

IMPLEMENTASI *POPSICLE STICK RANDOM CALLING* UNTUK MENCIPTAKAN PELUANG YANG SAMA DALAM BERPARTISIPASI DAN TIDAK ADA DOMINASI SISWA PINTAR DI SMP N 4 PAKEM

Nidya Ferry Wulandari^{1*}, M. Tamim Hidayatullah², Iqbal Ramadani³

^{1,3} UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

² PPPTK Matematika, Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: nidya.wulandari@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Students in SMP Negeri 4 Pakem have high-level participation and are very active when they learn in class. But we cannot ignore that there are some students that do not share their ideas or comment in front of the class. Based on observation, students' participation is dominated by some students. That is why the objective of this study was to shed light on the implementation of the random calling technique using popsicle sticks to improve all of the students' participation. The research was qualitative narrative research which has seventh-grade students in SMP Negeri 4 Pakem as the research subject. To collect the data used observation technique and questionnaire. The data collected was analyzed by using a descriptive technique based on data triangulation. The result of this study is that teacher and students make an agreement on how to implement random calling using popsicle sticks. This random calling technique is used after giving students an opportunity to be active in class voluntarily. Based on the questionnaire submitted, 75% of students agree that mathematics learning using random calling gives them a broad opportunity and they feel challenged in class.

Keyword : *popsicle stick; random calling; student's participation.*

PENDAHULUAN

Suasana yang hidup dalam kegiatan pembelajaran perlu ditumbuhkan oleh guru sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran di kelas bukan hanya sekedar guru melakukan transfer ilmu ataupun materi kepada peserta didik, akan tetapi guru mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar, untuk menemukan konsep dan mengeksplorasi setiap pengetahuan.

Tidak dipungkiri bahwa sebagian peserta didik tidak terbiasa untuk sekedar mengajukan pertanyaan, menanggapi masalah/trigger yang diberikan guru ataupun untuk menyampaikan ide mereka. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap minimnya partisipasi dan keaktifan peserta didik di kelas. Beberapa faktor diantaranya adalah input siswa yang rendah, guru terlalu galak sehingga peserta didik takut untuk menyampaikan ide-idenya, dominasi siswa pintar di kelas, metode guru yang hanya menunjuk beberapa siswa tertentu saja. Sebagai contoh jika ada dominasi siswa pintar di kelas dalam menanggapi setiap permasalahan yang diajukan guru tanpa ada intervensi dari guru, maka akan terjadi ketimpangan partisipasi di kelas. Siswa yang masih tergolong *moderate* atau *slow learner* cenderung akan terus menjadi inferior dan tidak memiliki kesempatan untuk mengajukan gagasannya. Guru mengajukan beberapa pertanyaan

¹ Dosen Prodi Pendidikan Matematika FITK UIN Sunan Kalijaga

² Widyaiswara PPPPTK Matematika Yogyakarta

³ Dosen Prodi Pendidikan Matematika FITK UIN Sunan Kalijaga

trigger atau permasalahan soal akan tetapi hanya sedikit siswa yang angkat tangan ataupun hanya siswa tertentu saja yang mencoba untuk menjawab pertanyaan guru [6]. Ketika guru mencoba untuk menunjuk siswa yang tidak angkat tangan, siswa malu untuk menjawab atau menggelengkan kepala mereka dan mengatakan tidak bisa dan menunjukkan tidak ingin menjawab pertanyaan. Terkadang siswa juga menghindari kontak mata dengan guru agar tidak ditunjuk untuk menjawab pertanyaan [6]. Oleh karenanya guru harus mencari cara agar siswa berpartisipasi dalam pembelajaran.

Salah satu aspek pengajaran yang masih belum konsisten diapresiasi oleh guru adalah siswa itu sendiri [11]. Sementara itu salah satu target yang harus dicapai dalam pembelajaran adalah *classroom equity* atau *equitable teaching strategies* [11]. Secara lebih detail bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara lisan, semua siswa mendapat kesempatan waktu untuk berpikir atau memikirkan idenya, semua siswa dapat mengemukakan idenya dan mengkonstruksi pengetahuan mereka dan juga siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berdiskusi.

