



Analisis Pembelajaran Matematika Menggunakan Vlog Pada Masa Pandemi (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Wuryantoro)

Broto Apriliyanto

SMA Negeri 1 Wuryantoro, Wonogiri, Indonesia

Email: apriyanto.broto@gmail.com

Informasi Artikel

Diterima : 13-12-2021

Revisi : 16-12-2021

Diterbitkan : 20-01-2022

Keywords:

Mathematics

Vlog

Pandemic

Abstract

This research is a quantitative descriptive study conducted at SMA N 1 Wuryantoro which conducts the online learning process in teaching and learning activities with the aim to find out online learning in math learning during the covid-19 pandemic. The data collection technique used is an online questionnaire sheet. The subjects in the study were high school student N 1 Wuryantoro. The results of this study showed that learners are actively involved in learning Mathematics using Vlogs, this is indicated by video products that are done according to the set deadline. This includes the preparation of themes, equipment and venues, as well as an understanding of the concepts used in the presentation. Learners' learning interest in learning using Vlogs tends to increase, this is indicated by students' creativity in displaying the results of vlogging videos that they will post on social media.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan di SMA N 1 Wuryantoro yang melakukan proses pembelajaran daring dalam kegiatan belajar mengajarnya dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran daring pada pembelajaran matematika di masa pandemi covid-19. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar angket secara online. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Wuryantoro. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran Matematika menggunakan Vlog, hal ini ditunjukkan dengan produk video yang dikerjakan sesuai deadline yang ditetapkan. Hal ini meliputi persiapan tema, peralatan dan tempat, serta pemahaman konsep yang digunakan dalam presentasi. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan Vlog cenderung meningkat, hal ini ditunjukkan kreativitas siswa dalam menampilkan hasil video vlogging yang akan mereka posting di media sosial.

Kata Kunci: Matematika, Vlog, Pandemic

1. PENDAHULUAN

Akibat wabah virus korona covid-19, hampir semua bidang kehidupan terkena dampaknya. Tidak terkecuali pada bidang pendidikan, semua anak sekolah di Indonesia harus melaksanakan pembelajaran dari rumah secara online. Meskipun virus orona sudah menjadi pandemi global, namun proses pendidikan harus tetap berjalan. Hasil observasi di kelas XII SMA N 1 Wuryantoro pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020 diperoleh beberapa fakta, antara lain pembelajaran matematika peminatan di kelas pembelajaran matematika peminatan disekolah masih tergolong umum yaitu dengan metode ceramah (teacher-centered) dengan menggunakan media papan tulis, buku paket, layar proyektor, dan buku catatan. Kegiatan ini cenderung membuat siswa selama proses pembelajaran hanyamendengarkan penjelasan guru, menyalin ulang catatan guru dari papan tulis dan mengerjakan latihan soal. Pembelajaran seperti ini dapat menjadikan pembelajaran matematika peminatan sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Hasil belajar matematika peminatan siswa semester gasal 2019/2020 pada ulangan harian bab Limit Fungsi Trigonometri dari 5 kelas, XIIMIPA 1, XII MIPA 2, XII MIPA 3, XII MIPA 4, dan XII MIPA 5 masing-masing mempunyai nilai rata-rata 62,70;63,25; 63,44; 59,93, dan 57,64 berdasarkan data tersebut didapatkan nilai rata-rata yaitu 61,39. KKM mata pelajaran matematika

peminatan di SMAN 1 Wuryantoro yaitu 70,00, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata masih jauh di bawah KKM. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika peminatan yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya kemandirian siswa dalam belajar.

