

Korelasi antara Tingkat Kreativitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Politeknik Maritim Negeri Indonesia

Deri Herdawan¹⁾

¹⁾Politeknik Maritim Negeri Indonesia
Jl. Pawiyatan Luhur 1/I, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50233

email: deriherdawan@polimarin.ac.id

Abstrak

Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris dipelajari dalam berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian capaian pembelajaran yang dicanangkan, salah satunya faktor dari pelajar. Kreativitas merupakan salah satu aspek psikologi pelajar yang memiliki peran penting. Penelitian ini berupaya mengidentifikasi korelasi antara tingkat kreativitas dan hasil belajar bahasa Inggris. Penelitian kuantitatif ini menggunakan populasi penelitian ini berupa mahasiswa program studi teknika pada tahun ajaran 2022/2023. Karena mahasiswa pada prodi tersebut berjumlah 47 orang, maka teknik pengambilan sampel total (*total sampling*) digunakan. Instrumen penilaian kreativitas dan nilai bahasa Inggris mahasiswa digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Data yang diperoleh lalu dianalisis menggunakan formula Pearson Product Moment. Hasil analisis statistik inferensial yang dilakukan menggunakan piranti lunak SPSS versi 26 memperoleh koefisien korelasi sebesar ($r = 0.96, p < 0.001$). Hasil ini menunjukkan bahwa di antara kedua variabel yang diteliti (kreativitas dan hasil belajar bahasa Inggris) memiliki korelasi positif dan signifikan. Implikasi hasil penelitian ini dibahas secara mendetail pada artikel ini.

Kata Kunci: Korelasi, Kreativitas, Hasil Belajar Bahasa Inggris

Abstract

As an international language, English is studied at various levels of education in Indonesia. In English teaching learning process, there are many factors that influence the outcome, one of which is the learner's factor. Creativity is a learner psychological aspect that has an important role. This research sought to identify the correlation between the learners' creativity level and their English learning outcome. This quantitative research involved a research population of the learners from engineering study program during the 2022/2023 academic year. There were 47 students in the study program, thus the total sampling technique was used. The instrument for assessing learners' creativity level and their English scores were used to obtain the required data. The data were then analyzed using the Pearson Product Moment formula. The results of inferential statistical analysis using SPSS version 26 software obtained a correlation coefficient of ($r = 0.96, p < 0.001$). This indicates that between the two variables being discussed (creativity level and English learning outcome) have a positive and significant correlation. The implications of the results from this research are discussed in detail in this article.

Keywords: Correlation, Creativity, English Learning Outcome

1. PENDAHULUAN

Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris memiliki peran besar di berbagai sektor. Kerjasama antar negara, dalam sektor apapun, membutuhkan bahasa Inggris sebagai media komunikasi. Oleh karena itu, Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi dalam bahasa Inggris menjadi krusial bagi setiap negara. Pemerintah Indonesia telah menyadari hal ini dan mengambil langkah berupa penyertaan mata pelajaran bahasa Inggris dalam berbagai jenjang pendidikan.

Dalam proses pembelajaran, termasuk bahasa Inggris, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian capaian pembelajaran yang dicanangkan. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari aspek pengajar (Munyaradzi, 2016), aspek pelajar (Boekaerts, 1996), dan aspek fasilitas (Smaldino et al., 2019). Sebagai tambahan, bahasa Inggris berstatus sebagai bahasa asing (*foreign language*) di negara Indonesia. Hal ini menjadi tantangan lebih dalam mempelajari atau memperoleh bahasa Inggris di Indonesia. Alasannya adalah bahasa tersebut tidak lazim dipakai dalam berkomunikasi sehari-hari, sehingga paparan secara langsung oleh penggunaan bahasa tersebut sangat minim.

