

**APLIKASI *READING GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK OPTIMALISASI MODEL PEMBELAJARAN *READING GUIDE***

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di Program
Studi Pendidikan Sistem dan teknologi Informasi*



Oleh

Adelina Erlin Sibarani

2007960

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

APLIKASI *READING GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK OPTIMALISASI MODEL PEMBELAJARAN *READING GUIDE*

Oleh :

Adelina Erlin Sibarani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta

©Adelina Erlin Sibarani 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

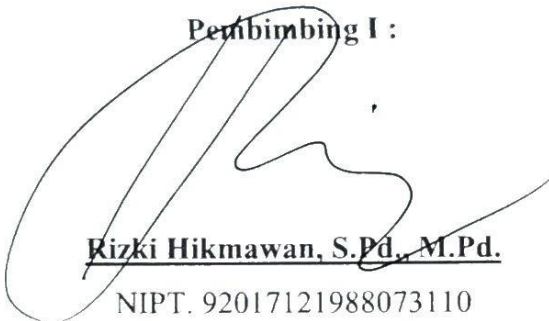
LEMBAR PENGESAHAN

Adelina Erlin Sibarani

APLIKASI *READING GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK OPTIMALISASI MODEL PEMBELAJARAN *READING GUIDE*

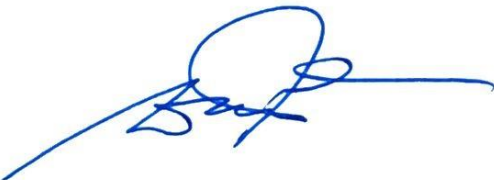
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I :



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd.
NIPT. 92017121988073110


Pembimbing II :



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.
NIPT. 920171219910625101

Mengetahui :

Ketua Program Studi
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.
NIPT. 920171219910625101

APLIKASI *READING GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK OPTIMALISASI MODEL PEMBELAJARAN *READING GUIDE*

Adelina Erlin Sibarani

2007960

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan literasi siswa. Model pembelajaran *reading guide* yang digunakan di sekolah saat ini sering kali kurang efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan ini dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yaitu *reading game*, guna mengoptimalkan model pembelajaran *reading guide*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang mencakup tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian alpha, pengujian beta, dan rilis. Pada tahap pengujian alpha, dilakukan *black box testing* oleh pengembang sendiri. Pengujian beta dilakukan dengan metode *one-on-one validation* dengan dua siswa SMP yang dipilih secara acak. Uji coba terbatas dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada siswa kelas 7 di SMPN 1 Babakancikao. Hasil pengujian alpha menunjukkan aplikasi berfungsi sesuai harapan dan layak digunakan. Pengujian beta mengindikasikan aplikasi layak dengan revisi pada tampilan NPC. Uji coba terbatas menghasilkan skor SUS sebesar 82,22, yang berada pada *grade A* dan dinilai *acceptable*.

Kata Kunci: *reading game*, media pembelajaran, *reading guide*, *Game Development Life Cycle*.

**READING GAME APPLICATION AS A LEARNING MEDIA
TO OPTIMIZE THE READING GUIDE LEARNING MODEL**

Adelina Erlin Sibarani

2007960

ABSTRACT

This research is motivated by the need for interactive and engaging learning media to enhance students' literacy. The current reading guide learning model used in schools often fails to actively engage students in the learning process. Leveraging the advancements in information technology, there is a need for learning media that can address these limitations and foster deeper student engagement. The purpose of this study is to develop a game-based learning media, the "reading game," to optimize the reading guide learning model. The method used in this study is the Game Development Life Cycle (GDLC), which includes initiation, pre-production, production, alpha testing, beta testing, and release stages. During the alpha testing stage, black box testing was conducted by the developer. Beta testing was conducted using the one-on-one validation method with two randomly selected middle school students. A limited trial was conducted using the System Usability Scale (SUS) questionnaire with 7th-grade students at SMPN 1 Babakancikao. The alpha testing results showed that the application functions as expected and is feasible to use. Beta testing indicated that the application is feasible with revisions to the NPC appearance. The limited trial resulted in a SUS score of 82.22, which is in grade A and considered acceptable.

Keywords: *reading game, learning media, reading guide, Game Development Life Cycle.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
2.2 <i>Game</i>	10
2.2.1 <i>Role Playing Game</i>	11
2.3 Model Pembelajaran <i>Reading Guide</i>	15
2.3.1 Tujuan Model Pembelajaran <i>Reading Guide</i>	16
2.3.2 Prinsip-prinsip Model Pembelajaran <i>Reading Guide</i>	17
2.3.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Reading Guide</i>	17
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Reading Guide</i>	19
2.4 Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23