Meskipun saat ini pandemi korona atau wabah Covid-19 sudah menunjukkan kecenderungan melandai, namun masyarakat tetap diminta untuk lebih banyak banyak beraktivitas di rumah, termasuk dalam proses pembelajaran. Dengan adanya Covid-19, seluruh aktivitas yang biasa dilakukan pada umumnya hanya dilakukan di rumah melalui sistem jejaring atau online. Hal ini diharapkan mampu memotivasi sekolah untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran berbasis teknologi dan moda daring. Peralannya, dengan adanya kegiatan belajar mengajar melalui online ini mampu mengasah kemampuan para siswa baik dari sisi akademik maupun non-akademik. Tak hanya siswa, para pendidik juga harus belajar lebih kreatif lagi agar siswanya tidak merasa bosan.

Selama masa pandemi covid-19, berdasarkan observasi diperoleh bahwa peserta didik merasa bosan dan keberatan jika hanya diberikan tugas. Apalagi jika diminta mengerjakan soal atau mencari soal dalam jumlah yang banyak. Guru bisa membuat metode kreatif misalnya menggunakan video. Perkembangan teknologi mengharuskan pendidik melakukan berbagai inovasi dan kreatifitas agar proses pembelajaran menjadi relevan dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi menuntut pendidik sebagai kreator dan fasilitator pada proses pembelajaran untuk beralih dan merubah serta mengembangkan diri secara inovatif dan kreatif. Pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan menghafal harus mulai bergeser dengan metode penggunaan media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau yang kemudian dikenal dengan ICT dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT sering dikaitkan dengan penggunaan internet sebagai dasar perkembangannya. Hasil perkembangan ICT berbasis internet menghasilkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Baik pendidik maupun peserta didik dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar dengan banyaknya video yang dapat ditemui pada web site tertentu atau membuat secara mandiri.

Pada mata pelajaran seperti seni budaya, biologi, kewirausahaan, peserta didik bisa diminta membuat suatu produk. Pada mata pelajaran seperti pendidikan agama, olahraga, IPA peserta didik bisa diminta untuk melakukan aktifitas tertentu. Lantas bagaimana untuk mata pelajaran Matematika? Keunikan Matematika yang berpijak pada pola pikir deduktif terkadang menuntut guru lebih kreatif dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan. Di Matematika SMA hampir semua materinya bersifat abstrak.

Guru Matematika dapat memanfaatkan media pembelajaran menyenangkan yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya adalah Vlog. Dalam proses pembuatannya Vlog dapat memanfaatkan handphone berkamera, handycam, kamera yang dilengkapi mikrophone. Aktifitas ini berupa mengambil momentum kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan informasi yang akan disampaikan dengan durasi tertentu. Berdasarkan fungsinya berupa penyampaian catatan harian pribadi maka Vlog dapat pula dijadikan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran menjadikan Vlog dibuat sesuai dengan kebutuhan tema dalam pembelajaran itu sendiri. Kreatifitas pendidik maupun peserta didik baik dalam penyampaian materi maupun presentasi dengan menggunakan Vlog membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.

Guru bisa menggunakan strategi ini di dalam model pembelajaran kooperatif project based learning. Kecenderungan generasi milenial yang lebih akrab dengan dunia IT diharapkan mampu dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Selain itu kemampuan guru dalam mengorganisir kelas sangat diperlukan agar kegiatan Vlog bisa mengarah pada tujuan yang diharapkan.

Ketertarikan untuk belajar menjadikan seseorang memiliki perasaan suka terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi seseorang terhadap pengamatan dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terkonsentrasi dengan apa yang ia pelajari. Motivasi akan mendorong secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan.