Politeknik Maritim Negeri Indonesia (Polimarin) merupakan institusi yang bertujuan mencetak SDM kemaritiman yang handal. Institusi vokasi ini mengadopsi sistem semi-militer dalam mendidik mahasiswanya. Kedua fakta tersebut tentu memberikan dampak terhadap aspek-aspek pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung di dalamnya. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis kondisi unik yang ada di institusi tersebut, capaian pembelajaran bahasa Inggris di Polimarin diharapkan dapat terpenuhi dengan lebih efektif dan efisien.

Beberapa penelitian yang mengangkat aspek pengajar telah dilakukan, seperti analisis silabus bahasa Inggris pada program studi Nautika (Marselia & Hartono, 2017), analisis kebutuhan (*need analysis*) pembelajaran bahasa Inggris di program studi Nautika (Marselia & Rahayuningsih, 2021), *needs analysis* pembelajaran bahasa Inggris pada program studi Teknika (Herdawan et al., 2021), dan eksperimen pengajaran *speaking* menggunakan media pembelajaran Vlog (Sari, 2022). Namun, belum ada penelitian yang mengangkat aspek dari sisi pelajar atau fasilitas di Polimarin. Berdasarkan kondisi dan gap yang ada, maka penelitian ini berupaya menggali informasi terkait aspek pelajar yang ada di Polimarin.

Pada umumnya, kesuksesan pembelajaran dari sisi pelajar di pengaruhi oleh dua aspek utama: kondisi fisik dan psikologi pelajar. Pengaruh kondisi fisik pelajar dalam memoderasi hasil belajar sudah cukup jelas. Sistem semi-militer yang saat ini diterapkan di Polimarin membuat para mahasiswa berada dalam kondisi kelelahan, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran secara negatif. Hal ini berbeda dengan kondisi psikologi pelajar (seperti kreativitas, motivasi, kecemasan, pengambilan resiko, inteligensi, atau ekstraversi-introversi) yang lebih sulit diamati secara kasat tentang bagaimana mereka memoderasi hasil belajar.

Nadiem Makarim, yang sedang menjabat sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, telah menyuarakan pentingnya kreativitas dalam pembelajaran di Indonesia. Hal ini sangat relevan bagi institusi di bidang vokasi yang secara umum bertujuan menciptakan SDM yang mampu bekerja secara mandiri atau menciptakan lapangan pekerjaan bagi yang lain, yang keduanya menuntut kreativitas dalam SDM yang terlibat. Melihat pentingnya kemampuan berbahasa Inggris untuk diperoleh melalui pembelajaran serta potensi kreativitas dalam memoderasi pembelajaran, maka penelitian ini bertujuan melakukan analisis korelasi antara kedua variabel tersebut, spesifiknya pada mahasiswa program studi Teknika. Dengan demikian, pertanyaan “Apakah terdapat korelasi antara kreativitas mahasiswa dan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa program studi Teknika?” diajukan dalam penelitian ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kreativitas

Istilah kreativitas telah didefinisikan oleh beberapa ahli. Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memanfaatkan hal-hal yang telah ada untuk menghasilkan suatu hal yang lebih baik (secara kualitas atau kuantitas) atau menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, dengan tujuan untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapi (Dornyei, 2016; Munandar, 1977). Pada umumnya, seseorang dengan kreativitas tinggi dianggap lebih ideal dibandingkan seseorang berkreativitas rendah.

Kreativitas seseorang dapat dinilai dari beberapa aspek yang dia tunjukkan dalam berpikir atau bertindak. Munandar (1977) mengidentifikasi empat aspek dominan yang merepresentasikan kreativitas, meliputi fleksibilitas, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Seorang ahli lainnya (Gregory, 2013) juga telah mendefinisikan aspek kreativitas yang mencakup *flexibility*, *fluency*, dan *originality*. Kedua ahli ini memiliki tiga aspek kreativitas yang sama dalam definisi mereka masing-masing, sehingga ketiga aspek tersebut digunakan dalam menilai kreativitas dalam penelitian ini.