3.1	Jenis Penelitian	23
3.2	Prosedur Penelitian	24
3.3	Subjek Penelitian	27
3.4	Instrumen Penelitian	28
3.5	Analisis Data	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Temuan	30
4.1.1	Proses Pengembangan <i>Reading Game</i>	30
4.2	Pembahasan	50
4.2.1	Rancangan	51
4.2.2	Metode Pengembangan <i>Game</i>	51
4.2.3	Kemudahan Penggunaan dan Relevansi Konten	52
4.2.4	Interaktivitas dan Responsivitas	52
4.2.5	Umpan Balik	53
4.2.6	Potensi-potensi	54
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		55
5.1	Simpulan	55
5.2	Implikasi	56
5.3	Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		63

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4. 2 Aset Wajah Karakter.....	36
Tabel 4. 3 Aset Pergerakan Karakter	38
Tabel 4. 4 Aset <i>Object</i>	39
Tabel 4. 5 Aset <i>Button</i>	40
Tabel 4. 6 <i>Blackbox testing</i>	46
Tabel 4. 7 Pengujian Beta	47
Tabel 4. 8 Hasil Revisi <i>Reading Game</i>	49
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Flow theory</i> (Valinatajbahnamiri & Siahtiri, 2021)	14
Gambar 3. 1 Langkah Penelitian Pengembangan (Sarwono, 2022).....	21
Gambar 3. 2 Tahapan GDLC (Ariyana dkk., 2022).....	24
Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian.....	24
Gambar 3. 4 <i>SUS Score</i> (Kesuma, 2020).....	29
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	33
Gambar 4. 2 <i>Event</i> Interaksi dengan NPC	41
Gambar 4. 3 <i>Event</i> Peti.....	41
Gambar 4. 4 <i>Event Save Game</i>	42
Gambar 4. 5 <i>Event Teleport Stage</i>	42
Gambar 4. 6 Konfigurasi Plugin <i>Eli Mobile Controls</i>	43
Gambar 4. 7 Konfigurasi Plugin <i>Button Picture</i>	43
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 4. 9 Tampilan Prolog	44
Gambar 4. 10 Tampilan Interaksi dengan NPC	44
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Save Game</i>	45
Gambar 4. 12 Langkah Ekspor RPG Maker MV	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	60
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	67
Lampiran 4 Hasil Pengujian <i>Beta Testing</i>	68
Lampiran 5 Lembar SUS	74
Lampiran 6 Lembar Hasil SUS	75
Lampiran 7 Hasil Olah Data SUS	78
Lampiran 8 Dokumentasi	79

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis. Bumi Aksara.
- Aeni, I. N., & Marzuki, I. (2023). Metode Pembelajaran Reading Guide untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik di SDN Tlogorejo. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 141-147.
- Anirah, A., Hisbul, H., & Sukmawati, J. (2022). Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 6626-6634.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796-807.
- Aryawan, A. (2023). *Implementasi Finite State Machine (Fsm) pada Perancangan Gim RPG Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pembelajaran Matematika (Studi Kasus SD Negeri Kalisari)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Dinda, S. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Farwati, A. I., & Syaripudin, T. (2021). Penerapan Metode Guided Reading untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 91-102.
- Fathannafi, A. (2023). *Pengembangan Game Serious dengan Genre Rpg untuk Meningkatkan Edukasi Diabetes pada Anak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Fatimah, N. H. S. (2021). Penerapan Strategi Reading Guide Melalui Reading for Fun Dalam Pembelajaran Tematik. Universitas Islam Negeri Kyai Achmad Siddiq
- Guo, Y., Wang, Y., & Ortega-Martín, J. L. (2023). The impact of blended learning-based scaffolding techniques on learners' self-efficacy and willingness to communicate. *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*, (40), 253-273.

- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Huang, H., & Wang, Y. (2022). How flow experience and self-efficacy define students' online learning intentions: View from task technology fit (Framework). *Frontiers in Psychology*, 13, 835328.
- Hughes, Z. (2022). Gaming Finnegans Wake. *Joyce without Borders: Circulations, Sciences, Media, and Mortal Flesh*, 204.
- Inayati, M., & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16-27.
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 212-222.
- Kiili, K., Lindstedt, A., Koskinen, A., Halme, H., Ninaus, M., & McMullen, J. (2021). Flow experience and situational interest in game-based learning: Cousins or identical twins. *International Journal of Serious Games*, 8(3), 93-114.
- Krismawati, A., Ismanti, S., Nazla, F., & Wulandari, R. (2023). Pengembangan Media Audio-Visual Sebagai Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar Pada Era 5.0. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(2), 186-194.
- Latunussa, A. G., & Airlanda, G. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Edukasi Literasi Asik "Lasik" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inklusif . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4504–4512.
- Lesmoyo, Y. A. S., Fajrie, N., Surachmi, S., & Legowo, Y. A. S. (2023). Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD dalam Pembelajaran dengan Media Audiovisual. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 777-783.
- Maksić, S., & Jošić, S. (2021). Scaffolding the development of creativity from the students' perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100835.
- Manshur, A., & Qomariyah, N. (2022). Pengaruh Strategi Reading Guide terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 261-268.
- Mariani, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Terpuji Melalui Model Pembelajaran Reading Guide Kelas XI OTP 4 UPT SMK Negeri 1 Sinjai* (Doctoral Dissertation, Institut Agama

Islam Muhammadiyah Sinjai).