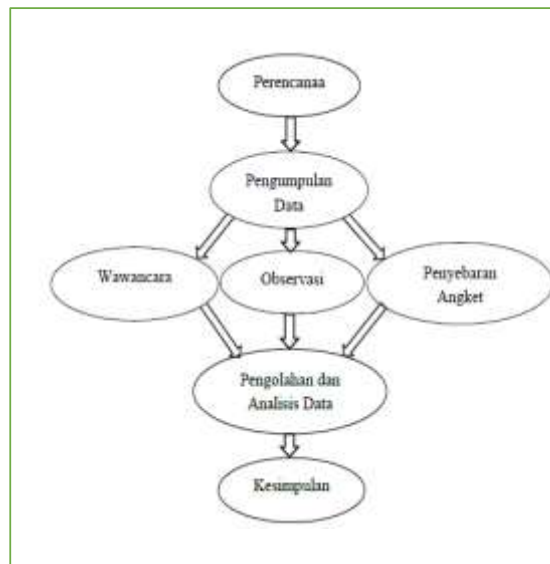
Pergeseran paradigma pembelajaran dalam dunia pendidikan di abad 21 menurut Shoimin(2014) yaitu dari teacher centered bergeser menjadi student active learning. Pendidik sebaiknya dan tidak hanya mengandalkan buku pegangan mengajar, tetapi harus dilengkapi dengan model dan media pembelajaran yang tepat. Kurangnya pendidik dalam berinovasi dikarenakan anggapan bahwa belum terbiasa, perlu persiapan khusus, khawatir tidak berhasil, takut suasana belajar menjadi gaduh, tidak ada niat merubah,

kebiasaan menikmati bicara, dengan anggapan yang demikian maka kemampuan mengajar pendidik berada pada taraf sedang (Indayatmi, 2018:57).

Media merupakan peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran sebagai salah satu komponen dari suatu system penyampaian (Anitah, 2012: 5). Sementara itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu, metode, dan teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar supaya interaksi antara guru dan siswa bisa efektif (Nugrahani, 2007). Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu metode pembelajaran konvensional dan inovatif (Ali, 2009). Salah satu contoh media pembelajaran inovatif yaitu media pembelajaran berbasis audio visual.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, untuk memberikan gambaran pembelajaran matematika menggunakan Vlog pada masa pandemi serta untuk mengetahui apakah Vlog dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistic dikarenakan penelitiannya dilaksanakan pada kondisi yang apa adanya (*natural setting*) (Darmalaksana, 2020). Teknik untuk mengumpulkan data dengan metode observasi dan angket. Observasi dalam penelitian ini tidak melibatkan peneliti secara langsung dan observasi dilakukan untuk mengetahui proses belajar di SMA Negeri 1 Wuryantoro, kemudian melakukan penyebaran angket kepada siswa melalui googleform. Angket tersebut disebarkan secara acak kepada responden, serta melakukan wawancara terhadap guru untuk mengetahui proses pembelajaran matematika menggunakan Vlog pada masa pandemi covid-19. Subjek penelitian ialah siswa SMA Negeri 1 Wuryantoro. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak seluruh siswa kelas XII MIPA. Berikut adalah roadmap penelitian yang penulis lakukan:



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data dari hasil observasi, angket, dan hasil karya peserta didik, ditemukan beberapa hal yang akan dibahas pada penggunaan vlog dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika. Beberapa hal tersebut meliputi alasan penggunaan Vlog, langkah-langkah penggunaan Vlog, dan persepsi peserta didik mengenai pembelajaran Matematika menggunakan Vlog.

Alasan Penggunaan Vlog pada Pembelajaran Matematika dari hasil wawancara, ada dua alasan. Pertama, penggunaan Vlog umumnya mengekspresikan ide mereka dalam sajian video sebuah permasalahan atau benda dalam bentuk verbal. Guru berpandangan bahwa karakteristik penggunaan teknologi informasi dan logika berpikir Matematika akan sangat menguntungkan baik bagi guru maupun peserta didik untuk menyesuaikan diri pada proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan Vlog pada pembelajaran tidak akan menyulitkan peserta didik karena hanya perlu menyiapkan handphone/gadget yang sudah dilengkapi

