

## **Analisis Isi Modul Ajar Berbasis *Game-Based Learning*: Pemanfaatan Media AI Zep Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif**

Anatasya Dhiva Ramadhani<sup>1</sup>, Mega Febriani Sya<sup>2</sup>

<sup>1</sup>[divaramadhani89@gmail.com](mailto:divaramadhani89@gmail.com)

<sup>2</sup>[megafebrianisya@unida.ac.id](mailto:megafebrianisya@unida.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar yang berfokus pada kemampuan memahami teks naratif. Modul disusun dengan memadukan pendekatan *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Salah satu keunggulan modul ini terletak pada penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan (*AI*), yaitu *Zep Quiz*, sebagai alat evaluasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi kualitatif, dengan menelaah aspek-aspek utama dalam modul, seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi, media, dan asesmen. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul telah sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka dan turut mendukung penguatan karakter melalui nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Modul ini juga menyediakan bentuk asesmen yang variatif dan kontekstual. Oleh karena itu, modul ini berpotensi menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan perangkat ajar Bahasa Indonesia yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

**Kata Kunci:** modul ajar, teks naratif, *Zep Quiz*, *AI*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi digital di bidang pendidikan telah mendorong munculnya berbagai bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan kecerdasan buatan *AI* dalam proses mengajar (Rigianti, 2024). Di tingkat sekolah dasar, salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya antusiasme siswa dalam membaca dan memahami soal berbentuk cerita atau teks naratif. Kondisi ini berdampak pada lemahnya kemampuan literasi serta kurang berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa. Modul ajar yang disusun oleh penulis mengusung tema “Membaca Pemahaman Teks Naratif” dan

dirancang dengan menggabungkan pendekatan *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning*. Di dalamnya, media digital berbasis AI seperti *Zep Quiz* dimanfaatkan sebagai sarana interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji isi dari modul ajar tersebut, dengan titik fokus pada penerapan media AI seperti *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran, serta kontribusinya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa, khususnya ketika mempelajari teks panjang seperti narasi (Habibah, 2020), salah satu hambatan utama dalam memahami teks naratif di sekolah dasar adalah ketidakmampuan siswa dalam menemukan informasi penting dan memahami struktur cerita secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendukung aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan (Restiani et al., 2022). Dalam konteks ini, penggunaan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi berbasis kecerdasan buatan memberikan nilai tambah tersendiri, terutama karena penggunaannya dalam pembelajaran teks naratif di tingkat dasar masih jarang diteliti. Selain memperkuat literasi siswa, media ini juga membantu melatih kemampuan berpikir kritis, membuat keputusan cepat, serta memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses penilaian (Fajrin, 2015). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dasar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna.

Modul ajar yang menjadi objek kajian dalam artikel ini merupakan karya asli penulis yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan riil di dalam kelas. Penyusunan materi, pemilihan pendekatan, dan integrasi media digital dalam modul ini dilakukan secara kontekstual dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, kajian terhadap modul ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan perangkat ajar yang tidak hanya sesuai dengan tuntutan kurikulum, tetapi juga selaras dengan perkembangan pembelajaran di era digital saat

ini. Penerapan strategi pembelajaran inovatif seperti penggunaan media visual, cerita bergambar, hingga *PowerPoint* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan kelas (Azzahra & Febriani Sya, 2023). Guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami materi secara efektif dan menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip bahwa guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan perancang pengalaman belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi, yang diarahkan untuk mengkaji isi modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV. Modul ini berfokus pada pengembangan kemampuan membaca pemahaman terhadap teks naratif dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis *AI* melalui media *Zep Quiz*. Langkah analisis dilakukan dengan mencermati seluruh isi modul secara mendalam, dimulai dari tujuan pembelajaran, materi ajar, aktivitas pembelajaran, hingga media dan instrumen penilaian yang digunakan. Seluruh komponen tersebut dianalisis secara tematik untuk melihat keterpaduan antara pendekatan yang digunakan dengan capaian literasi yang ingin dicapai, terutama kemampuan siswa memahami isi, struktur, dan pesan moral dalam teks naratif. Dalam proses analisis, peneliti menyoroti beberapa aspek utama, yaitu penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning*, pemanfaatan media visual dan digital seperti *PowerPoint*, video kartun, serta penggunaan kuis interaktif berbasis *Zep Quiz*. Seluruh kegiatan dalam modul dilihat dari sudut pandang kebermanfaatannya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan, serta sejauh mana strategi-strategi tersebut mampu mendorong siswa berpikir kritis, memahami makna bacaan, dan menyampaikan kembali informasi penting dalam bentuk lisan maupun tulisan. Penelitian ini bersifat