2.2 Hasil Belajar Bahasa Inggris

Secara garis besar, hasil belajar dapat diartikan sebagai perbandingan antara apa yang dikuasai oleh pelajar relatif terhadap capaian pembelajaran yang telah dicanangkan, dan diukur pada akhir pembelajaran (Permendikbud Nomor 4

Tahun 2018). Hasil belajar ini menjadi tolak ukur apakah seorang pelajar dinyatakan lulus atau tidak dalam suatu mata pelajaran.

Dalam bahasa Inggris, terdapat empat kemampuan berbahasa dan dua komponen berbahasa yang diukur sebagai hasil belajar. Empat kemampuan yang dimaksud terdiri dari kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Sebagai penunjang kemampuan tersebut, diukur pula dua komponen yang terdiri dari penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan tata bahasa (*grammar*). Semakin tinggi nilai yang dicapai seorang pelajar dalam keenam aspek bahasa tersebut, maka semakin baik hasil belajar yang dia peroleh.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian kuantitatif ini menggunakan dua variabel penelitian (kreativitas mahasiswa dan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa). Populasi penelitian ini mencakup mahasiswa program studi teknika pada tahun ajaran 2022/2023. Karena jumlah mahasiswa pada prodi tersebut hanya 47, maka teknik pengambilan sampel total (*total sampling*) digunakan untuk menentukan sampel penelitian.

3.2 Pengumpulan Data

Terdapat dua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data berupa nilai kreativitas dikumpulkan menggunakan tes kreativitas verbal yang cetak birunya dirancang dengan mengambil tiga aspek kreativitas seperti yang digunakan oleh Munandar dan Gregory. Tes kreativitas yang digunakan terdiri dari 10 soal, seperti dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Cetak Biru Tes Kreativitas

Sub-tes	Aspek	Jumlah Item
Karakteristik Serupa	Fluency	3
Penggunaan Tak Lazim	Flexibility, Originality	4
Bagaimana Jika	Elaboration	3

Subtes “Karakteristik Serupa” meminta mahasiswa untuk menyebutkan beberapa hal yang memiliki karakteristik sesuai yang ditentukan pada soal. Subtes “Penggunaan Tak Lazim” meminta mereka menyebutkan fungsi dari suatu benda, selain fungsi aslinya. Dalam subtes “Bagaimana Jika”, mereka dihadapkan pada skenario fiktif dan diminta untuk menjelaskan apa yang akan terjadi selanjutnya jika skenario tersebut terjadi. Mekanisme berikut diterapkan dalam menilai jawaban mereka:

- Setiap jawaban yang benar diberi bobot 1 poin dan jawaban yang salah diberi bobot 0 poin.
- Jawaban berulang atau serupa diberi skor satu kali.
- Maksimal 10 poin diberikan untuk setiap item, meskipun lebih dari 10 jawaban yang benar diberikan oleh peserta.
- Nilai total peserta berkisar antara 0-100.

Untuk meningkatkan kualitas instrumen, peneliti berusaha memenuhi validitas dan keterbacaan instrumen. Validitas konstruk sudah terpenuhi karena instrumen dirancang berdasarkan aspek kreativitas yang diajukan oleh para ahli. Selain itu, instrumen ditulis dalam bahasa Indonesia untuk memenuhi validitas isi (yaitu hanya mengukur kreativitas dan bukan penguasaan kosa kata bahasa Inggris).

Setelah kriteria validitas terpenuhi, dilakukan uji keterbacaan. Butir soal diujicobakan pada 15 mahasiswa dari program studi lain. Setelah mengerjakan soal, mereka diberi kuesioner dan diminta untuk menilai keterbacaan instruksi dan soal, serta alokasi waktu untuk setiap butir, pada skala Likert 4 poin. Skor keterbacaan diperoleh sebesar 3.47 dari 4.00, yang menunjukkan bahwa instruksi dan soal dapat dipahami oleh peserta dan alokasi waktu cukup bagi mereka untuk memberikan jawaban.

