pertanyaan kepada guru.	90,00	Sangat Praktis
17.	Media pembelajaran yang digunakan ketika belajar menghemat waktu belajar saya.	86,67	Sangat Praktis
18.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah saya menyelesaikan tugas tepat waktu.	85,00	Sangat Praktis
19.	Media pembelajaran yang digunakan membantu kecepatan belajar saya.	86,67	Sangat Praktis
20.	Media pembelajaran yang digunakan membangkitkan aktivitas saya untuk belajar mandiri.	86,67	Sangat Praktis
21.	Media pembelajaran yang digunakan memungkinkan saya mempelajari materi secara berulang-ulang.	91,67	Sangat Praktis
Nilai Praktikalitas Keseluruhan		87,38	Sangat Praktis

Untuk nilai kepraktisan ini selain pengisian angket oleh guru dan siswa, juga dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dibantu oleh peneliti. Aktivitas belajar siswa diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Lembar observasi terdiri dari butir-butir pernyataan yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan tahapan model pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu model dialogis-interaktif. Data aktivitas siswa dikumpulkan oleh guru sebagai pengamat pertama, dan peneliti sebagai pengamat kedua. Pengamatan ini bertujuan untuk melihat kesesuaian kegiatan yang diharapkan muncul pada siswa yang belajar bahasa Indonesia. Aktivitas siswa yang diamati terdiri dari sembilan aspek, yaitu Introduction, interactive setting, everyday talk, learning talk, teaching talk, presenting, questioning, extending, & closing. Setelah data diperoleh, dilakukan analisis

berdasarkan hasil observasi yang dilakukan. Hasil observasi dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas belajar siswa

Aspek yang di Nilai	Frekuensi	Aktivitas (%)	Kategori
Introduction	30	100,00	Sangat aktif
Interactive setting	30	100,00	Sangat aktif
Everyday talk	22	73,33	Aktif
Learning talk	23	76,67	Aktif
Teaching talk	21	70,00	Aktif
Presenting	30	100,00	Sangat aktif
Questioning	21	70,00	Aktif
Extending	30	100,00	Sangat aktif
Closing	30	100,00	Sangat aktif
Total		790,00	Sangat aktif
Average		87,78	

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa media dialogis-interaktif, praktis digunakan pada pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran online. Selain itu, siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penelitian sebelumnya. mengembangkan multimedia interaktif berbasis *E-Learning AutoCAD 3D* sebagai strategi pembelajaran yang efektif di pendidikan vokasi (Halim et al., 2018; Nurtanto et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, *AutoCAD 3D Interactive Multimedia* yang dikembangkan tersebut memenuhi kriteria "Sangat Bagus". Siswa menyatakan bahwa media ini "Sangat Baik" dan dapat memenuhi kriteria pembelajaran saat ini. Teknologi interaktif sosial efektif dalam mengubah citra sekolah, sehingga efektivitasnya di kelas untuk meningkatkan pembelajaran yang fleksibel, kreatif dan interaktif. Penggunaan pendekatan dialogis, tiga siswa mengembangkan teks akademik online melalui gerakan intertekstual yang melintasi batas modal. Analisis tersebut mengungkapkan bagaimana interaksi dialogis lintas modal memungkinkan siswa untuk mengumpulkan sumber daya linguistik, pengetahuan latar belakang, dan keahlian menulis. Interaksi tersebut berfungsi untuk mendukung penulisan akademik mereka. Selanjutnya, mengubah sekolah melalui pembelajaran dialogis dan melibatkan sekolah berbasis penelitian yang mengimplementasikan *Success Educational Actions* (SEA) (Carrion et al., 2017). Teori transformatif dan penelitian yang responsif secara sosial dan memberikan argumen berbasis bukti dan pengetahuan praktis untuk implementasi yang efektif yang dibangun di atas hubungan dan komunikasi egaliter dalam seluruh komunitas. Pendekatan dialogis untuk pedagogi berdasarkan *serendipity* dan perancah kontingen (Anwaruddin, 2019).