Berdasarkan buku *Handbook of Research on Student Engagement*, terdapat 4 kategori *student engagement* yaitu: (1) *academic engagement*, (2) *cognitive engagement*, (3) *social engagement*, dan (4) *affective engagement* [2]. *Academic engagement* berarti bahwa dalam pembelajaran harus melibatkan sikap siswa yang berhubungan dengan pencapaian akademik seperti memperhatikan penjelasan guru, menyelesaikan tugas-tugas, dan lain sebagainya. Selanjutnya untuk *cognitive engagement* lebih pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan bertanya dan kegigihan untuk mencapai prestasi akademik. Sementara itu *social engagement* atau yang sering disebut sebagai sikap terdiri dari sikap mematuhi peraturan yang berlaku di kelas dan bersikap sesuai harapan kelas. Kemudian *affective engagement* yaitu melibatkan perasaan siswa untuk merasa nyaman dan merasa memiliki sekolah ataupun kelasnya. Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran ini berkorelasi positif dengan kesuksesan akademik siswa [2].

Namun, ini menjadi dilematis pula ketika guru melakukan intervensi agar terjadi pemerataan keaktifan dan partisipasi siswa dengan meminta siswa yang belum bisa memahami atau belum bisa yaitu siswa cenderung diam dan tidak mau menjawab ataupun tidak mau memberikan tanggapan. Di lain sisi jika tidak diberikan kesempatan kepada siswa yang pasif maka siswa akan menjadi pembelajar pasif, mudah menyerah pada tugas-tugas, dan mudah cemas [4]. Oleh karenanya guru harus mampu menemukan cara yang tepat untuk siswanya. Metode ataupun strategi yang dipilih guru haruslah berdasarkan pengalaman dan observasi serta harapan guru terhadap kelasnya [3].

Metode angkat tangan menjadi salah satu cara bagi guru untuk memilih siswa yang akan berpartisipasi secara lisan, akan tetapi akan menjadi masalah jika tidak ada siswa yang angkat tangan atau hanya siswa tertentu saja yang berpartisipasi [11]. Hal ini menjadi salah satu alasan pentingnya *random calling*. Ada beberapa media yang dapat digunakan dalam implementasi *random calling* yaitu salah satunya dengan *popsicle stick* yang mana setiap nama siswa dituliskan dalam stik tersebut. Hal ini terlihat transparan di depan siswa dan tidak menimbulkan kecurigaan siswa bahwa guru ada kecenderungan tertentu dalam menunjuk siswa tertentu saja untuk berpartisipasi [11].

Hal ini juga terjadi di SMPN 4 Pakem ketika pembelajaran matematika kelas 7. Tidak dipungkiri bahwa SMPN 4 Pakem merupakan sekolah unggulan dengan input siswa nomor 1 di Kabupaten Sleman. Meskipun begitu, berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan guru dan widyaiswara bahwa masih ada dominasi keaktifan di kelas oleh beberapa siswa tertentu saja. Observasi ini dilakukan pada siswa kelas 7 tahun pelajaran 2019/2020 untuk kelas matematika.

Melihat fenomena yang terjadi di kelas tersebut guru dan widyaiswara menentukan salah strategi pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keaktifan siswa di kelas yang merata untuk semua siswa karena keaktifan siswa menjadi hal esensial di kelas. Keaktifan siswa menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di kelas [2, 4]. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas yaitu dengan menunjuk siswa secara acak (*random calling*) dengan media *popsicle stick* [5, 10]. Penggunaan *popsicle stick* ini juga diharapkan mampu menarik minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika yang dilakukan [3]. Karena jika siswa tidak tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa akan cenderung mencari hal lain yang menarik perhatiannya dan terkadang menimbulkan hilangnya fokus dan konsentrasi siswa pada pembelajaran.

Selain alasan untuk menarik minat siswa, penggunaan stik ini sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Siswa di abad ke-21 berbeda dengan siswa abad ke-19 dan abad ke-20. Di abad ke-21 terdapat 4 kategori yang harus diketahui oleh guru dan dapat diterapkan untuk memperoleh manajemen kelas yang berhasil yaitu (1) aturan di kelas harus disepakati oleh guru dan siswa, (2) guru harus mampu memberikan intervensi disiplin siswa, (3) guru memiliki pemahaman yang kuat tentang hubungan guru dan siswa, serta (4) kondisi mental yang baik dalam menciptakan manajemen kelas yang baik [3].