Data kedua dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran bahasa Inggris. Pada institusi Polimarin, mata kuliah bahasa Inggris memiliki kredit sebesar empat sks, yang tersebar dalam dua semester. Keterbatasan alokasi waktu membuat enam aspek bahasa Inggris diberikan secara bersamaan dalam satu mata kuliah. Selain itu, hasil *need analysis* mengungkapkan bahwa tidak semua aspek bahasa tersebut dibutuhkan secara seimbang, sehingga memecah mata kuliah berdasarkan per-aspek bahasa tidak efektif dan efisien. Dengan demikian, nilai bahasa Inggris di Polimarin mencakup keenam aspek bahasa secara bersamaan. Dalam penelitian ini, nilai bahasa Inggris tersebut digunakan sebagai representasi hasil belajar mahasiswa. Secara spesifik, nilai akhir mereka yang masih berbentuk angka (sebelum dikonversi ke skala huruf) dengan rentang nilai 0-100 yang digunakan di dalam analisis.

3.3 Data Analisis

Data nilai kreativitas dan bahasa Inggris mahasiswa yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Langkah pertama yaitu mendeskripsikan data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mendapatkan informasi terkait mean, mode, frekuensi distribusi, dan lainnya. Selanjutnya, dua uji pra-syarat (uji normalitas dan uji linearitas) dilakukan untuk menentukan apakah selanjutnya data akan dianalisis secara parametrik atau non-parametrik.

Uji pra-syarat normalitas berfungsi untuk mengecek apakah data yang dikumpulkan terdistribusi secara normal atau tidak. Hasil kalkulasi lalu dibandingkan dengan taraf signifikansi (0.05). Jika hasilnya di bawah nilai tersebut, maka data yang dianalisis tidak memiliki distribusi yang normal. Sementara itu, uji pra-syarat linearitas bertujuan untuk menguji apakah hubungan kedua variabel bersifat linear atau tidak. Hasilnya juga dibandingkan pada taraf signifikansi (0.05). Jika nilai yang diperoleh lebih kecil dari nilai tersebut, maka hubungan kedua variabel tidaklah linear.

Langkah terakhir yaitu melakukan analisis inferensial untuk menguji korelasi antara kedua variabel yang diteliti. Terdapat dua kemungkinan yang mungkin terjadi. Jika terdapat data yang tidak memenuhi salah satu dari kedua uji pra-syarat, maka uji non-parametrik (Rank Order Spearman) digunakan. Jika kedua data memenuhi kriteria kedua uji pra-syarat, maka tes parametrik (Pearson Product Moment) digunakan. Hasil dari salah satu analisis inferensial ini digunakan dalam menentukan hipotesis penelitian mana yang akan diterima.

Ho : Tidak terdapat korelasi antara tingkat kreativitas dengan hasil belajar bahasa Inggris pada mahasiswa program studi teknika di Polimarin.

Ha : Terdapat korelasi antara tingkat kreativitas dengan hasil belajar bahasa Inggris pada mahasiswa program studi teknika di Polimarin.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa taraf signifikan nilai kreativitas (0.242) dan nilai bahasa Inggris (0.135), dimana keduanya lebih besar dari 0.05. Kesimpulannya adalah kedua dataset tersebut memiliki distribusi yang normal. Tabel 2 menampilkan rangkuman hasil uji untuk kedua variabel tersebut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel	df	σ	nilai
Kreativitas	47	0.05	0.242
Hasil Belajar	47	0.05	0.135

Hasil uji linearitas yang dilakukan memperoleh nilai sebesar ($0.116 > 0.05$). Dengan demikian, kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear. Tabel 3 menunjukkan hasil uji linearitas tersebut.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Linearitas

Variabel	df	σ	nilai
Kreativitas * Hasil Belajar	46	0.05	0.116

Setelah dinyatakan memenuhi kedua uji-prasyarat, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik. Koefisien korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk menarik kesimpulan tentang korelasi antara kedua variabel yang dibahas. Melalui analisis statistik inferensial yang dilakukan menggunakan perangkat lunak bantuan SPSS versi 26, diperoleh koefisien korelasi sebesar ($r = 0.956, p < 0.001$). Hasil ini menunjukkan bahwa di antara kedua variabel yang diteliti (kreativitas dan hasil belajar bahasa Inggris) memiliki korelasi positif dan signifikan. Tabel 4 menampilkan hasil analisis statistik inferensial pada kedua variabel.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Korelasi