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan multimedia interaktif berbasis nilai melalui praktik terpadu untuk pembentukan karakter siswa (Komalasari & Saripudin, 2017). Multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Model multimedia interaktif berbasis nilai hidup dalam pembelajaran PKn (Rohaeti et al., 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespon sangat baik penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn untuk pengembangan karakter dan efektifitas pembelajaran dalam mencapai tujuan. Penggunaan media interaktif memiliri respon positif bagi siswa saat digunakan dalam proses pembelajaran. Media interaktif yang dikembangkan berbagai macam inovasi dari berbagai peneliti. Pada penelitian ini media interaktif dikembangkan dengan pendekatan dialogis. Penelitian ini mengusulkan menggunakan pendekatan dialogis yang mungkin bermanfaat bagi guru bahasa dan pendidik guru.

4. SIMPULAN

Media dialogis-interaktif, praktis digunakan pada pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran online. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan digunakan pada pembelajaran jarak jauh. Hal itu dilandasi bahwa interaksi yang bersifat dialogis sulit dilakukan pada pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengetahui validitas, praktikalitas

dan efektivitas dalam pembelajaran. Direkomendasikan agar penelitian lain dapat mengembangkan penelitian ini bisa pada penelitian bahasa yang berbeda atau pada keterampilan berbahasa yang berbeda. Selain itu, model ini disarankan untuk guru-guru bahasa khususnya bahasa Indonesia agar dapat menggunakan model ini pada proses pembelajaran. Khususnya pada tingkat siswa menengah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adarkwah, M. A. (2021). An Outbreak of Online Learning in the COVID-19 Outbreak in Sub-Saharan Africa: Prospects and Challenges. *Online Submission*, 21(2), 1–10. <https://eric.ed.gov/?id=ED612338>.
- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 31(2). <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>.
- Amoah, S., & Yeboah, J. (2021). The speaking difficulties of Chinese EFL learners and their motivation towards speaking the English language. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1), 56–69. <https://doi.org/doi:10.52462/jlls.4>.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Science*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>.
- Anwaruddin, S. M. (2019). Teaching language, promoting social justice: A dialogic approach to using social media. *Calico Journal*, 36(1), 1–18. <https://doi.org/10.1558/cj.35208>.
- Arifin, Z., Febriani, S. R., & Ansrudin. (2021). Using bloom's taxonomy in arabic learning media to elevate student's writing in covid-19 situation. *Al-Ta'rib*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2530>.
- Arroba, J., & Acosta, H. (2021). Authentic digital storytelling as alternative teaching strategy to develop speaking skills in EFL classes. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 14(1), 317–343. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1284456>.
- Asterhan, C. S., Howe, C., Lefstein, A., Matusov, E., & Reznitskaya, A. (2020). Controversies and consensus in research on dialogic teaching and learning. *Dialogic Pedagogy*, 8, 1–166. <https://doi.org/10.5195/dpj.2020.312>.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The development of web-based learning using interactive media for science learning on levers in human body topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>.
- Atmazaki, A., Ramadhan, S., Indriyani, V., & Nabila, J. (2021). Dialogic-interactive media: Alternative learning media to improve speaking skills. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 7(2), 65–75. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.16402>.
- Aukerman, M., & Boyd, M. (2019). Mapping the terrain of dialogic literacy pedagogies. *The Routledge International Handbook of Research on Dialogic Education*, 373–385. <https://doi.org/10.4324/9780429441677-31>.
- Baloran, E. T., Hernan, J. T., & Taoy, J. S. (2021). Course satisfaction and student engagement in online learning and covid-19 pandemic: A structural equation model. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 22(4), 1–12. <https://doi.org/10.17718/tojde.1002721>.
- Baykara, T., & Aksu Ataç, B. (2021). Attitudes of Turkish and foreign students towards English language, and their English speaking anxiety at Turkish international schools in Saudi Arabia. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(1), 485–504.
- Bell, T., Urhahne, D., Schanze, S., & Ploetzner, R. (2010). Collaborative inquiry learning: Models, tools, and challenges. *International Journal of Science Education*, 32(3), 349–377. <https://doi.org/10.1080/09500690802582241>.
- Carrion, R. G., Gomez, A., Molina, S., & Ionescu, V. (2017). Teacher education in schools as learning communities: Transforming high-poverty schools through dialogic learning. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(4), 44–56. <https://doi.org/10.14221/ajte.2017v42n4.4>.
- Chen, R. J. (2020). Investigating models for preservice teachers' use of technology to support student-centered learning. *Computers & Education*, 55(1), 32–42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.11.015>.
- Ching-Chiang, L. W. C., & Fernández-Cárdenas, J. M. (2020). Analysing dialogue in STEM classrooms in Ecuador: A dual socioeconomic context in a high school. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 9(2), 194–215. <https://doi.org/10.7821/naer.2020.7.529>.
- Coulter, X., & Herman, L. (2020). The lure of autocratic education in a somewhat democratic society. *Athens Journal of Education*, 7(4), 331–352. <https://doi.org/10.30958/aje.7-4-1>.
- Delos Reyes, R. J. (2020). Polymedia Based Instruction in Purposive Communication. *Puissant*, 1(1), 98–113. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/76835>.