- Melfionita, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Android Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sumarorong Kabupaten Mamasa. *Information Technology Education Journal*, 1(3), 5-10.
- Mokalu, Y. B., Wowor, E. C., & Tumewu, W. A. (2022). Developing Instagram Application-Based Media To Optimize Student Learning Outcomes Of The Natural Science Education Department Unima. *Sosced*, 5(2), 230-237.
- Mulyani, S. H., Diqi, M., & Jodi, M. J. (2022). Perancangan Augmented Reality untuk Literasi Kesehatan Gigi pada Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Informatika & Sistem Informasi (SINTaKS)* (Vol. 1, No. 1, pp. 89-95).
- Murtiningsih, S. (2021). Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital. UGM PRESS.
- Negara, D. S., Ferdian, F., Arsyad, M., & Wijaya, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca (Reading Skill) Peserta Didik Melalui Teknik Membaca Terbimbing (Guided Reading) Pada Kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 335-343.
- Oktarika, D., Sabirin, F., & Sulistiyarini, D. (2022). LITERA: Game edukasi literasi teknologi informasi dan komunikasi bermuatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 11(2), 165–179.
- Oliveira, W., Hamari, J., Joaquim, S., Toda, A. M., Palomino, P. T., Vassileva, J., & Isotani, S. (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment. *Smart Learning Environments*, 9(1), 16.
- Prasetio, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Putri, F. S. (2022). Multimedia Application and Blended Learning Model for Numeration Literacy of Elementary School Students: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MULTIMEDIA GUNA MENINGKATKAN MINAT LITERASI DAN NUMERASI BELAJAR ONLINE PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 155–161.
- Putri, N. K., Yuberti, Y., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Pengembangan

- media pembelajaran berbasis web google sites materi hukum Newton pada gerak benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 133-143.
- Reiser, B. J. (2023). Why scaffolding should sometimes make tasks more difficult for learners. In *Computer Support for Collaborative Learning* (pp. 255-264).
- Richard, R., Sokibi, P., & Martha, D. (2020). Pembuatan Game Rpg “the Adventure of Sachi” Menggunakan Engine Rpg Maker Mv. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 8(2), 185-196.
- Risana, C. (2023). *Strategi Pembelajaran Reading Guide Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Al-Mujahidin Tanjung Jabung Barat Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2770-2790.
- Rizqullah, R. A. (2023). *Gim Edukasi Bahasa Indonesia Sesuai Eyd (Ejaan Yang Disempurnakan) untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Rohmah, S. (2023). *Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Fil Maqshofi Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kaliboto* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Rustamana, A., Agustin, N., Al Pisma, V., & Syams, A. W. A. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Storyboard. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(4), 1-6.
- Sari, F. A. (2023). *Pengembangan E-Comic Biocom (Biology Comic) Berbasis Mobile Learning Pada Materi Bioteknologi Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 69-73.
- Simanjuntak, D. C., & Nababan, D. (2024). Memilih Media Pembelajaran yang Tepat dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Saat Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 51-57.
- Sugiarto, R. (2020). *Penerapan Strategi Readig Guide Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Nege riku Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Keranji Guguh Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri

Sultan Syarif Kasim Riau).

- Sugiri, A. (2024). Pembelajaran Inovatif: Implementasi Metode Membaca Terbimbing (Guided Reading) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 45-63.
- Sulistiyo, U. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. PT Salim Media Indonesia.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Susilawati, S. (2023). Penerapan Metode Reading Guide Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 13-25.
- Taufiqurrohman, R., Rahman, M. N., Raul, I. R., Budiman, A., & Saifudin, A. (2023). Efektivitas Selenium dalam Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Kasir Berbasis Web dengan Metode Blackbox. *JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi*, 1(1), 252-261.
- Tusysyahidah, N., Rika, D., Hasanah, S. U., Anggraeni, F. N., & Tabroni, I. (2023). Learning Achievement: Trial of Role Playing Methods for Active and Innovative Students. *Kampret Journal*, 2(2), 69-77.
- Valinatajbahnamiri, M., & Siahtiri, V. (2021). Flow in computer-mediated environments: A systematic literature review. *International Journal of Consumer Studies*, 45(4), 511-545.
- Värtinen, S., Hämäläinen, P., & Guckelsberger, C. (2022). Generating role-playing game quests with GPT language models. *IEEE transactions on games*.
- Yoga, S. N. (2022). Implementasi Reading Guide Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 240-244.
- Yuli, S. (2022). *Implementasi Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Nu 1 Pesawahan Desa Pesawahan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Zhang, B. (2023). The Relationship Between Teacher-Student Rapport and EFL Learners' Engagement in Online Scaffolding Setting. *Journal of Psycholinguistic Research*, 52(5), 1685-1705.