Oleh karena untuk mengurangi gap atau kesenjangan keaktifan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, maka dalam penelitian menerapkan metode *random calling* dalam pemanggilan nama siswa dengan media *popsicle stick*. Metode random atau acak dalam memanggil siswa akan memicu semua siswa untuk siap dengan segala kemungkinan untuk ditunjuk atau ditanya oleh guru [9]. Metode acak ini menjadi salah satu cara alternatif ketika guru meminta siswa untuk menanggapi secara sukarela dan yang biasa menjawab hanya siswa tertentu saja [9].

Metode *random calling* ini dengan media *popsicle stick* [1, 3, 7, 11]. Meskipun metode *random calling* bisa dengan menggunakan teknologi misalkan dengan Microsoft Excel/Spreadsheet, akan tetapi berdasarkan pengalaman guru di kelas kurang menarik bagi siswa karena siswa tidak mengetahui sistem pengacakannya. Adapun dengan media *popsicle stick* ini siswa melihat langsung proses pengacakan atau bahkan siswa juga bisa terlibat dalam penentuan acaknya.

Meminta siswa atau menunjuk siswa juga perlu dilakukan oleh guru dan tidak hanya sepenuhnya mengandalkan pada siswa yang secara sukarela dan aktif berpartisipasi di kelas. Berdasarkan hasil penelitian bahwa menggunakan beragam cara untuk meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa juga perlu dilakukan oleh guru di kelas [1].

Strategi ini terbilang sederhana tetapi menjadi alternatif dan terbukti dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas [7]. Selain itu penelitian lain juga mengungkapkan bahwa dengan memanggil siswa secara acak dapat meningkatkan persiapan siswa untuk membaca dan memperajari materi terlebih dulu dibandingkan dengan siswa sukarela saja yang menjawab [8]. Sebagai seorang guru juga harus selalu berinovasi dalam setiap kesempatan untuk memaksimalkan setiap potensi siswa di kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menerapkan metode *random calling* dengan media *popsicle stick* untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang tergolong dalam penelitian kualitatif naratif karena bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan implementasi

atau penerapan teknik *random calling* dengan media *popsicle stick* untuk meningkatkan pemerataan keaktifan siswa. Dengan menerapkan penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan secara langsung dengan hubungan yang erat antara peneliti yaitu sebagai guru dan responden atau siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 4 Pakem Tahun Pelajaran 2019/2020. Implementasi penggunaan teknik *random calling* ini dilaksanakan kurang lebih selama 4 bulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Dokumen yang digunakan adalah angket respon siswa setelah pembelajaran. Observasi yang dilakukan untuk melihat lokasi penelitian, memperhatikan perilaku informan, serta yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu peneliti menggambarkan implementasi teknik *random calling* dengan media *popsicle stick* di kelas 7 pada pelajaran matematika. Selain itu peneliti juga menggunakan triangulasi data untuk mengecek data. Dengan metode *preer debriefing* yaitu dengan mendiskusikan data yang telah diperoleh dengan pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan keahlian yang relevan,

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan berdasarkan (Creswell, 2008; Assjari & S, 2010) adalah (1) mengidentifikasi fenomena yang diteliti, (2) menentukan responden, (3) mengumpulkan pengalaman dari individu/responden, (4) mengisahkan kembali pengalaman responden, (5) berkolaborasi dengan responden, (6) menuliskan narasi, dan (7) validasi keakuratan laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penerapan metode *random calling* dengan *popsicle stick* di kelas 7 SMP Negeri 4 Pakem tahun pelajaran 2019/2010 dilaksanakan dengan urutan sebagai berikut.