- Dennis, J. K. (2020). The Kantian Effect: Reconceiving the Integration of Knowledge in Interdisciplinary Theory. *JIS Journal of Interdisciplinary Sciences*, 4(2), 1–14. www.journalofinterdisciplinarysciences.com.
- Dewi, P. A. C., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2021). Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i2.44511>.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>.
- Dios, M. T. C., & Charlo, J. C. P. (2021). Face-to-Face vs. E-Learning Models in the COVID-19 Era: Survey Research in a Spanish University. *Education Science*, 11(293), 1–18. <https://doi.org/10.3390/educsci11060293>.
- Eremeeva, G. R., & Khamisovna, I. F. (2020). Dialogic communication between teachers and students as a condition for interaction of subjects of the higher school educational process. *International Journal of Higher Education*, 9(8), 46–51. <https://doi.org/doi:10.5430/ijhe.v9n8p46>.
- Febiyanti, D., Wibawa, I. M. C., & Arini, N. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 282–294. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26620>.
- Gander, T., & Wintle, P. (2020). Dialogic reflection for social justice - He Anga Huritao. *Teachers' Work*, 17(1and2), 38–55. <https://doi.org/10.24135/teacherswork.v17i1and2.298>.
- Gillies, R. M. (2020). Dialogic teaching during cooperative inquiry-based science: A case study of a year 6 classroom. *Education Science*, 10, 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.02.009>.
- Goyal, J. K., Daipuria, P., & Jain, S. (2020). An alternative structure of delivering management education in India. *Journal of Educational Technology Systems*, 1–1. <https://doi.org/10.1177/0047239520958612>.
- Gül Özenç, E., Orhan-Karsak, H. G., & Özenç, M. (2021). The effects of speaking instruction via whole language approach collaborative instructional design on pre-service teachers' speaking anxiety and speaking self-efficacy. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(1), 149–168. <https://ijci.globets.org/index.php/IJCI/article/view/529>.
- Halim, L., Abd Rahman, N., Zamri, R., & Mohtar, L. (2018). The roles of parents in cultivating children's interest towards science learning and careers. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 190–196. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2017.05.001>.
- Handaru, C. D., & Pujiriyanto. (2020). Analysis of Vocational High School Students Interest on Interactive Learning Multimedia of Product Creative and Entrepreneurship (PKK) Subjects Based on Android. *International Technology and Education Journal*, 4(2), 43–51. <https://dergipark.org.tr/en/pub/itej/issue/60167/872427>.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hanif, Muhammad. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Huizenga, J. C., Dam, G. T. M., Voogt, J. M., & Admiraal, W. F. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers & Education*, 110, 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>.
- Inada, T. (2021). Teachers' strategies for decreasing students' anxiety levels to improve their communicative skills. *English Language Teaching*, 14(3), 32–41. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n3p32>.
- Indrayana, B., & Sadikin, A. (2020). Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan Penyebaran Covid-19. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v2i1.9847>.
- Jordan, G., & Gray, H. (2019). We need to talk about coursebooks. *ELT Journal*, 73(4), 438–446. <https://doi.org/10.1093/elt/ccz038>.
- Karaya, F., Adigüzel, M., Üçüncü, G., Çimen, O., & Yilmaz, M. (2021). Teachers' view towards the effects of covid-19 pandemic in the education process in Turkey. *Participatory Educational Research (PER)*, 8(2), 17–30. <https://doi.org/10.17275/per.21.27.8.2>.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., Wook, T. S. M. T., & Ismail, A. (2016). Gamification elements for learning applications. *International Journal of Advanced Science of Engineering and Information Technology*, 6(6), 868–874. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.6.6.1379>.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). Value-based interactive multimedia development through integrated

