

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Menggunakan Kotobee Author

Nining Yus Mei¹, Amdahurifky.B.S.², Rosi Yulita³

^{1,3}Pendidikan Agama Islam, STAI YDI Lubuk Sikaping, Indonesia

²Komunikasi Penyiaran Islam, Ar-Risalah Padang, Indonesia

Email : niningyusmei@stai-ydi.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Bahasa Inggris, Kotobee Author, pembelajaran digital, interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Kotobee Author sebagai media penyusunan dan distribusi. Latar belakang dari penelitian ini adalah kebutuhan akan bahan ajar digital yang responsif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat melalui Kotobee Author mampu menyajikan konten interaktif seperti audio, video, dan kuis, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Kotobee Author sebagai platform pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris terbukti efektif dan relevan dalam mendukung pembelajaran digital yang lebih dinamis dan inovatif.

Abstract

Key Words:

Teaching Materials, English, Kotobee Author, Digital Learning, Interactive.

This research aims to develop interactive English teaching materials by utilizing the Kotobee Author application as a medium for preparation and distribution. The background of this research is the need for digital teaching materials that are responsive, attractive, and in accordance with technological developments in the world of education, especially in English language learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development results show that the teaching materials created through Kotobee Author are able to present interactive content such as audio, video, and quizzes, which can increase students' interest and understanding of the material. Validation by material experts and media experts shows that the product is suitable for use in learning. Thus, the use of Kotobee Author as a platform for developing English teaching materials is proven to be effective and relevant in supporting more dynamic and innovative digital learning.

Copyright © 2025

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran kebutuhan untuk menjadi lebih mudah beradaptasi dan efektif telah menumbuhkan perhatian pada proses kognitif dan bagaimana pembelajaran berhasil terjadi. salah satu cara adalah integrasi konten dalam bahan ajar pembelajaran (Do Coyle, 2014). AI dalam pembelajaran telah dikembangkan semaksimal mungkin di banyak mata pelajaran. Begitu juga pembelajaran Bahasa Inggris telah menggunakan teknologi AI yang berkembang dalam bentuk *E-learning material* untuk mendukung dari tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. (Mahyudi, 2023). Di dunia pendidikan, digitalisasi kini menjadi hal yang tak terelakkan dimana sebagian besar materi pembelajaran dirancang secara digital. Penggunaan e-book di sekolah berkembang secara besar-besaran. E-book juga telah diadopsi dengan antusias oleh perpustakaan akademik, dipandang sebagai peluru emas oleh para profesional perpustakaan, yang menghasilkan penggunaan sumber daya yang efisien, penghematan ruang, kepuasan siswa, dan mengakomodasi kebiasaan belajar generasi milenial (Casselden & Pears, 2020). (Kubota et al., 2020).

Media pembelajaran ini begitu utama dalam sebuah proses belajar mengajar, karena efektifitas penggunaannya bisa membangun motivasi siswa dan memacu mereka untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memiliki pengaruh besar terhadap psikologi siswa. (Nursafira et al., 2023). Implementasi gadget sebagian besar digunakan untuk bermain game, menonton film, dan membaca, tetapi jarang menggunakan gadget untuk belajar. Oleh karena itu, pengajar memiliki kesempatan untuk menggunakan

teknologi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi, khususnya untuk mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi. Optimalisasi media pembelajaran adalah tugas bagi pendidik untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan memenuhi semua kebutuhan pembelajaran. (Al Khotaba, 2022). Modul atau media belajar lainnya adalah contoh media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan fitur interaktif untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. (Sesmiarni & Iswantir, M, 2023) Akan tetapi, dalam proses rancangan modul praktikum yang interaktif memerlukan banyak sumber daya dan juga bisa diakses di mana saja serta mampu mengikuti perkembangan teknologi. Pengembangan bahan ajar akan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik (Nining Yus Mei and Defrinal, 2022), Apalagi dengan implementasi teknologi terbaru dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan percaya diri pelajar. Alat bantu dalam pembelajaran juga bisa berupa modul, modul yaitu materi yang sudah disusun secara sistematis agar bisa membantu pelajar dalam mencapai sebuah tujuan belajarnya. Seorang pelajar yang bisa mengerti dengan mudah dan cepat itu karena pengajar tersebut mudah dalam menguasai materi. Namun, pelajar yang memiliki pengalaman belajar yang kurang baik maka pelajar tersebut harus mengulangi isi pembelajaran sampai memahami isi materinya. (Rintaningrum, 2023)