1. Observasi oleh Widyaiswara

Kegiatan pembelajaran matematika di kelas 7 dibersamai dan diobservasi langsung di kelas oleh Widyaiswara dari PPPPTK Matematika Yogyakarta. Setiap selesai kegiatan pembelajaran, guru dan widyaiswara melakukan refleksi dan berdiskusi untuk evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa kelas sangat aktif akan tetapi peserta didik yang menjawab hanya tertentu saja dan tidak merata. Berdasarkan hasil refleksi untuk pembelajaran matematika kelas 7 digunakan metode *random calling* dengan media *popsicle stick*.

2. Guru menjelaskan pentingnya kesamaan dalam berpartisipasi dalam kelas dan guru menjelaskan mengapa guru menggunakan *popsicle stick* dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan strategi manajemen kelas bahwa guru harus secara eksplisit dalam menyampaikan informasi strategi pembelajaran yang akan digunakan [10].

3. Pembuatan *popsicle stick*

Guru menyediakan stik dan kemudian membagikan ke peserta didik untuk menuliskan masing-masing namanya di stik tersebut. Hal ini dilakukan sebagai bukti otentik bahwa nama peserta didik diikutkan dalam *random calling*. Stik yang sudah diberikan nama oleh peserta didik dikumpulkan kembali kepada guru.

4. Penjelasan penggunaan *popsicle stick*



Gambar 1. *Popsicle Stick*

Guru membuat kesepakatan kepada peserta didik terkait aturan *random calling* dengan *popsicle stick*. Peserta perlu mengetahui aturannya agar dapat bertanggung jawab dengan keputusannya.

Aturan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 7 SMPN 4 Pakem adalah: (a) guru yang melakukan random atau pengacakan, (b) peserta didik juga terlibat dalam melakukan pengacakan/random, (c) jika peserta didik tidak mau menjawab diberikan konsekuensi pekerjaan rumah 1 nomor, peserta didik harus menjawab atau menyampaikan idenya apapun. Konsekuensi diberikan kepada peserta didik yang tidak mencoba untuk berpartisipasi ketika namanya terdipanggil dengan stick tersebut. Guru memberikan jeda waktu sedikit lebih lama dari yang diperkirakan guru jika peserta didik tidak langsung menjawab atau setelah guru menanyakan soal. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir terlebih dulu dan peserta didik tidak akan merasa terintervensi [10].

5. Implementasi

Adapun implementasi metode *random calling* dengan menggunakan *popsicle stick* untuk meningkatkan pemerataan keaktifan siswa adalah guru tetap memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkritisi, bertanya ataupun menanggapi permasalahan dari guru secara sukarela terlebih dulu. Hal ini untuk memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik bagi yang ingin sukarela berpartisipasi aktif di kelas. Kemudian selama pembelajaran berlangsung, jika guru terus menggunakan aturan *volunteer*, ternyata di kelas hanya siswa-siswa tertentu saja yang berpartisipasi aktif, maka mulai dari sini guru menerapkan aturan *random calling*. Peserta didik yang stik namanya diambil baik oleh guru atau oleh siswa yang lain secara acak harus menjawab dan tidak boleh menerima bantuan dari temannya di awal dan siswa tidak diperkenankan untuk menjawab “saya tidak tahu” jika memang benar-benar tidak tahu [2].