- practice for the formation of students' character. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 179–186.
- Kumpulainen, K., & Rajala, A. (2017). Dialogic teaching and students' discursive identity negotiation in the learning of science. *Learning and Instruction*, 48, 23–31. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.05.002>.
- Kundu, A., & Bej, T. (2021). Experiencing e-assessment during COVID-19: an analysis of Indian students' perception. *Higher Education Evaluation and Development*, 15(2), 114–134. <https://doi.org/10.1108/HEED-03-2021-0032>.
- Lorusso, N. S., & Shumskaya, M. (2020). Online laboratory exercise on computational biology: Phylogenetic analyses and protein modeling based on SARS-CoV-2 data during COVID-19 remote instruction. *Biochemistry and Molecular Biology*, 48(5), 526–527. <https://doi.org/10.1002/bmb.21438>.
- Musliadi. (2016). the Problems of Teaching Speaking With Respect To the Teaching Methodology: Task-Based Language Teaching. *Ethical Lingua*, 3(1), 74–88.
- Nadeem, M., Chandra, A., Livirya, A., & Beryozkina, S. (2020). AR-LabOr: Design and assessment of an augmented reality application for lab orientation. *Education Science*, 10(316), 1–30. <https://doi.org/10.3390/educsci10110316>.
- Nurtanto, M., Sofyan, H., & Pardjono, P. (2020). E-learning based autoCAD 3D interactive multimedia on vocational education (VE) learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(1), 1–7. <https://doi.org/10.16920/jeet/2020/v34i1/147793>.
- Okay, H. H. (2021). Turkish instrument educators' distance education experiences related to instrument training during the COVID-19 pandemic. *Cypriot Journal of Educational Science*, 13(2), 201–222. <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i2.5690>.
- Owan, V. J., Ekpe, M. B., & Eneje, S. (2020). Undergraduates' Utilization of Social Networking Media and Sexual Behaviours in Higher Education: A Case Study. *Pedagogical Research*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.29333/pr/7940>.
- Özbek, G., & Uyumaz, G. (2020). The impact of dialogic teaching on academic success and anxiety regarding mathematics courses. In *Psycho-Educational Research Reviews |* (Vol. 9, Issue 2). <https://www.journals.lapub.co.uk/index.php/PERR>.
- Pan, S. L., & Zhang, S. (2020). From fighting COVID-19 pandemic to tackling sustainable development goals: An opportunity for responsible information systems research. *International Journal of Information Management*, 55. <https://doi.org/10.1016%2Fj.ijinfomgt.2020.102196>.
- Pearcy, M. (2020). Do you have your baseball bat?" Dialogic teaching in a remote environment. *Research Issues in Contemporary Education*, 5(3), 3. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1293842>.
- Plomp, T., & Nienke. (2013). Educational design research: An introduction. In T. P. & N. Nieveen (Ed.), *Educational design research - Part A: An Introduction* (pp. 10–51). SLO.
- Putri, P., & Sofyan, H. (2020). A Simulation-Based Interactive Learning Multimedia Development for Photosynthesis and Respiration Practicum in Junior High Schools. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 3(3), 311–339. <https://doi.org/10.31681/jetol.775947>.
- Rahayu, P., Ramadhan, S., Siregar, S. D., Jufrizal, Rozimela, Y., Indriyani, V., Zaim, M., & Atmazaki. (2020). Teaching Speaking Through Techno Driven Task (Zig Zag Task) Teaching Speaking Through Techno Driven Task (Zig Zag Task). *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1471 (2020)*, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012051>.
- Ramadhan, S., Atmazaki, Sukma, E., & Indriyani, V. (2021). Design of task-based digital language teaching materials with environmental education contents for middle school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1811, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012060>.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2021). Online Distance Learning While the COVID-19 Pandemic: Implementation, Evaluation, and Expectations. *Proceedings of the 4th International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE-4 2021)*, 604, 267–275. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211201.040>.
- Rapanta, C., Garcia-Mila, M., Remesal, A., & Gonçalves, C. (2021). The challenge of inclusive dialogic teaching in public secondary school. *Comunicar*, 29(66), 21–31. <https://doi.org/10.3916/C66-2021-02>.
- Resnick, L., Asterhan, C., & Clarke, S. (2015). *Socializing intelligence through academic talk and dialogue*. AERA.
- Richardson, J. C., Koehler, A., Besser, E., Caskurlu, S., Lim, J., & Mueller, C. (2015). Conceptualizing and investigating instructor presence in online learning environments. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(3), 256–297.
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Primandhika, R. B. (2019). Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by Visual Basic application for Excel. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 59–68. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5391.59-68>.

