

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ELECTRONIC DICTIONARY CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA KELAS VII DI SMP

Rina Aprillia Saparida¹, Winanda Amilia², Fetri Yeni J³, Reni Kurnia⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: rinaaprillia193@gmail.com

Article History

Received: 18-07-2024

Revision: 31-07-2024

Accepted: 05-08-2024

Published: 08-08-2024

Abstract. This research is motivated by the low learning outcomes of students in the United Kingdom Subject, so the right learning media is needed to improve learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of Electronic Dictionary Card interactive learning media on United Kingdom learning outcomes in grade VII in junior high school. This study uses an experimental method with a pre-experiment design, especially a one group pretest-posttest design. The research sample is grading VII students of SMP Negeri 43 Mukomuko. Data collection techniques include tests, interviews, and observations, with instruments in the form of multiple-choice tests for pretest and posttest. The results of the study showed that there was a significant influence of the use of Electronic Dictionary Card interactive media on students' United Kingdom learning outcomes. This is evidenced by the increase in the average score from the pretest by 57.4 to 86 in the posttest. A simple linear regression analysis also showed the t-count value > the t-table ($8.915 > 2.1009$), which indicated a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, the use of Electronic Dictionary Card interactive media has a significant effect on improving United Kingdom learning outcomes in grade VII of junior high school.

Keywords: Learning Media, Electronic Dictionary Card, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris, sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Electronic Dictionary Card* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada kelas VII di SMP. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-experiment, khususnya one group pretest-posttest design. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 43 Mukomuko. Teknik pengumpulan data meliputi tes, wawancara, dan observasi, dengan instrumen berupa tes pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif *Electronic Dictionary Card* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 57,4 menjadi 86 pada *posttest*. Analisis regresi linier sederhana juga menunjukkan nilai t-hitung > t-tabel ($8.915 > 2.1009$), yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *Electronic Dictionary Card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris di kelas VII SMP.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Electronic Dictionary Card*, Hasil Belajar

How to Cite: Saparida R. A., Amilia W., J. Fetri Y., & Kurnia R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Electronic Dictionary Card* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Kelas VII di SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4489-4498. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1562>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Sebagai proses menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh, meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan memainkan peran sentral dalam mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Pembelajaran dinyatakan berhasil jika sebagian besar peserta didik terlibat aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial.

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII memiliki peran penting dalam membentuk dasar pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris peserta didik, yang berada pada fase awal perkembangan remaja. Pada fase ini, peserta didik mengalami perubahan signifikan dalam aspek kognitif dan sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya fokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif.

Namun, meskipun Bahasa Inggris menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan, masih terdapat berbagai tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII. Tantangan tersebut antara lain kurangnya minat belajar peserta didik, perbedaan tingkat kemampuan, dan ketidakmampuan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional, yang hanya menitikberatkan pada pemberian informasi dan latihan tata bahasa, sering kali tidak cukup memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana media itu bisa di kontrol oleh user sehingga memberikan kesan menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Kurnia, 2015). Media pembelajaran juga merupakan salah satu hal yang menentukan kesuksesan proses belajar mengajar (Amilia, 2023).

Media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang nyata kepada motivasi serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, media interaktif yang diberdayakan di dalam aktivitas pembelajaran menjadi sarana yang membantu guru saat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Hal ini diatur sedemikian rupa mulai dari hal yang berbentuk abstrak hingga menjadi sesuatu yang nyata atau konkrit sehingga proses pembelajaran yang dilakukan semakin menyenangkan (Amilia, 2022). Penggunaan media yang dilengkapi dengan video dan

animasi, seperti yang diungkapkan oleh Elmurodov (dalam Fitra, 2023), dapat mempercepat dan memperbaiki proses pembelajaran bahasa asing. Menurut Megawati (2016), keterampilan terkait *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosakata), dan *grammar* (struktur bahasa) selalu menjadi kendala dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran yang dianggap sulit dan memerlukan latihan konsisten sering kali membuat peserta didik pasif dan kurang interaktif.

Guru sebagai pendidik tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teoritis, tetapi juga kemampuan praktis untuk membuat materi yang disampaikan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Ketidakmampuan guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat menghambat keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Penggunaan teknologi elektronik dapat membantu mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka perlu adanya pemanfaatan teknologi, seperti pembuatan media interaktif untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif merupakan media pengajaran yang efisien jika dilihat dari cara penggunaannya (Fetri, 2023).

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 43 Mukomuko, ditemukan bahwa meskipun Bahasa Inggris tidak dianggap sebagai momok oleh peserta didik, nilai hasil belajar mereka masih rendah. Hal ini sebagian disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media karena lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Data hasil belajar Bahasa Inggris menunjukkan banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keberhasilan kegiatan belajar mengajar berkaitan erat dengan metode dan media yang digunakan. Media belajar yang tepat dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik, serta mendukung peningkatan pemahaman mereka. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Electronic Dictionary Card*, sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. *Electronic Dictionary Card* menggabungkan media interaktif, *E-dictionary*, dan *e-flashcard* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Electronic Dictionary Card* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris Kelas VII di SMP.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan (Margono, 2010). Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design* yang berbentuk design *one group pretest-posttest* yaitu adanya perlakuan untuk dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah mendapat perlakuan kemudian datanya dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan SPSS.