Interaktif ini dapat menciptakan sebuah hubungan antara dua arah yang bisa membuat sebuah kondisi yang berarah untuk mewujudkan sebuah komunikasi antara dua dan lebih pengguna. Interaktif mampu meningkatkan suatu kreativitas dengan adanya sebuah feedback di suatu yang sudah dimasukkan oleh pengguna hingga pembelajaran bisa terjadi dengan dua arah atau lebih jika dibantu media lain. (Rintaningrum, 2023), (Mei, 2019). Modul interaktif memiliki tujuan agar dapat meningkatkan sebuah kualitas belajar yang ada pada perguruan tinggi menurut dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pemanfaatan internet dalam kecanggihan android, IOS, komputer dan lain-lain

Untuk merancang/mengembangkan bahan ajar yang akurat, setiap komponen dalam sistem harus dipertimbangkan. Dengan kata lain, bahan ajar/pembelajaran yang sesuai harus dapat memenuhi setiap komponen lain dalam pendekatan sistem. Desain bahan ajar merupakan kasus khusus dari penerapan jenis pemikiran canggih yang dimiliki oleh para guru ahli. Meliputi: 1. Menganalisis konten pelajaran yang potensial dan mengidentifikasi bagaimana mengubahnya menjadi sumber daya pengajaran. 2. Mengidentifikasi tujuan linguistik. 3. Mengembangkan tugas-tugas instruksional sebagai dasar pelajaran. 4. Bahan pembelajaran/pengajaran, pada praktiknya, dapat dikembangkan/diproduksi dengan cara mengevaluasi bahan pembelajaran, mengadaptasi, menambah, dan membuat bahan sendiri. Guru biasanya menggunakan buku teks yang tersedia untuk mengajar siswa mereka. Apa yang dapat mereka lakukan biasanya adalah mencoba mengevaluasi buku teks yang mereka gunakan untuk mengajar siswa mereka. (Hu et al., 2020)

Penelitian ini mengembangkan e-book bahasa Inggris dalam bentuk buku elektronik (E-Book). Format ini dapat membuat E-Book menjadi lebih interaktif dan menambah semangat para pelajar. Interaktif karena dapat disisipi gambar, suara, video, kuis, dan tugas-tugas yang mendukung proses pembelajaran. Sprague et al (dikutip dalam Alshaya & Oyaid, 2017). (Thi Thu Hoai, 2019)(Otico et al., 2022) menyebutkan manfaat penggunaan buku elektronik seperti menarik perhatian pelajar. menarik perhatian siswa, menghasilkan modul yang sesuai untuk pengajaran dan pembelajaran, menyediakan kamus digital, dan mengambil keuntungan dari penyebaran jejaring sosial. Produk Produk dari penelitian ini yang berformat EPUB3 akan membuatnya berbeda dengan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian dan Pengembangan (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang fokusnya adalah mengembangkan mengembangkan suatu produk tertentu. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa E-Book interaktif untuk interaktif untuk mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di kopertais wilayah VI Sumatera Barat dengan format EPUB. Terdapat lima fase dalam model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini didasarkan pada purposive sampling. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan penyebaran analisis kebutuhan, kuesioner expert judgement, dan checklist mahasiswa.

Penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Data-Data diperoleh dari kuesioner analisis kebutuhan, Expert Judgment Kuesioner dan Daftar Tilik mahasiswa. Peneliti menganalisis tanggapan mahasiswa dalam bentuk kuesioner. Untuk mendapatkan persentase dari setiap frekuensi pengkodean kuesioner, data tersebut dianalisis dengan skala penilaian. Persentase tertinggi dianggap sebagai kebutuhan siswa. Skala tersebut skala dinilai dengan rumus ini:

$$P = \sum \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Hasil P akan menentukan kriteria validitas yang didasarkan pada Tabel 3.2.