- Rupenthal, M., & Furuness, S. (2020). A recursive loop in teacher socialization: Extending and improving teacher education curriculum. *AILACTE Journal*, XVII, 49–66.
- Salter, D. J., & Rushe, S. E. (2020). Enhancing learning with oral assessment as a culminating activity for faculty development. *Collected Essays on Learning and Teaching*, XIII, 112–119. <https://doi.org/10.22329/celt.v13i0.6007>.
- Sarıkaya, B. (2020). The effect of speaking education course on the critical speaking skills and speaking anxieties of prospective turkish teachers. *International Journal of Field Education*, 6(1), 79–91.
- Sedova, K., Sedlacek, M., & Svaricek, R. (2019). Teacher professional development as a means of transforming student classroom talk. *Teaching and Teacher Education*, 57(1), 14–25. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.03.005>.
- Septiani, A. N. S. I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.
- Stewart, T. T., Hill, J., & Lindstrom, P. N. (2020). Exploring wobble through collaborative dialogue to reconcile theory and practice. *Teacher Education Quartely*, 48–70.
- Syafii, M. L., Santoso, S., & Hartono, S. (2021). Story-telling technique utilizing puppets to enhance the learners' speaking competence. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 3(2), 304–341. <https://doi.org/10.46328/ijonses.70>.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented realitybased interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.19249>.
- Tomak, B. (2021). Evaluation of the "speaking" component of a curriculum applied in a school of foreign languages: An action research in a state university in Turkey. *International Journal of Educational Methodology*, 7(1), 33–51. <https://doi.org/10.12973/ijem.7.1.33>.
- Tunagür, M., Kardaş, N., & Kardaş, M. N. (2021). The effect of student centered listening/speaking activities on Turkish listening speaking skills of bilingual students. *International Journal of Education & Literary Studies*, 9(1), 136–146. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.1p.136>.
- Walsh, A. (2014). SEEK!: creating and crowdfunding a game-based open educational resource to improve information literacy. *Insight*, 27(1), 63–67. <https://doi.org/10.1629/2048-7754.113>.
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Febriani, S. R., & Humaira, L. (2020). Mediated arabic language learning for higher education in covid-19 situation. *Izdihar: Journal of Arabic Lnguage Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(1), 59–78. <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i1.11862>.
- Winters, T. (2021). Emergency remote studio teaching: Notes from the field. *Journal of Teaching and Learning with Technology*, 10(special issue), 117–126. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.382.20>.
- Wulandari, I. et al. (2021). Indonesian Novice EFL Teachers' Perceptions of the Use of Peer Assessment in Speaking Class. *Journal of English Teaching*, 7(1), 67–79. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i1.2347>.
- Zainuddin, N. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Metode Debat Pada Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko Kecamatan Bara Kota Palopo. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 139–150. <https://doi.org/10.24256/pijies.v1i2.401>.