Populasi pada penelitian ini yaitu kelas VII SMP Negeri 43 Mukomuko dengan jumlah 40 peserta didik. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling* dengan mempertimbangkan kepraktisan dan keterwakilan populasi. Sehingga kelas VII.A dengan jumlah 20 peserta didik dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara dan tes. Tes dilakukan sebelum dan setelah perlakuan dengan bentuk soal objektif. Kemudian dilakukan analisis data berupa uji prasyarat yang bertujuan untuk menentukan normalitas, homogenitas, uji t-test, linieritas dan uji regresi sederhana untuk membuktikan pengaruh juga uji N-gain untuk peningkatan.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Data

Proses penelitian melibatkan tiga tahap utama: pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi *Grammar: Simple Present Tense* dan *Adverb of Frequency*, pemberian perlakuan menggunakan media interaktif *E-Dictionary Card*, dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Tes yang digunakan berbentuk objektif dengan 30 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-Dictionary Card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII di SMP Negeri 43 Mukomuko.

Hasil Uji Normalitas

Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas yaitu Shapiro-Wilk, karena sensitivitas dan kekuatan statistiknya yang lebih baik dalam mendeteksi deviasi dari distribusi normal pada sampel kecil. Hasil uji normalitas data menggunakan bantuan SPSS didapat nilai *pretest* hasil belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 0,171 dengan ketentuan taraf

signifikansi 0,05. Sehingga nilai *pretest* berdistribusi normal, dikarenakan hasil belajar *pretest* memiliki signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,171.

Tabel 1. Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	.932	20	.171
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	.906	20	.053

Hasil Uji homogenitas

Tabel 2. Uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.197	3	16	.128

Statistic levene digunakan dalam penelitian ini, yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 23.0, sehingga diperoleh hasil pada tabel diatas. Adapun prasyarat untuk melakukan uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data bersifat homogen
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen

Berdasarkan informasi pada tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,128 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogen

Hasil Uji linieritas

Perhitungan linieritas menentukan apakah prediktor data variabel independen terkait secara linier dengan variabel dependen atau tidak. Berdasarkan tabel 14 didapatkan nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,938 yang artinya nilai ini lebih besar dari 0,05, maka diambil kesimpulan variabel media interaktif *E-Dictionary Card* memiliki hubungan yang linier terhadap variabel hasil belajar peserta didik, maka asumsi untuk uji linieritas dapat terpenuhi.

Tabel 3. Hasil uji linieritas

				Sum of squares	df	Mean square	F	Sig.
Posttest hasil belajar*	hasil belajar	Between group	(Combined)	1100.000	10	1100.000	2.605	.083
			Linierity	970.848	1	970.848	22.994	.001
Pretest hasil belajar	hasil belajar	Between group	Deviation from Linierity	129.152	9	14.350	.340	.938
			Within Groups	380.000	9	42.222		
Total				1480.000	19			

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 4. Uji regresi linier sederhana

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Media Interaktif <i>E-Dictionary</i> Card ^b		Enter

Tabel di atas menunjukkan variabel yang dimasukkan ke dalam system dan media yang digunakan untuk menganalisis variabel tersebut. Dalam hal ini, hasil belajar peserta didik merupakan variabel terikat, sedangkan variabel media *E-Dictionary Card* sebagai variabel bebas. Metode entri digunakan disini.

Tabel 5. Model summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.903 ^a	.815	.805	4.85215

a. Predictors: (Constant), Media Interaktif E-Dictionary Card

Nilai R yang juga disebut nilai korelasi yaitu 0,903 dan R Squared yang ditentukan yaitu 0,815 berdasarkan data tabel di atas.

Tabel 6. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1871.220	1	1871.220	79.480	.000 ^b
	Residual Total	423.780	18	23.543		
		2295.000	19			

a. Dependent Variable: Posttest Hasil Belajar

b. predictors: (Constant), Media Interaktif E-Dictionary Card

Seperti terlihat pada tabel di atas, nilai F hitung = 79.480 dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05 dapat digunakan untuk memprediksi variabel partisipasi. Dengan kata lain terdapat pengaruh variabel media interaktif *E-Dictionary Card* (X) terhadap variabel hasil belajar peserta didik, sebagaimana terlihat pada output analisis (Y).