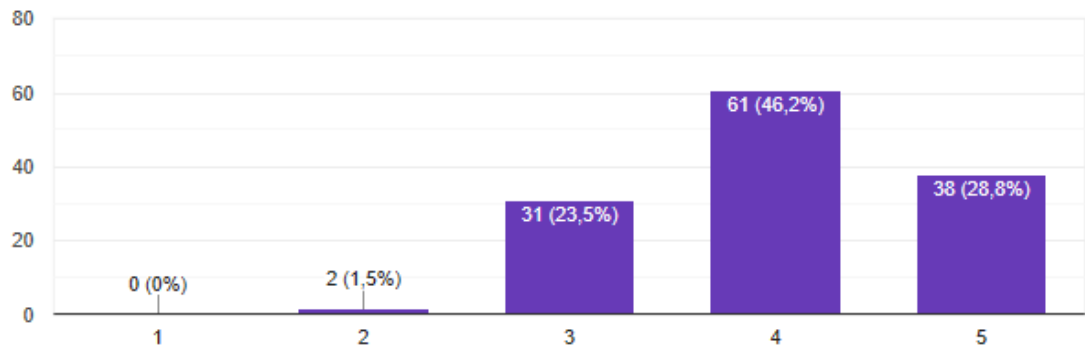
6. Refleksi

Di akhir kegiatan pembelajaran guru menanyakan testimoni dan kesan siswa setelah menerapkan metode *random calling* menggunakan *popsicle stick*. Guru menanyakan secara langsung dan lisan kepada siswa. Adapun jawaban sebagian siswa adalah mereka merasa berdebar dan harus siap untuk menjawab ataupun mengkritisi konten pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dengan menerapkan metode *random calling* menggunakan *popsicle stick*, guru dan observer dalam hal ini widyaiswara dari PPPPTK

Matematika melaksanakan refleksi dan evaluasi dari penerapan metode tersebut. Adapun hasil refleksi tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *random calling* dengan *popsicle stick* disajikan pada Gambar 1 berikut.

132 tanggapan



Gambar 2. Hasil Angket Pemanfaatan Popsicle Stick

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, sebanyak 28,8% siswa menyatakan sangat setuju (skor 5) dan sebanyak 46,2% siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *random calling* dengan media *popsicle stick* menjadi lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat diskusi klasikal secara aktif. Sementara itu sebanyak 23,5% merasa biasa saja dengan penerapan metode *random calling* dengan media *popsicle stick*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa lebih dari 75% siswa merasa lebih aktif dan tertantang di kelas matematika setelah penerapan teknik *random calling* dengan media *popsicle stick*.

Sebagaimana dikemukakan oleh ahli bahwa hakikat kelas dan tujuan pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan proses belajar siswa tentang apa yang akan disampaikan atau dibelajarkan oleh guru [9]. Partisipasi di kelas ini menjadi alasan utama dalam menciptakan kelas dengan pembelajaran yang aktif dan sekaligus untuk mengatur kecepatan dan kedalaman materi siswa [9].

B. Pembahasan

Implementasi metode *random calling* dengan menggunakan *popsicle stick* untuk meningkatkan pemerataan keaktifan siswa adalah guru tetap memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkritisi, bertanya ataupun menanggapi permasalahan dari guru secara sukarela terlebih dulu. Hal ini untuk memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik bagi yang ingin sukarela berpartisipasi aktif di kelas. Kemudian selama pembelajaran berlangsung, jika guru terus menggunakan aturan *volunteer*, ternyata di kelas hanya siswa-siswa tertentu saja yang berpartisipasi aktif, maka mulai dari sini guru menerapkan aturan *random calling*. Peserta didik yang stik namanya diambil baik oleh guru atau oleh siswa yang lain secara acak harus menjawab dan tidak boleh menerima bantuan dari temannya di awal dan siswa tidak diperkenankan untuk menjawab “saya tidak tahu” jika memang benar-benar tidak tahu [2].

Berdasarkan penelitian yang sudah ada bahwa beberapa guru terkadang kurang memiliki alasan untuk memanggil siswa yang tidak secara sukarela aktif di kelas [9]. Ada pula guru yang beranggapan bahwa menunjuk siswa yang tidak sukarela menjawab atau berpartisipasi seperti memaksakan atau melakukan invasi. Ada juga guru yang khawatir jika menunjuk siswa dengan gender tertentu atau karakteristik tertentu, sehingga

terkadang guru hanya sering menawarkan partisipasi kepada siswa yang secara sukarela dan aktif berpartisipasi di kelas [9].

Menumbuhkan keaktifan di kelas dengan meminta volunteer untuk menjawab ataupun menyumbangkan ide menjadi kurang berkesan bagi semua siswa. Bahkan ada siswa yang menyatakan bahwa cenderung santai karena sudah ada yang menjawab yaitu siswa yang bisa dan sukarela. Hal ini sesuai dengan yang pendapat ahli bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan jika hanya mengandalkan siswa yang sukarela menjawab. Selain itu juga dikarenakan harus menunggu adanya volunteer [9].

Menurut beberapa pengakuan siswa yang memiliki kemampuan dan tergolong pintar akan tetapi tidak mau menjawab ataupun menjadi volunteer dikarenakan enggan untuk menunjukkan kemampuannya. Siswa biasanya enggan memperlihatkan kemampuannya karena siswa tidak mengetahui penilaian partisipasi atau keaktifan akan berpengaruh pada nilai mereka [9].

