



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR

Rizky Khoirun Nisa

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

rizkykhoirunn12@gmail.com

Abstrak

Video animasi cerita rakyat sebagai media digunakan dalam penelitian karena video ini dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami cerita serta menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan yang berkaitan dengan sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi-Experiment Design dengan menggunakan desain pretest-posttest control design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Sedati Gede II Sidoarjo dengan sampel seluruh kelas III. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes keterampilan bercerita. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil independent sample test menunjukkan bahwa hasil penelitian t-hitung yang diperoleh adalah (8,336) sedangkan t-tabel yang diperoleh (0,000) menunjukkan bahwa terdapat keefektifan yang signifikan dalam penggunaan media video animasi pada cerita cerita siswa pemberitaan.

Kata kunci: Efektivitas, Video animasi, Keterampilan Mendongeng

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan. Lantaran pendidikan menuntut adanya perhatian & partisipasi menurut seluruh pihak (Rasmitadila et al, 2021a,b,c,d). Pembangunan pendidikan seharusnya diutamakan lantaran suatu kemajuan bangsa bisa dicermati menurut kemajuan Pendidikan (Susanto et al, 2020; Rasmitadila et al, 2021,2020a,b,c). Oleh karenanya komponen - komponen yg terdapat pada proses pendidikan misalnya siswa, guru, proses belajar-mengajar, manajemen, layanan pendidikan dan wahana penunjang lainnya wajib terkoordinasi & berafiliasi menggunakan baik Pendidikan adalah kebutuhan insan yg sangat krusial lantaran pendidikan memiliki tugas buat menyiapkan Sumber Daya Manusia bagi pembangunan bangsa & negara. Kemajuan ilmu pengetahuan & teknologi (IPTEK) menyebabkan perubahan & pertumbuhan kearah yg lebih kompleks (Ardhian,2020; Kholifah,2021)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memberikan pengaruh cukup besar dalam kehidupan manusia, salah satunya aspeknya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia. Sistem pendidikan di Indonesia menetapkan bahwa sejak dini telah diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi sesuai dengan tahap

perkembangan anak. Secara umum pendidikan bisa didapatkan dalam pembelajaran. Tujuan pendidikan adalah siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Seseorang anak mempunyai potensi untuk memahami segala hal dengan cepat sehingga lebih mudah dalam membentuk dan mengarahkannya. Dalam mengembangkan potensi siswa dibutuhkan suatu tindakan yaitu tindakan belajar dimana untuk dapat memudahkan proses pembelajaran, maka diharapkan siswa memiliki sikap serta keterampilan yang memadai terutama di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui empat keterampilan dalam belajar bahasa, seperti keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Adanya kemampuan tersebut siswa dapat menyampaikan ide, pendapat atau informasi suatu peristiwa dalam kemampuan memperluas wawasan dengan cara menggunakan metode atau media yang tepat, salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode bercerita. Menurut Fitria (2019:8) bahwa metode bercerita merupakan penyampaian suatu kejadian menggunakan intonasi suara dan anggota gerak tubuh bertujuan untuk memberikan gambaran dan pengetahuan kepada orang lain. Dalam bercerita diperlukan seseorang untuk berlatih berbicara secara terus-menerus dan diperlukan penguasaan tata bahasa dalam berkomunikasi.

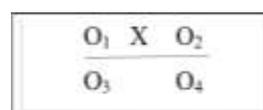
Efektivitas siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran, respon siswa dan penguasaan konsep terhadap pembelajaran bahasa. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan maka siswa dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk membimbing serta mengarahkan siswa dalam menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Terdapat unsur penting yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran, yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Media pengajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pesan yang disampaikan guru dan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk membantu efektivitas belajar. Hal ini telah dibuktikan saat peneliti melakukan observasi, ada beberapa siswa tidak bersemangat saat pelajaran berlangsung. Biasanya guru hanya menggunakan cara media konvensional dengan ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan usaha pendidik dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensi untuk memiliki keterampilan yang diperlukan serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk mempertinggi proses pembelajaran siswa dan dapat menarik perhatian siswa adalah media yang dapat memunculkan

gambar bergerak serta suara disebut video. Dengan menggunakan video pembelajaran ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif. Hal tersebut sependapat dengan Julius dan Ambiyar (2016:2) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga terbentuknya suatu pembelajaran yang efektif. Penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar karena terdapat rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan (Kirana, 2016). Contoh dari media pembelajaran audio-visual di antaranya video animasi, televisi intrusional, dan program slide suara.

Video animasi merupakan salah satu alat alternatif media pembelajaran efektif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Seperti yang terdapat pada penelitian Umi Wiryanti (2016:234) menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, video animasi diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam memahami isi suatu cerita dan dapat menceritakan kembali menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Video animasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami yang telah disampaikan guru. Sedangkan menurut Damayanti & Yuanta (2019:3) bahwa media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah dan menghasilkan gerakan serta dilengkapi dengan suara yang menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Video animasi sendiri merupakan sebuah gambar bergerak yang bersal dari objek



Gambar Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

seperti manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan dan lain sebagainya yang dapat disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan.