Tabel 7. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Unstandardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.740	5.796		5.994	.000
	Media Interaktif E-Dictionary Card	.884	.099	.903	8.915	.000

Diketahui nilai konstan (a) sebesar 34.740, sedangkan nilai media interaktif *E-Dictionary Card* (b/koefisien regresi) sebesar 0,884, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 34.740 + 0,884X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut:

- Nilai konstanta sebesar 34.740 menunjukkan bahwa nilai konsistensi variabel hasil belajar peserta didik sebesar 34.740.
- Berdasarkan koefisien regresi X, nilai hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 0,884 persen untuk setiap kenaikan satu persen nilai media interaktif *E-Dictionary Card*. karena koefisiennya positif, maka dapat dikatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- Tes regresi sederhana mudah untuk ditafsirkan.
- Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa variabel media interaktif *E-Dictionary Card* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (tabel koefisien). Berdasarkan tabel koefisien variabel media interaktif *E-Dictionary Card* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$ (Y).

Hasil Uji T-test

tabel 8. Uji Paired T-test

Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
					Paired differences					
1	<i>Pretest</i> Belajar – <i>Posttest</i> Belajar	Hasil	-25.0500	8.54385	1.91046	-29.0486	-21.0513	-13.11	19	.000

Berdasarkan tabel di atas diperoleh signifikansi = 0,000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan setelah perlakuan. Pada tabel t diperoleh t-hitung negative, yaitu -13,112 yang artinya rata-rata sebelum diberi perlakuan lebih rendah daripada rata-rata setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *E-Dictionary Card*. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*.

Hasil Uji N-Gain

Rumus faktor g (dikenal sebagai N-gain) dapat digunakan untuk menentukan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif *E-Dictionary Card*.

Tabel 6. Uji N-Gain

			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Mean		70.1355	4.29828
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.1391	
		Upper Bound	79.1319	
	5% Trimmed Mean		70.5209	
	Median		68.1818	
	Variance		369.504	
	Std. Deviation		19.22248	
	Minimum		33.33	
	Maximum		100.00	
	Range		66.67	
	Interquartile Range		21.28	
	Skewness		.212	.512
	Kurtosis		-.535	.992

Rata-rata skor N-gain kelas VII A (yang menggunakan media pembelajaran interaktif *E-Dictionary Card*) yaitu 70,1354 yang dapat dikatakan “cukup efektif”. Hanya perlu 33,33 persen keuntungan, dengan potensi maksimal 100,00%. Berdasarkan data yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *E-Dictionary Card* sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas VII.

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *E-Dictionary Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII, khususnya pada materi "*Simple Present Tense dan Adverb of Frequency*". Metodologi yang digunakan meliputi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes awal dilaksanakan yang menghasilkan rata-rata nilai pretest sebesar 57. Pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan, masing-masing selama dua jam pelajaran, di mana materi diajarkan menggunakan *E-Dictionary Card* yang interaktif. Setelah pembelajaran, tes akhir dilaksanakan dengan 20 soal objektif dan waktu 20 menit, menghasilkan rata-rata nilai posttest sebesar 86.

Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dari 57 (*pretest*) menjadi 86 (*posttest*). Uji hipotesis menggunakan paired sample T-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti ada pengaruh signifikan dari

penggunaan media pembelajaran interaktif *E-Dictionary Card* terhadap hasil belajar. Analisis N-gain menunjukkan bahwa 50% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori "Tinggi" dan 50% dalam kategori "Sedang", dengan skor rata-rata N-gain sebesar 0,701 yang masuk dalam kategori "Sedang" dan persentase N-gain sebesar 70,135%, yang cukup efektif. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif *E-Dictionary Card* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII. Temuan ini mendukung teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman, yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya oleh Zakia (2023), yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif Electronic Dicionary Card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada kelas VII di SMP Negeri 43 Mukomuko. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media interaktif (*posttest*) mengalami perubahan dibandingkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media interaktif (*pretest*). Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman, yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Amilia, Winanda. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar Sawah Lunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol.6(1).
- Amilia, W., dkk. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva bagi guru SMAN 1 X koto kabupaten tanah datar. *e-Tech: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Fitra. (2023). Pengembangan E-Dictionary Card Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. Skripsi thesis. Tidak diterbitkan. Padang: UNP.
- J. Fetri Y., Kasna, R. L., Syafril, & Novrianti. (2023). The Development of Interactive Multimedia Using Smart Apps Creator Applications in Class VII Junior High School Informatics Subjects. *Indonesian Journal of Education & Mathematical Science*. Vol.4(3). <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/IJEMS/article/download/16337/pdf>
- Kurnia, R. Huda, A. & Dwiyani, N. (2015). Pengembangan Media Interaktif Magicbook Berbasis Augmented Reality Android Pada Mata Diklat Menerapkan Fungsi Periferal Dan Instalasi Pc. *Jurnal Vokasional Elektro & Informatika (VOTEKNIKA)*, 3(1), 2015. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=7730688624923272163&btnI=1&hl=id>

- Maifa, Zakia Azzahra. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Electronic Dictionary Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(4), 2023. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Margono, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, h. 105
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *Pedagogia*, 5(2), 147-150.