dengan kamera. Kedua, peserta didik sering kali memanfaatkan kelengahan guru untuk mengoperasikan HP/gadget mereka di jam belajar. Mereka memanfaatkan kesempatan tersebut untuk sekedar membuka media sosial seperti Whatsapp, Instagram, dan Facebook. Bahkan parahnya lagi, mereka memanfaatkan kelengahan tersebut untuk bermain game. Hal ini selaras dengan pendapat Mubarak bahwa para remaja cenderung menghabiskan waktu bersama gadget mereka untuk bermain game dan media sosial (Mubarak, 2020 : 114). Fenomena ini menjadi pertimbangan besar bagi guru pengampu mata pelajaran Matematika untuk menggunakan vlog pada kegiatan pembelajaran guna meminimalisir kejadian tersebut. Ketiga, guru pengampu mata pelajaran Matematika menambahkan bahwa inisiatif dari penggunaan Vlog ini diharapkan dapat memberikan kesadaran terhadap peserta didik bahwa fasilitas gadget tidak hanya sebatas untuk bermain game dan media sosial saja akan tetapi juga bermanfaat pada sesuatu yang bersifat edukatif. Guru juga berharap dengan penggunaan Vlog ini dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk mengungkapkan ide dan gagasannya secara lisan di depan umum. Keempat, meskipun saat ini masih dalam masa pandemi covid-19 namun pembelajaran harus tetap berjalan meskipun tidak bertatap muka. Hal ini menuntut kreatifitas guru agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar maupun beraktifitas di rumah.

Hasil penelitian dari analisis pembelajaran matematika menggunakan Vlog pada masa pandemi dianalisis dengan melihat hasil angket yang telah disebarkan kepada siswa. Pada pembelajaran Vlog ini, guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membuat alur skenarionya masing-masing. Hal ini sengaja dilakukan untuk mengukur sejauh mana kreatifitas peserta didik dalam pembuatan video Vlog yang akan mereka tampilkan. Peserta didik bebas untuk memilih tempat dan media yang akan digunakan pada pembuatan video Vlog selama tidak keluar dari tema yang digunakan pada pembelajaran Matematika.

Guru perlu mengungkapkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, yakni:

1. Inspirasi

Adapun Inspirasi penggunaan vlog ini tidak lepas dari alasan pemilihan Vlog pada kegiatan pembelajaran Matematika yang telah disebutkan sebelumnya.

2. Tema

Tema yang ditetapkan guru untuk peserta didik pada kegiatan pembelajaran Matematika dalam menggunakan Vlog yaitu “tetap di rumah saja”. Hal ini dalam rangka mendukung upaya pemerintah menekan laju penyebaran covid-19 khususnya di kecamatan Wuryantoro dan sekitarnya. Karena Wuryantoro dan sekitarnya berstatus zona hijau, maka makna kata di rumah saja diartikan tidak harus benar-benar di dalam rumah. Peserta didik mungkin bisa beraktifitas di sekitar rumah namun tidak bepergian ke tempat lain.

Pada pembelajaran Vlog ini, guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membuat alur skenarionya masing-masing. Hal ini sengaja dilakukan untuk mengukur sejauh mana kreatifitas peserta didik dalam pembuatan video Vlog yang akan mereka tampilkan. Peserta didik bebas untuk memilih tempat dan media yang akan digunakan pada pembuatan video Vlog selama tidak keluar dari tema yang digunakan pada pembelajaran Matematika.

Guru sebagai fasilitator dalam penggunaan Vlog memiliki peran yang sangat penting pada proses pembelajarannya. Berikut beberapa langkah yang digunakan guru pada pelaksanaan pembelajaran Matematikamenggunakan Vlog.

1. Guru memberikan tema yang akan peserta didik tampilkan di video Vlog. Tema yang ditentukan oleh guru adalah “tetap di rumah saja”.
2. Guru membagikan jenis materi/soal yang akan dikerjakan peserta didik menggunakan vlog.
3. Peserta didik diminta untuk menyusun ide dan gagasan mereka dalam bentuk naskah. Peserta didik diberikan kebebasan untuk membuat konsep skenario selama tidak keluar dari tema yang telah ditentukan sebelumnya. Kebebasan dalam membuat skenario akan berdampak pada kreatifitas peserta didik untuk menghasilkan sebuah video Vlog.
4. Peserta didik dipersilahkan menentukan media dan tempat yang akan mereka gunakan pada pembuatan vlog. Lokasi yang akan dipilih peserta didik adalah lokasi-lokasi yang menunjang daya tarik pembelajaran di rumah.
5. Peserta didik mulai action untuk membuat vlog berdasarkan tema dan penugasan yang telah ditentukan guru, skenario yang telah disusun, dan tempat yang telah mereka pilih. Guru memberikan batasan waktu pembuatan vlog selama satu minggu. Pemberian waktu ini sangat diperlukan agar peserta