dokumentatif karena tidak melibatkan interaksi langsung dengan peserta didik atau guru di lapangan. Seluruh data diambil dari dokumen modul yang disusun, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kualitas isi dan potensi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini dirancang untuk memperkuat kemampuan siswa dalam memahami teks naratif melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Materi dalam modul ini diarahkan untuk membantu siswa mengenali struktur teks, menggali isi cerita, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif melalui kegiatan yang kontekstual. Penyusunan modul ini merujuk pada prinsip-prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Model pembelajaran yang digunakan meliputi pendekatan *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning*, didukung dengan media visual dan digital seperti tayangan presentasi, video animasi, serta pemanfaatan platform kuis berbasis teknologi seperti *Zep Quiz*. Pendekatan ini dirancang agar proses pembelajaran lebih menarik dan mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa.

**Tabel 1. Analisis Tematik Modul Bahasa Indonesia Kelas IV SD**

Aspek	Temuan dari Modul	Pembahasan
Tujuan Pembelajaran	Menekankan kemampuan siswa memahami teks naratif dengan strategi SQ3R, menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita, dan mengidentifikasi kata kunci.	Tujuan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran Fase B dan mendukung penguatan literasi naratif secara bertahap.

Materi Ajar	Berisi pengenalan teks naratif, struktur (orientasi, komplikasi, resolusi), serta contoh cerita "Si Kancil dan Buaya".	Materi disajikan lengkap dan kontekstual, membantu siswa memahami elemen penting cerita dengan contoh yang dekat dengan dunia anak-anak.
Model & Metode	<i>Discovery Learning, Game-Based Learning</i> , diskusi, mind mapping, SQ3R, trial and error.	Penggunaan metode aktif mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mendorong penguatan berpikir kritis dan kolaborasi.
Media Pembelajaran	<i>PowerPoint</i> , video animasi, LKPD, <i>Zep Quiz</i> <a href="https://quiz.zep.us/id/play/kPAp9Q">https://quiz.zep.us/id/play/kPAp9Q</a>	Integrasi teknologi seperti <i>Zep Quiz</i> menciptakan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman melalui latihan interaktif.
Asesmen	Asesmen individu (soal cerita, LKPD), asesmen kelompok (diskusi kosakata dan informasi penting).	Evaluasi dilakukan secara bervariasi dan sesuai dengan prinsip asesmen autentik, mendorong siswa mengekspresikan pemahaman secara lisan dan tulisan.
Pemanfaatan AI ( <i>Zep Quiz</i> )	Digunakan pada tahap evaluasi dan permainan interaktif. Siswa menjawab soal berbasis cerita secara digital.	<i>Zep Quiz</i> meningkatkan motivasi siswa karena memberikan umpan balik langsung dan menampilkan proses evaluasi yang kompetitif namun menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dalam Tabel 1, dapat diketahui bahwa modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV yang dikaji telah mencakup berbagai aspek penting pembelajaran yang mendukung penguatan literasi naratif peserta didik. Modul disusun secara sistematis dan terstruktur, mengacu pada capaian pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka, serta berorientasi pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Tujuan pembelajaran dalam modul ini dirancang untuk mendorong siswa memahami struktur dan isi teks naratif, seperti mengenali tokoh, latar, alur cerita, serta menyampaikan kembali informasi penting dalam bentuk lisan maupun tulisan. Materi ajar disusun dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Misalnya, penggunaan cerita rakyat seperti "Si Kancil dan Buaya" merupakan pendekatan yang relevan dan familiar bagi siswa, sehingga dapat membantu mereka lebih mudah memahami alur cerita dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Pentingnya penggunaan teks yang kontekstual dan dekat dengan keseharian siswa untuk meningkatkan efektivitas pemahaman naratif (Siddik, 2018).