	Kreativitas	Hasil Belajar
Kreativitas	1	0.956
Hasil Belajar	0.956	1

4.2 Pembahasan

Semakin tinggi kreativitas seseorang, maka semakin baik hasil belajar Bahasa Inggrisnya. Mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai cara dalam berpartisipasi pada proses belajar mengajar. Mereka mampu menyesuaikan diri dalam berbagai situasi atau kondisi dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang mereka hadapi.

Pembelajaran bahasa Inggris pada dasarnya bertujuan menempatkan mahasiswa dalam masalah kebahasaan; kondisi dimana mereka harus menggunakan bahasa Inggris untuk mencari jalan keluar. Ketika mereka diberi instruksi untuk memecahkan suatu masalah, mereka dipaksa untuk mengakses segala pengetahuan kebahasaan mereka agar komunikasi mereka tidak berhenti. Untuk itu, kreativitas diperlukan. Sebagai contoh, saat mahasiswa tidak mampu mengingat suatu kata spesifik yang ingin mereka sampaikan, mereka dapat berkreasi mencari istilah, frasa, atau bahkan kalimat untuk menjelaskan kata tersebut. Hal ini sesuai dengan pemaparan Amabile (2013) bahwa orang yang kreatif pandai menghasilkan ide-ide baru dan berguna dalam bidang apa pun. Selain itu, mereka juga mampu menganalisis banyak sudut pandang dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Pemikiran imajinatif yang dimiliki mahasiswa kreatif akan memungkinkan mereka untuk menciptakan respon yang tidak biasa dalam memecahkan masalah. Hal ini sangat penting ketika mereka terjebak dalam memecahkan masalah mereka. Munandar (1977) juga mendukung pernyataan tersebut dengan menyatakan bahwa mahasiswa kreatif mampu menghasilkan banyak ide, memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang, memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pemecahan masalah, memiliki pemikiran imajinatif, mengajukan pertanyaan yang baik, dan memiliki respon yang tidak biasa dalam memecahkan masalah.

Hasil yang dibahas sebelumnya menunjukkan mahasiswa dengan kreativitas tinggi merupakan peserta ajar yang ideal karena potensi mereka untuk mencapai nilai yang tinggi. Namun, ketercapaian tujuan akhir pembelajaran tidak hanya diukur dari mahasiswa berkreativitas tinggi saja. Maka, hal ini menggarisbawahi pentingnya perhatian lebih bagi mahasiswa yang memiliki nilai kreativitas rendah.

Beberapa penelitian sebelumnya (Ghufron, 2015; Herdawan, 2015) telah menunjukkan bahwa mahasiswa dengan kreativitas rendah tetap memiliki potensi untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik. Namun, dibutuhkan metode atau teknik mengajar spesifik yang dapat mengakomodasi ciri mahasiswa dengan kreativitas rendah. Metode yang diujikan dalam beberapa penelitian tersebut memiliki kesamaan, yaitu mereka menitikberatkan pusat aktivitas pembelajaran pada pengajar (*teacher-centered*).

Hal ini berbanding terbalik dengan hasil belajar mahasiswa berkreativitas tinggi yang menggunakan metode dengan skema *student-centered*. Seperti yang ditunjukkan dalam beberapa penelitian (Masyhudianti et al., 2018; Noviyanti, 2016). Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang memberikan banyak ruang untuk mahasiswa berkreasi akan menstimulasi mereka untuk belajar dengan lebih baik, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula.