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Interval	Kriteria
1	$0 \leq V < 55$	Tidak Valid
2	$55 \leq V < 60$	Kurang Valid
3	$60 \leq V < 75$	Cukup Valid
4	$75 \leq V < 85$	Valid
5	$85 \leq V < 100$	Sangat Valid

Sumber : .(Purwanto, n.d.) 2009

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengembangkan Proses pengembangan ebook berfokus pada dua aspek, yaitu konten dan tampilan. Konten adalah tentang materi pembelajaran dari ebook seperti kosakata, teks, tes, dan media tambahan lainnya. Media tambahan adalah media yang mendukung materi utama agar mudah dipahami. Media ini dapat berupa gambar, audio, dan video. Selain itu, tampilan ebook juga menjadi perhatian dalam proses pengembangan ini. Tampilan akan menentukan apakah ebook tersebut menarik dan mudah digunakan. Hal pertama yang dikembangkan adalah sampul ebook. Latar belakang sampul berwarna biru. Hal ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa yang sebagian besar lebih suka memiliki warna biru sebagai latar belakang.

Halaman selanjutnya adalah halaman daftar isi. Siswa dapat menemukan halaman yang mereka inginkan dengan mengklik sub judul bab. Hal berikutnya yang dikembangkan dalam ebook ini adalah materi. Dimulai dengan kegiatan pemanasan di mana terdapat 20 kosakata yang disediakan pada bagian ini. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa menghafal beberapa kata yang berhubungan dengan materi. Para siswa menemukan arti setiap kata dalam pesan pop-up di mana mereka hanya perlu mengklik setiap kata untuk menemukan artinya dalam bahasa Indonesia. Bagian selanjutnya adalah melakukan aktivitas untuk menguji ingatan siswa terkait yang telah dihafalkan pada bagian sebelumnya. Para siswa diberikan pertanyaan pilihan ganda dan mereka hanya perlu mengklik pilihan untuk menjawabnya. Di akhir tes, siswa dapat memeriksa jawaban mereka dengan mengklik tombol submit. Hal ini dirancang untuk melatih siswa untuk menguasai kosakata. Bagian selanjutnya yang dikembangkan dalam ebook ini adalah Pendahuluan. Bagian ini berisi materi tentang fungsi sosial, struktur umum, dan fitur bahasa teks deskriptif. Penjelasan Penjelasan setiap bagian dilengkapi dengan pesan pop-up untuk membantu siswa dalam menemukan makna.

Kelima tahapan analysis, design, development, implementation dan evaluation secara lebih ringkas dapat dijelaskan berikut ini. Pertama, tahap analysis. Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya. Kedua, tahap design. Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses.

Tabel 2. Perancangan dan Pengembangan Prototipe Produk

No.	Tahapan	Aktivitas	Deskripsi Kegiatan
1	Analyze (Analisis)	Assessment of need (Analisis kebutuhan)	a. Menganalisis proses pelatihan dan materi yang digunakan selama ini. b. Menganalisis kondisi dosen pengajar saat ini dan membandingkan dengan kondisi yang seharusnya.
		Analyze of problem (Analisis Masalah)	a. Mengkaji model dan materi pelatihan yang dilaksanakan Tim b. Kajian didasari atas : (1) tahapan proses (syntaks) (2) cakupan materi (3) karakteristik proses pelatihan.
		Assessment characterization of learner population	Menganalisis karakteristik anggota dosen dan mahasiswa, sebagai subjek belajar atau peserta pelatihan