Dari sisi strategi pembelajaran, modul memadukan model *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning*. Kedua pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menantang, dan bermakna. Siswa tidak hanya membaca dan menjawab soal secara pasif, melainkan diajak berdiskusi, mencari informasi penting, menyusun mind map, dan terlibat dalam aktivitas kelompok yang mendorong kerja sama dan komunikasi. Kegiatan-kegiatan ini memperkuat keterampilan bernalar kritis dan kolaboratif yang menjadi bagian dari nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (Sya, 2015). Salah satu keunggulan utama modul ini adalah integrasi media pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan AI, khususnya melalui penggunaan platform *Zep Quiz* (Salsabila et al., 2025). Dalam sesi evaluasi, siswa diarahkan untuk mengikuti kuis interaktif secara online menggunakan *Zep Quiz*, di mana mereka dapat mengerjakan soal cerita dalam format pilihan ganda secara

langsung. Melalui media ini, siswa memperoleh umpan balik instan, berpartisipasi dalam evaluasi yang menyenangkan, dan terlibat dalam suasana kompetitif yang mendorong semangat belajar (Nurhafitri et al., 2024).

Penggunaan *Zep Quiz* memperkuat pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, karena memungkinkan siswa belajar dengan ritme dan gaya mereka masing-masing (Lailawati et al., 2025). Bagi siswa yang cenderung visual atau kinestetik, kuis interaktif semacam ini memberikan alternatif belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Media ini juga berfungsi sebagai sarana penguatan literasi digital dan pengenalan teknologi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Nurviyani et al., 2024). Penggunaan media berbasis *AI* dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperluas pengalaman belajar, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Dari sisi penilaian, modul ini menyajikan bentuk asesmen yang variatif dan otentik, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal cerita, serta tugas individu dan kelompok. Evaluasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka secara utuh dan personal, tidak hanya berdasarkan hasil akhir, tetapi juga melalui proses berpikir dan refleksi (Khoiriya & Wardani, 2017). Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa modul ajar ini tidak hanya memenuhi komponen teknis perencanaan pembelajaran yang baik, tetapi juga menunjukkan nilai tambah dalam hal inovasi pedagogis, integrasi teknologi, dan penguatan karakter. Modul ini dapat menjadi contoh praktik baik dalam pengembangan perangkat ajar yang tidak hanya relevan secara kurikuler, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan zaman dan profil peserta didik saat ini.

Selain itu, susunan modul yang rapi dan terstruktur dari segi tujuan, kegiatan, hingga evaluasi mencerminkan adanya perencanaan pembelajaran yang dirancang secara serius dan selaras dengan kebutuhan siswa. Modul ini tidak hanya memberikan pengetahuan dalam bentuk materi semata, tetapi juga menyajikan aktivitas pembelajaran yang bersifat aplikatif dan kontekstual. Siswa diajak untuk mengaitkan

isi teks naratif dengan pengalaman keseharian mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Aspek penguatan karakter juga menjadi salah satu perhatian penting dalam modul ini. Nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis, tidak hanya dituliskan secara eksplisit, tetapi diimplementasikan melalui berbagai kegiatan seperti kerja kelompok, kolaborasi saat menyelesaikan soal *Zep Quiz*, dan aktivitas diskusi di dalam kelas. Strategi pembelajaran yang secara sadar mengintegrasikan nilai toleransi dan kerja sama dalam kurikulum, terutama di jenjang sekolah dasar, mampu membentuk sikap kolaboratif dan menghargai perbedaan antarsiswa dalam konteks pembelajaran lintas mata Pelajaran (Saraswati et al., 2024). Tak hanya itu, penerapan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan seperti *Zep Quiz* memberikan dimensi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui media ini, siswa tidak hanya mengikuti evaluasi secara konvensional, tetapi juga terlibat dalam proses kuis yang interaktif dan kompetitif. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi (Jaya & Kendari, 2017). Penggunaan teknologi semacam ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah diarahkan menuju praktik yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan era digital. Lebih lanjut, hasil analisis terhadap komponen dalam modul ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak hanya memperhatikan aspek kurikuler, tetapi juga karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Modul ini membuka ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, berefleksi, berinteraksi dengan media, dan membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung (Hartanto & Agustina, 2022). menegaskan bahwa penguatan nilai karakter seperti berpikir kritis dan gotong royong dalam materi ajar berbasis digital sangat efektif ketika disampaikan melalui metode yang partisipatif, seperti tugas interaktif dan diskusi kelompok, yang juga tercermin dalam rancangan modul ini. Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan, modul ini memiliki potensi untuk dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat ajar yang

tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga menanamkan nilai karakter dan literasi digital sejak dini. Inovasi pendekatan, kejelasan struktur, dan integrasi media interaktif dalam modul ini menjadikannya sebagai salah satu contoh implementasi pembelajaran yang relevan, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