Dampak dari penggunaan video animasi pada zaman era digital saat ini tentunya dapat menuntut segala sektor khususnya pada bidang pendidikan agar dapat memanfaatkan teknologi digital yang ada. Oleh karena itu, teknologi digital ini dapat digunakan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran dengan usaha membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Kreativitas guru tentunya dituntut untuk dapat menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat

memilih media yang tepat. Media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kemampuan siswa dalam menggunakan media tersebut (Ahmadi, 2017).

Oleh karena itu, dengan model ini diharapkan siswa kelas III menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan memunculkan keberanian bercerita dalam mengeluarkan pendapatnya berdasarkan objek yang dilihatnya. Adapun tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui seberapa besar keefektifan dalam penggunaan video animasi terhadap keterampilan bercerita siswa.

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Sugiyono (2019:111) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk rancangan *Nonequivalent Control Group Design* dalam bentuk *posttest Only*. Desain ini menyatakan bahwa di dalam penelitiannya terdapat masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan berupa pemberian tes post-test sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang sengaja diberikan kepada kelompok eksperimen berupa media pembelajaran video animasi, sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa media pembelajaran flipbook. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Rancangan perlakuan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Keterangan:

O1 = Kelas Eksperimen

O3 = Kelas Kontrol

O2 = Hasil Posttest

O4 = Hasil Posttest

X = Perlakuan yang diberikan

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III sebanyak 3 kelas yang berjumlah 85 siswa. Rofin (2021:8) menjelaskan bahwa sampel merupakan suatu bagian dari populasi. Maka

dalam penelitian adanya sampel dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga, hasil penelitian lebih akurat, dan proses penelitian lebih mudah. Dengan kata lain sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi, kemudian diambil secara random dengan porposisi yang seimbang sesuai dengan posisinya dalam populasi.

Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *probability sampling* dan tekniknya *simple random sampling* yang digunakan yaitu kelas III B sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah total sampel dalam penelitian yaitu sebanyak 56 siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes keterampilan berupa tes menceritakan kembali isi cerita rakyat yang berkaitan dengan cerita Timun Mas dan Buto Ijo. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur keterampilan, kemampuan dalam memahami siswa terhadap materi cerita rakyat yang dimiliki oleh siswa melalui tayangan video animasi. Tes diadakan dalam bentuk *posttest only* dengan dilakukan pemberian tes lisan kepada kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan perhitungan dari sebuah data dengan tujuan untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis yang telah ditentukan pada sebuah penelitian, selanjutnya hasil analisis data tersebut diinterpretasikan pada kesimpulan yang menjadi titik akhir penelitian. Analisis data yang dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, setelah itu maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan perhitungan analisis data tersebut diambil dari data *posttest* hasil keterampilan bercerita siswa dari materi menceritakan kembali cerita rakyat yang telah dikerjakan oleh siswa untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai data penelitian berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sebelum melakukan analisis data peneliti melakukan penerapan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran dimana guru harus mempersiapkan dengan baik karena media pembelajaran dapat mempengaruhi keterampilan bercerita siswa. Adapun persiapan yang

dilakukan saat media pembelajaran video animasi ditampilkan pada siswa yaitu (1) Mempersiapkan laptop/computer, (2) Mempersiapkan LCD proyektor, (3) Mempersiapkan speaker, (4) Memepersiapkan materi pembelajaran video animasi cerita rakyat yang berjudul Timun Mas dan Buto Ijo ditampilkan pada siswa sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Awal Media Video Animasi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan pengolahan SPSS 25.0v. Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk menguji sebuah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas jika data menunjukkan nilai yang diperoleh signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi tidak normal. Namun sebaliknya jika data menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas kontrol	.130	28	.200*	.967	28	.508
Kelas Eksperimen	.153	28	.090	.938	28	.097

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dapat dilihat dari gambar di atas, dengan nilai signifikan 0,090 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan bertribusi normal. Sedangkan, pada kelas kontrol dengan diperoleh nilai sigifikansi 0,200 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan normal karena data memiliki nilai signikan P>0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diambil dari populasi bersifat

homogen atau tidak. oleh karena itu, data yang diperoleh dilakukan pengujian dulu melalui uji Levene's. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel Uji Homogenitas Data Penelitian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.082	1	54	.085

Berdasarkan data perhitungan uji homogenitas pada tabel diatas, bahwa data sampel dikatakan varian dari dua kelompok data atau lebih apabila nilai signifikansi (P-Value) > 0,05, maka dapat dikatakan homogeny. Hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji Levene's diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,085 > 0,05 dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen atau bervarians sama.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui keefektivan video animasi cerita rakyat terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. Data yang telah diperoleh dilakukan pengujian melalui uji t-test menggunakan independent sampel t-test dengan SPSS 25.0.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.082	.085	8.336	54	.000	17.857	2.142	13.562	22.152
	Equal variances not assumed			8.336	51.538	.000	17.857	2.142	13.562	22.152

Dari data perhitungan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Levene's Test

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh t yaitu 8,336 dengan signifikansi 0,000 yang berarti dari kedua sampel atau kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig. (2-tailed) 0,000<0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa video animasi cerita rakyat memiliki pengaruh yang signifikan dalam keterampilan bercerita siswa kelas III.