		(Analisis peserta Pelatihan)	
		Analyze literature (Analisis Literatur)	Melihat literature yang terkait dengan model yang tersedia dalam integrasi pengembangan model pembelajaran
		Analisis of goals and objectives (Hasil Analisis terhadap Tujuan dan Sasaran)	Menganalisis dan mengidentifikasi kemampuan yang harus dikuasai dosen dalam menggunakan bahan ajar yang diintegrasikan
2	Design (Desain)	The product's objectives	Menentukan produk yang akan dikembangkan
		The product's target audience	Menentukan pengguna
		A description of the product's component and how they will be used	Mendesripsikan produk hasil pengembangan
		Desain Prototipe I	Mendesain model pelatihan berbasis kompetensi, dalam bentuk Modul
			Menghasilkan prototipe I berupa Modul Pelatihan
3	Development (Pengembangan)	Validity Expert	Meminta penilaian pakar untuk menyempurnakan hasil disain.
		Foccus Group Discuss	Meminta pandangan dan penilaian dari hasil diskusi kelompok terarah yang terdiri dari berbagai kalangan yang berkompeten
		Revisi 1	Melakukan revisi sesuai masukan
4	Implementation (Implementasi)	Ujicoba terbatas	Melakukan ujicoba penerapan model pelatihan PRA kepada : 1.Tim dosen 3. 2 orang observer ahli. untuk melihat praktikalitas pelatihan.
		Revisi II	Melakukan revisi sesuai masukan hasil uji coba. Terbatas dan menghasilkan prototipe III.
		Ujicoba diperluas	Melakukan uji coba prototipe III
5	Evaluation (Evaluasi)	Mengevaluasi masing-masing tahapan	Meninjau ulang pada masing-masing tahapan dimulai dari tahapan analisis, desain, develop dan implementasi.
		Mengevaluasi hasil uji Praktikalitas	Melakukan analisis terhadap hasil uji praktikalitas
		Mengevaluasi hasil uji Efektivitas	Melakukan analisis terhadap hasil uji efektivitas terhadap produk yang telah digunakan pada uji coba yang diperluas.

Berdasarkan implementasi, ebook ini bermanfaat bagi mahasiswa program studi Pendidikan agama islam. dalam membantu mereka belajar bahasa Inggris karena mengacu pada kebutuhan siswa dan kurikulum. Berdasarkan dua hal tersebut peneliti merancang ebook yang mencakup kebutuhan mahasiswa dan juga kebutuhan kurikulum. Ebook tersebut terdiri dari teks, kosakata, beberapa latihan, beberapa gambar, video, dan juga audio. Audioevaluasi assessment yang tersedia di kotobee juga sangat membangkitkan se,nagta mahasiswa dalam proses pemebeljaran. Penelitian ini sejalan dengan gagasan (Rahmanita et al., 2021), (Yulianto, 2024) yang

menyatakan bahwa Peserta didik dapat mencapai tingkat interaksi yang tinggi terhadap materi pembelajaran ketika berbasis teknologi memiliki desain yang baik dan sumber daya yang memadai. Ebook dimulai dengan mengembangkan susunan konten. Hal ini dimulai dengan sampul, ucapan terima kasih, halaman daftar isi, aktivitas pemanasan atau pre reading, while reading, post reading dan latihan, materi utama dengan latihan, halaman menonton video, halaman membaca teks, dan yang terakhir adalah halaman penutup. akhir yaitu halaman latihan.

Ebook ini diimplementasikan kepada para mahasiswa di kelas dan di rumah. Di dalam kelas, para mahasiswa dibimbing bagaimana cara menggunakan ebook dan apa saja fitur-fitur yang ada di dalamnya. apa saja yang ada di dalamnya. Para siswa perlu menginstal aplikasi Kotobee reader untuk membaca ebook. Aplikasi ini tersedia di Playstore maupun Appstore sehingga para siswa dapat mengunduhnya secara gratis Setelah para mahasiswa mengunduh aplikasi Kotobee Reader dan ebook, mereka mulai mempelajari materi yang ada di dalam ebook dengan bimbingan dosen. waktu belajar di kelas telah berakhir. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Casselden & Pears (2020), (Baabdullah et al., 2022), (Yulianto, 2024) (Melani, 2020) bahwa penggunaan e-book memiliki kelebihan dalam hal portabilitas dan fungsionalitasnya.