didik tidak terburu-buru namun juga tidakterlalu santai dalam pembuatan video Vlog. Hal ini untuk menghindari asumsi “yang penting selesai” sehingga mampu menghasilkan video Vlog yang bagus dan menarik untuk dipublikasi di media sosial.

6. Peserta didik diminta mengumpulkan hasil video Vlog yang telah mereka buat kepada guru melalui akun media sosial. Evaluasi pembelajaran Matematika dilihat pada beberapa aspek kesesuaian konsep, kualitas gambar dan suara, dan dramatisasi.

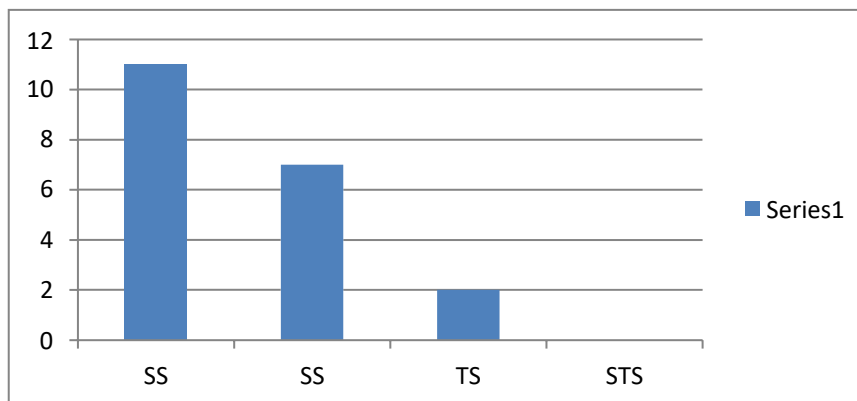
7. Hasil video Vlog beberapa peserta didik yang paling bagus akan diupload di akun youtube. Hal ini sebagai apresiasi guru terhadap hasil kerja keras mereka dalam menghasilkan video Vlog yang kreatif. Guru juga mempersilahkan kepada semua peserta didik untuk mengupload hasil video Vlog di akun media sosial mereka masing-masing.

Guru harus dapat mengontrol tugas peserta didik dari awal namun tidak membatasi kreatifitas mereka dalam menghasilkan video Vlog (Susanti : 2019). minat belajar peserta didik mengenai penggunaan Vlog pada pembelajaran Matematika diperoleh dengan mengumpulkan hasil responden sebanyak 20 peserta didik melalui angket yang disebarakan via google form. Angket yang diisi oleh siswa berisi sebagai berikut.

- | | | |
|-----|------------------|--|
| No. | Jenis Pertanyaan | Keterangan |
| 1. | Pilihan | Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) |
| 2. | Deskripsi | Jawaban terbuka |

Tabel 1.1 Angket Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Vlog

Jawaban SS dan S sebagai tanggapan positif, sedangkan jawaban TS dan STS dikategorikan sebagai tanggapan negatif. Penulis memberikan alternatif tanggapan positif dan negatif dengan frekuensi yang sama dengan alasan memghadiri jawaban ragu-ragu dari siswa. Hasil tanggapan siswa disajikan dalam gambar 1.1