## KESIMPULAN

Hasil analisis terhadap modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV yang difokuskan pada kemampuan memahami teks naratif menunjukkan bahwa perangkat ajar tersebut telah disusun secara terstruktur dan selaras dengan prinsip-prinsip dalam Kurikulum Merdeka. Modul ini tidak hanya memuat tujuan pembelajaran yang terarah, tetapi juga mengintegrasikan materi yang kontekstual dan pendekatan pembelajaran aktif, seperti *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning*, yang mampu meningkatkan partisipasi siswa, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Salah satu aspek unggulan dalam modul ini adalah pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan, yakni *Zep Quiz*, yang berperan penting dalam proses evaluasi pembelajaran. Kehadiran media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif, sekaligus memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara menyenangkan dan mandiri. Selain itu, penyajian bentuk asesmen yang beragam seperti LKPD, soal berbasis cerita, dan tugas kolaboratif menunjukkan bahwa evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan tidak terbatas pada hasil akhir semata.

Penelitian ini memberikan sumbangsih terhadap pengembangan perangkat ajar yang tidak hanya sesuai dengan tuntutan kurikulum, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Modul ini dapat dijadikan rujukan dalam perancangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual. Kendati demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya

menganalisis dokumen tanpa uji implementasi langsung di kelas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melakukan penerapan modul di lapangan untuk mengukur dampaknya secara empiris terhadap peningkatan pemahaman teks naratif peserta didik.

## REFERENSI

- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338.  
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7943/3605>
- Fajrin, O. R. (2015). *HUBUNGAN TINGKAT PENGGUNAAN TEKNOLOGI MOBILE GADGET DAN EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR OKKY*. 2(6), 1–33.
- Habibah. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi pada Siswa Kelas V SD dengan Menggunakan Metode SQ3R. *Journal Collase (Creative of Students Elementary Ecucation*, 3(6), 327–334.
- Hartanto, M. D., & Agustina, I. W. (2022). The Incorporation of Character-Building Values in Digital Learning Materials for SMP Students. *Stairs*, 3(2), 95–103.  
<https://doi.org/10.21009/stairs.3.2.3>
- Jaya, H. N., & Kendari, U. M. (2017). *KETERAMPILAN DASAR GURU Pendidikan Nasional Guru adalah Menurut Undang-undang*. 17(1), 23–35.
- Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiansyah, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Mangkurat, U. L. (2025). *Journal of Character and Elementary Education Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament ( TGT ) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin Media pembelajaran merupakan elemen penting di dalam proses pendidikan karena be*. 4(2), 21–36.
- M Khoiriya, R., & S Wardani, I. (2017). Asesmen Autentik Pada Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Widyagogik*, 4(2), 155–177.

- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3*, 6403–6409.
- Nurviyani, V., Helmie, J., Kurniawati, N., Halimah, H., Maolida, E. H., Saepuloh, A., Salsabila, V. A., Sofarini, A., Rahman, R., Azhar, M. H., Utama, G. N., & Nasrullah, M. L. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dan Artificial Intelligence Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cugenang. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 6(2), 53–63.  
<https://doi.org/10.29303/jwd.v6i2.298>
- Restiani, O. N., Arafik, M., & Rini, T. A. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Pemahaman Teks Narasi pada Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1053–1067.  
<https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1053-1067>
- Rigianti, H. A., & Yogyakarta, U. P. (2024). *PENGGUNAAN GAME AI ( KAHOOT ) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SD NEGERI KALIPENTEN*. 8(2).
- Salsabila, T. A., Wijaya, U., Surabaya, K., Suryandari, S., Wijaya, U., Surabaya, K., & Rahayu, M. (2025). *Peningkatan motivasi dan keaktifan belajar ipas melalui model pbl berbasis teknologi*. 3(5), 354–367.
- Saraswati, L., Sukartiningsih, W., & Subrata, H. (2024). Analisis Kebutuhan Awal Penggunaan Media Visual Berbasis AI dalam Keterampilan Berbicara. *Journal of Education Research*, 5(3), 3544–3556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1164>
- Siddik, M. (2018). Peningkatan Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Melalui Gambar Berseri Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 39–48. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p039>
- Sya, M. F. (2015). Keterampilan Menulis Esai Naratif Bahasa Inggris Melalui Strategi Peer Review. *Didaktika Tauhidi*, 2(2), 97–106.