Penelitian ini merupakan, penelitian eksperimen untuk mwlihat dan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka dapat berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa. Hal tersebut sependapat dengan

Susilana & Riyana (2009:9) fungsi media pembelajaran dalam proses belajar itu tidak hanya sebagai alat bantu guru melainkan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran, sedangkan manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, rasa ingin tahu dan interaksi sosial pada siswa. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi cerita rakyat.

Dengan bantuan video animasi siswa termotivasi untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Umi Wuryanti (2016:234) menjelaskan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan kelebihan-kelebihan media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan daya ingat siswa, membangkitkan minat, konsentrasi belajar dan keterampilan bercerita siswa dalam memahami isi suatu cerita serta siswa dapat menceritakan kembali menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Perubahan siswa dari yang kurang percaya diri dalam bercerita menjadi percaya diri dalam menceritakan kembali cerita rakyat dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hal tersebut sependapat dengan Romlah (2017:56) bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang kepada orang lain yang didalamnya menyampaikan suatu peristiwa atau kejadian yang telah terjadi dengan bercerita maka orang lain akan mendapatkan informasi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pengamatan, ketika menggunakan video sebagian besar siswa lebih tertarik ketika bagian dari video ditayangkan dibandingkan hanya menampilkan teks. Penggunaan media pembelajaran video animasi yang berpengaruh signifikan didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Rahmawaty Rahman (2020) dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual (video animasi) terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi kelas IV SDN 52 Welonge Kabupaten Soppeng memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan penggunaan media kontekstual berupa buku. Hal ini terlihat ketika banyak dari siswa lebih asyik bermain sendiri dan hanya sedikit siswa yang mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru serta pada saat pembelajaran siswa mudah bosan. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan pendapat Edgar Dale (dalam Huda, 2016:134) yang mengemukakan tentang kerucut pengalaman dengan melihat media pembelajaran video animasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar sebesar 30%, dibandingkan pengalaman membaca pada media flipbook yang hanya diperoleh siswa sebesar 10% yang berarti media pembelajaran video animasi cerita rakyat memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bercerita materi cerita rakyat dengan menggunakan video animasi dapat dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Rini., & Yuanta, Friendha. 2018. "Media Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak". *Jurnal Autentik*. 2(1): 1-8.
- Fitria, Nur Aini. 2019. "Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A RA Muslimat Nu 26 Malang". *Jurnal Dewantara*. Vol. 1 No. 1, pp. 7-13.
- Huda, Mualimul. 2016 "Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional". *Jurnal Penelitian*. Vol. 10 No. 1. pp, 125-146.
- Julius, Nizwardi, dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Rahman, Rahmawaty. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Kelas IV SDN 52 Welonge Kabupaten Soppeng. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rofin, Eddy. 2021. *POPULASI, SAMPEL, VARIABEL DALAM PENELITIAN KEDOKTERAN*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Managment.
- Romlah., dan Istiarini, Ratna. 2017. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA AL Kahfi Tinggi Tangerang". *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No. 2, pp. 1-16.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi., and Cepi Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wiryanti, Umi., and Badrun Kartowagiran. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 4 No. 2, pp. 232-245.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships form between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10(1289), 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., & Aliyyah, R. R. (2021). Perceptions of Student Teachers on Collaborative Relationships Between University and Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(10).
- Rasmitadila, R., Widyasari, W., Teguh, P., Reza, R., Achmad, S., & Rusi Rusmiati, A. (2021). General Teachers' Experience of The Brain's Natural Learning SystemsBased Instructional Approach in Inclusive Classroom. *International Journal of Instruction*, 14(3), 95-116.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Sesrita, A., Laeli, S., Muhdiyati, I., & Firmansyah, W. (2021). Teacher Perceptions of University Mentoring Programs Planning

- for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Special Education (IJSE)*, 36(2).
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.
- Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Tambunan, A., Khairas, E., & Nurtanto, M. (2020). The Benefits of Implementation of an Instructional Strategy Model Based on the Brain's Natural Learning Systems in Inclusive Classrooms in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(18), 53-72.
- Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto, M., & Suyitno, S. (2020). The effectiveness of using blended learning models against vocational education student learning motivation. *International Journal*, 9(5), 7964-7968.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1-14.
- Rasmitadila, R., Reza, R., Achmad, S., Megan Asri, H., & Ernawulan, S. (2020). The Effect Of Reading Methods On Increasing The Reading Ability Of Primary Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 8927-8936.
- Ardhian, T., Ummah, I., Anafiah, S., & Rachmadtullah, R. (2020). Reading and Critical Thinking Techniques on Understanding Reading Skills for Early Grade Students in Elementary School. *International Journal of Instruction*, 13(2), 107-118