KESIMPULAN

Ebook interaktif dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan mahasiswa kebutuhan mahasiswa dari segi materi dan tampilan. Ebook ini disusun dengan mengacu pada tingkat kemampuan bahasa Inggris mahasiswa dan akan membantu mereka untuk belajar bahasa Inggris dengan mudah. Hasil evaluasi dari penilaian ahli menunjukkan bahwa ebook ini layak digunakan digunakan dari segi isi dan desain. Setelah implementasi, para mahasiswa menyatakan bahwa ebook ini dapat membantu mereka dalam belajar bahasa Inggris. Penggunaan ebook interaktif memberikan dampak yang baik bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris. bahasa Inggris. Para siswa merasa terbantu dalam memandu mereka untuk memahami materi. Karena kemampuan bahasa Inggris siswa masih berada di level awal, maka penggunaan kosakata dalam kegiatan pemanasan sangat membantu. Latihan-latihan dalam dalam ebook ini dapat memicu mereka untuk berpikir dan mengingat kembali ingatan mereka pada halaman sebelumnya. Tujuan dari ebook ini adalah untuk membantu siswa menjadi mandiri dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan ebook di kelas dan kelas dan juga masalah yang dihadapi. Sebagian besar siswa merasa kebingungan untuk menggunakan ebook karena instruksi dan juga kemampuan mereka dalam memahami bahasa Inggris. bahasa Inggris. Hal ini dapat diatasi dengan melakukan beberapa revisi pada ebook.

DAFTAR REFERENSI

- Al Khotaba, E. (2022). Interaction in E-Learning Setting through Teaching English as Foreign Language by Native-English Teachers: E-Classroom Discourse. *Arab World English Journal*, 2, 466–478. <https://doi.org/10.24093/awej/covid2.31>
- Baabdullah, A. M., Alsulaimani, A. A., Allamnakhrah, A., Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2022). Usage of augmented reality (AR) and development of e-learning outcomes: An empirical evaluation of students' e-learning experience. *Computers in Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104383>
- Do Coyle, P. H. and D. M. (2014). a Window Onto. *Cambridge University Press*, 6–8. https://assets.cambridge.org/97805211/30219/excerpt/9780521130219_excerpt.pdf
- Hu, J., Hu, J., Gordon, C., Yang, N., Ren, Y., & Ren, Y. (2020). “Once Upon A Star”: A Science Education Program Based on Personification Storytelling in Promoting Preschool Children’s Understanding of Astronomy Concepts. *Early Education and Development*. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1759011>
- Kubota, K., Chiaki, Y., Yanagisawa, H., Takeyama, S., Suzuki, R., Kohyama, M., Horikawa, T., Toda, S., & Kadono, F. (2020). First report of pear chlorotic leaf spot-associated virus on Japanese and European pears in Japan and its detection from an eriophyid mite. *Plant Disease*. <https://doi.org/10.1094/PDIS-09-20-2035-PDN>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Mei, N. Y. (2019). Developing English Learning Material for Speaking Skill. *Premise Journal*, 6(1), 29–41.
- Melani, M. (2020). The Effect of Google Classroom Assisted Extensive Listening on Listening Comprehension Accross Learning Autonomy. *Lingua Cultura*, 14(1), 129–142. <https://doi.org/10.21512/lc.v14i1.6493>
- Nining Yus Mei and Defrinal. (2022). *THE RELATIONSHIP OF LEARNING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT IN EFL IN STAI YDI LUBUK SIKAPING*. 09(01), 139–154.
- Nursafira, C., Abdul Majid, B., & AR, K. (2023). Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v1i1.34856>

- Otico, M., Pasion, M., & DONES, J.-R. (2022). Utilization of e-Book Kotobee Reader as an Interactive Learning Tool in Developing 8th Grade Mathematical Skill. *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)*, 7(1), 8–13. <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.139>
- Purwanto, M. N. (n.d.). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*.
- Rahmanita, R. A., Ratminingsih, N. M., & Juniarta, P. A. K. (2021). Developing an Android-Based English Reading Material for the Eighth Grade Students in Mtsn Karangasem. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 2(1), 102–112. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v2i1.179>
- Rintaningrum, R. (2023). Technology integration in English language teaching and learning: Benefits and challenges. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2164690>
- Sesmiarni, Z., & Iswantir, M. C. (2023). JURNAL PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR ALGORITMA DAN suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing . Potensi ini dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan bahan pemb. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1143–1149.
- Thi Thu Hoai, V. (2019). Using Kotobee Author Software to Design Integrated Topic E-books and Using them in Teaching Chemistry. In *VNU Journal of Science: Education Research* (Vol. 35, Issue 3). <https://doi.org/10.25073/2588-1159/vnuer.4283>
- Yulianto, G. (2024). Developing Interactive English E-book Using Kotobee Author For SMAS Pelita Raya 10th Grade Students. *Journal of English as a Foreign Language Education (JEFLE)*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.26418/jefle.v3i1.56703>