Gambar 3.1 Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Vlog

Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memberikan tanggapan sangat setuju (SS) sebanyak 11 peserta didik (55 %), tanggapan setuju (S) sebanyak 7 peserta didik (35%), tanggapan tidak setuju (TS) sebanyak 2 peserta didik (10 %), dan tanggapan sangat tidak setuju (STS) sebanyak 0 peserta didik (0%). Berdasarkan hasil tanggapan 20 peserta didik, sebanyak 18 peserta didik memberikan tanggapan positif dan hanya 2 peserta didik yang memberikan tanggapan negatif. Dalam pembelajaran ini, penulis menyimpulkan beberapa tanggapan positif yang dihimpun dari 18 responden peserta didik yaitu peserta didik beranggapan bahwa penggunaan vlog ini sangat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk lebih aktif menyelesaikan soal limit fungsi. Pemanfaatannya pun mudah, fleksibel, dan praktis. Di sisi lain peserta didik juga beranggapan bahwa penggunaan Vlog ini membantu peserta didik untuk lebih kreatif dalam menampilkan hasil video vlogging yang akan mereka posting di media sosial. Bagi peserta didik, kreatifitas hasil video yang akan ditampilkan berdampak pada motivasi para penonton untuk belajar Matematika.

Penggunaan Vlog pada pembelajaran Matematika ini juga tidak lepas dari kekurangan. Penulis menemukan beberapa tanggapan negatif dari hasil angket yang peneliti sebariskan melalui Google Form. Beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan Vlog rentan berbagai permasalahan. Bentuk permasalahan tersebut diantaranya adalah masalah ketersediaan kuota internet, masalah koneksi yang di beberapa tempat yang masih kurang bagus, atau kesibukan lain yang mesti dikerjakan peserta didik ketika berada di rumah. Terlepas dari tanggapan-tanggapan negatif tersebut bahwa penggunaan Vlog pada kegiatan pembelajaran Matematika memiliki nilai yang positif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam mengembangkan kompetensi mereka namun diperlukan persiapan yang lebih baik ke depannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan pembahasan masalah diperoleh bahwa peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran Matematika menggunakan Vlog, hal ini ditunjukkan dengan produk video yang dikerjakan sesuai deadline yang ditetapkan. Hal ini meliputi persiapan tema, peralatan dan tempat, serta pemahaman konsep yang digunakan dalam presentasi. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan Vlog cenderung meningkat, hal ini ditunjukkan kreativitas siswa dalam menampilkan hasil video vlogging yang akan mereka posting di media sosial. Bagi siswa, kreatifitas hasil video yang akan ditampilkan berdampak pada motivasi para penonton untuk belajar Matematika.

REFERENCES

- [1] Ahmadi, Abu. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- [2] Ainley, M., Hillman, K., & Hidi, S. (2002). Gender and Interest Processes in Response to Literary Texts: Situational and Individual Interest. *Learning and Instruction*, 12, 411-428
- [3] Ajeng, Andi Tenri (2018). Vlogger Dan Konten Vlog Youtubers Palu: Motivasi Menjadikan Youtube Sebagai Media Berekspresi. *Jurnal Kinesik*. Vol 5 (3).
- [4] Ali, Muhamad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5 No. 1. Hal. 11-18.
- [5] Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group
- [6] Anitah, Sri. (2012). Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- [7] Arends, R. (2008). *Learning To Teach*. New York : McGraw-hill.
- [8] Delise, Robert (1997). *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development
- [9] Djaali. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- [10] Indayatmi (2018), Pengaruh Vlog Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasilbelajar Peserta Didik Smk Negeri 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*. Vol 06 No.01. pp 56-63
- [11] Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2011). *Model of Teaching- Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [12] Krapp, A., Hidi, S., & Renninger, K. A. (1992). Interest, Learning, and Development. In A. Renninger, S. Hidi, & A. Krapp (Eds). *The Role of Interest in Learning and Development*, 3-25
- [13] Lin, S.-H., & Huang, Y.-C. (2016). Examining Charisma in Relation to Students Interest in Learning. *Active Learning in Higher Education* , 17 (2), 139-151
- [14] Mubarak,M.R. (2020). Penggunaan Vlog dalam Pembelajaran Maharah Kalam. *Al Mi'yar* Vol. 3, No. 1, April 2020. Pp .109-125