Terkadang siswa yang bersedia menjadi volunteer secara sukarela aktif di kelas, siswa akan mengungkapkan kata-kata seperti “saya kira saya tahu jawabannya”, “saya ingin guru menunjukku untuk menjawab”, “saya tahu lebih banyak daripada siswa lain di kelas”, “saya cukup yakin dengan jawaban saya”, “saya cukup pintar untuk masalah tersebut” [9]. Metode *random calling* terkadang juga menimbulkan kecemburuan antara peserta didik sehingga terkadang menghalangi siswa yang pintar untuk menjawab dan memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk menjawab [9].

Guru bukan hanya sekedar menyesuaikan diskusi dengan mayoritas jawaban di kelas yang didominasi siswa pintar saja akan tetapi menciptakan keaktifan dan partisipasi dari semua siswa. Terkadang siswa juga berasumsi bahwa guru tidak akan menunjuk siswa yang sudah menjawab sehingga siswa merasa aman dan cenderung tidak belajar dan memperhatikan setiap kegiatan diskusi di kelas. Oleh karena itu guru secara transparan menggunakan metode *random calling* sehingga siswa siap setiap saat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi penggunaan teknik intervensi *random calling* dengan media *popsicle stick* dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas serta terjadi pemerataan keaktifan siswa yang sebelumnya didominasi siswa yang notabene dalam kategori pintar dan siswa tertentu saja. Adapun hal yang perlu ditekankan dalam penerapan teknik *random calling* dengan media *popsicle stick* ini adalah perlu adanya kesepakatan antara guru dan siswa dalam pelaksanaannya. Selain itu cara ini tidak menghilangkan kesempatan siswa untuk menjawab secara sukarela terlebih dahulu dalam menyampaikan ide gagasannya.

Guru di kelas dapat mengimplementasikan teknik *random calling* dengan media *popsicle stick* ini dengan mengombinasikan dan memberi kesempatan secara terbuka terlebih dahulu untuk memberikan keleluasaan dan pemerataan partisipasi keaktifan siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abel, N. R. (2018). *Back to School: Simple Teaching Strategies from K-12 Classroom*. Indianapolis, IN: College of Education, Butler University Libraries.
- [2] Christenson, S. L., Reschly, A. L., & Wylie, C. (2012). *Handbook of research on student*. New York, NY: Springer.
- [3] Gattellaro, J. (2014). Classroom Management. *Education and Human Development Master's Theses*, 1-44.
- [4] Johns, B. H., Crowley, E. P., & Guetzloe, E. (2008). *Focus on Exceptional Children: Engaged Time in the Classroom*. Denver, Colorado: Love Publishing Company.
- [5] Knight, J. K., Wise, S. B., & Sieke, S. (2016). Group Random Call Can Positively Affect Student In-Class Clicker Discussions. *CBE-Life Sciences Education*, 1-11.
- [6] LeClere, J. (2009). *Increasing student participation and motivation in a whole new way*. Monterey bay: California State University.
- [7] Leip, M. (2016). Increasing Student Engagement. *Congress Proceedings: II English Teaching Congress* (pp. 109-116). Costa Rica: Instituto Tecnológico de Costa Rica, Escuela de Idiomas y Ciencias Sociales.
- [8] Levy, D. (2014). Cold calling and web postings: Do they improve students' preparation and learning in statistics? *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 14(5), 92-109.
- [9] Rogers, J. M. (1997). Class Participation: Random Calling and Anonymous Grading. *Journal of Legal Education*, 73-82.
- [10] Sinnett, L. M., Knight, C., Kulstad, T., Smith-Benanti, M., & Tatsuki, M. (2019). *Ideas for Inclusive Teaching Practices*. Iowa: Council for Diversity and Inclusion at Grinnell College.
- [11] Tanner, K. D. (2013). Structure Matters: Twenty-One Teaching Strategies to Promote Student Engagement and Cultivate Classroom Equity. *CBE-Life Sciences Education*, 12, 322-331.