Dalam suatu kelas, kreativitas mahasiswa pasti akan beragam. Sehingga, penting bagi pengajar untuk mencari tahu gambaran umum kelas yang diampu terkait dengan tingkat kreativitas tersebut. Sebagai tindakan lanjutan, desain pembelajaran dapat menyesuaikan dengan dinamika kreativitas mahasiswa pada suatu kelas terkait dengan pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Jika kelas tersebut didominasi oleh mahasiswa berkreativitas rendah, maka *teacher-centered* method lebih cocok untuk diterapkan. Sebaliknya, jika kelas tersebut berisikan mayoritas mahasiswa dengan kreativitas tinggi, *student-centered* method lebih cocok untuk dipakai.

Beberapa alternatif lain yang dapat dipakai adalah menggunakan metode pembelajaran yang mengharuskan dibentuknya pasangan-pasangan belajar antar mahasiswa. Dalam hal ini, pasangan yang dibentuk terdiri dari mahasiswa berkreativitas tinggi dan berkreativitas rendah. Selain itu, rotasi metode pembelajaran untuk setiap pertemuannya juga dapat menjadi alternatif lain agar tidak ada mahasiswa yang merasa terpinggirkan. Alternatif yang lebih ekstrim yaitu merubah pembagian mahasiswa ke dalam kelas-kelas berdasarkan tingkat kreativitasnya, sehingga terbentuk kelas kreativitas tinggi dan kelas kreativitas rendah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara kreativitas mahasiswa dengan hasil belajar bahasa Inggris di Polimarin. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pionir bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat topik psikologi mahasiswa dalam kaitannya dengan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pemilihan metode pengajaran yang tepat untuk mahasiswa dalam kaitannya dengan psikologi pembelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (2013). *Componential Theory of Creativity*. <https://www.hbs.edu/ris/Publication Files/12-096.pdf>
 Boekaerts, M. (1996). Personality and the Psychology of Learning. *European Journal of Personality*, 10(5), 377–404.
 Dornyei, Z. (2016). *The Psychology of the Language Learner*. <https://doi.org/10.1016/j.system.2015.12.007>

- Ghufron, M. A. (2015). The Effect of Collaborative Writing Technique in Teaching Argumentative Essay Writing Viewed From the Students' Creativity. *Language Circle : Journal of Language and Literature*, 10(1), 49–60.
- Gregory, R. J. (2013). *Psychological testing: History, principles, and applications* (7th ed.). Pearson Education ESL.
- Herdawan, D. (2015). The Effectiveness of Information Gap Activity to Teach Speaking Viewed from Students' Creativity. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 8(1), 103–118.
- Herdawan, D., Nindita, K., & Setyoningrum, A. A. D. (2021). Esp: a Needs Analysis of Maritime English At Polimarin. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 14(2), 173–194.
- Marselia, & Hartono, R. (2017). The Implementation Of Standard Training, Certification And Watchkeeping 2010 To Redesign The Maritime English Syllabus For Fulfilling Students' Needs. *English Education Journal*, 7(2), 130–138.
- Marselia, & Rahayuningsih, M. E. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bahasa Inggris Maritim di Program Studi Nautika Politeknik Maritim Negeri Indonesia. *Jurnal Maritim Polimarin*, 7(1), 7–12.
- Masyhudianti, U. K., Sutomo, N., & Suparno, S. (2018). The effectiveness of Schoology to teach writing viewed from students' creativity. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(4), 943–955.
- Munandar, S. C. . (1977). *Creativity and education: A study of the relationships between measures of creative thinking and a number of educational variables in Indonesian primary and junior secondary schools*.
- Munyaradzi, E. (2016). Teaching Methods and Students' Academic Performance. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 2(9), 29–35.
- Noviyanti, T. (2016). *The Impact of Creativity on the Implementation of Role Play Activity in Teaching Speaking* [Lampung University]. digilib.unila.ac.id/29313/
- Sari, D. W. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Vlog untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Calon Kadet Polimarin. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.31331/joined.v5i1.2180>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Media and Technology for Learning* (Vol. 12). Pearson.