



Pendampingan Pembelajaran English Fabulous Learning Mentimeter Berbasis Gamifikasi di SMP Negeri 1 Duhiadaa

**Pratiwi Samad^{1*}, Muliani², Abdul Yunus Labolo³, Muh. Wahyuddin S. Adam⁴,
Fairus Suryani Munir⁵, Kurnia⁶**

^{1,2,3,4,5} Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia

⁶ Universitas Muhammadiyah Mamuju, Indonesia

*Corresponding author: pratiwisamad65@gmail.com

Received 05-10-2024

Revised 31-10-2024

Published 09-12-2024

ABSTRAK

Pendampingan *English Fabulous learning* berbasis gamifikasi bagi murid dan guru SMP Negeri 1 Duhiadaa sangat dibutuhkan dalam meningkatkan *English skills* dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dan guru belum memiliki kreativitas menginovasi pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa menguasai Bahasa Inggris dan meningkatkan kreativitas guru merancang media pembelajaran berbasis IT. Metode yang digunakan adalah *English fabulous learning* Mentimeter dengan lama pendampingan 2 hari menggunakan instrument wawancara. Data hasil pengabdian yang sudah dilakukan berupa: 1) mitra memiliki motivasi yang tinggi dalam berpartisipasi belajar Bahasa Inggris melalui aplikasi Mentimeter, Duolingo, memrise, quizlet, Quizizz, Kahoot, and Quizwhizzer; 2) mitra memahami penggunaan gamifikasi bahasa Inggris mentimeter; 3) mitra mampu menerapkan penggunaan *English learning Apps* berbasis IT yang mampu meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggrisnya; 4) mitra mampu mengembangkan e-modul gamifikasi. Secara keseluruhan pendampingan ini efektif meningkatkan minat belajar siswa dan kreativitas guru dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis IT.

Kata kunci: Aplikasi Bahasa Inggris, Gamifikasi, Mentimeter, Pembelajaran.

ABSTRACT

The gamified *English Fabulous Learning* mentorship program for students and teachers at SMP Negeri 1 Duhiadaa is essential for improving English skills. Conventional teaching methods tend to lack active student engagement, and teachers often face challenges in innovating instructional strategies. This initiative aims to enhance students' English proficiency and foster teachers' creativity in designing IT-based learning media. The mentorship employed a two-day *English Fabulous Learning* method using Mentimeter and interview tools. The results of the program include: 1) high participant motivation to learn English via Mentimeter, Duolingo, Memrise, Quizlet, Quizizz, Kahoot, and Quizwhizzer; 2) understanding of English gamification via Mentimeter; 3) participants' ability to implement IT-based English learning apps to boost their interest and proficiency; and 4) the ability to develop gamified e-learning modules. Overall, this mentorship effectively increases student enthusiasm and teacher creativity in IT-based English learning.

Keywords: English Apps, Gamification, Learning, Mentimeter.

PENDAHULUAN

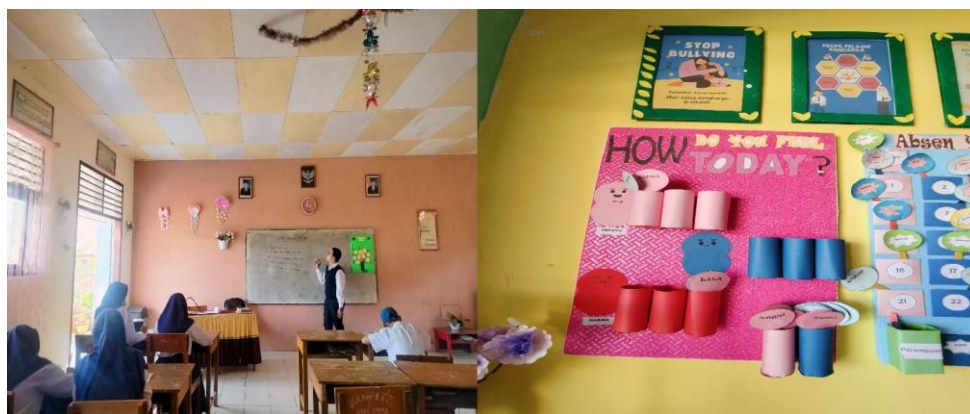
SMP Negeri 1 Duhiadaa terletak di Jalan Sungai Besar, Desa Duhiadaa, Kecamatan Marisa, Provinsi Gorontalo, dengan jarak 5.8 km dari tim pengabdian



Program Pengabdian Masyarakat PMP. Fokus utama pengabdian adalah pada guru dan siswa kelas VIII dan IX, berdasarkan pertimbangan kondisi serta kemampuan untuk penyelesaian masalah. Sekolah ini memiliki total 23 guru, dengan 10 guru laki-laki dan 14 guru perempuan. Jumlah siswa sebanyak 229, terbagi atas 59 siswa kelas VII, 95 siswa kelas VIII, dan 75 siswa kelas IX. Secara pendidikan, 2 guru memiliki gelar S-2, 18 guru memiliki gelar S-1, dan 3 guru memiliki gelar diploma. Sebagai penunjang media ajar, guru-guru SMP 1 Duhiadaa menggunakan media gambar namun masih sangat terbatas sehingga siswa masih sangat sulit memahami pembelajarn bahasa inggris terutama pada skill kosa kata, membaca, tata bahasa dan berbicara. Guru-guru membantu peserta didik memahami materi dengan menggunakan penunjang pembelajaran berupa media gambar seadanya. Meskipun SMP Negeri 1 Duhiadaa telah menggunakan laman website dan aplikasi belajar, namun tidak tampak adanya keberlanjutan pada laman atau website sekolah SMP 1 Negeri Duhiadaa. Sesuai yang telah di sampaikan oleh guru Sarwin selaku pengatur Tenaga Umum SMP Negeri 1 Duhiadaa bahwa materi pembelajaran terbatas pada penggunaan laman aplikasi dan tidak ada pelatihan sebelumnya terkait pemanfaatan pembelajaran teknologi yang spesifik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru bahasa inggris kelas VII di SMP I Duhiadaa menyatakan bahwa kemampuan bahasa inggris siswa masih sangat kurang, terutama ketika di arahkan untuk membaca dan berbicara menggunakan bahasa inggris. Hanya 1 sampai 2 murid saja yang merespon karena mereka sudh memiliki pemahaman sedikit-sedikit terkait bhahsa inggris. Selain itu, minat mereka juga kurang disebabkan bahan ajar yang digunakan oleh guru-guru masih terbatas hanya pada buku paket, papan tulis dan spidol serta hanya terdapat display kelas yang tidak difungsikan oleh guru dan siswa secara berkelanjutan. Media yang di gunakan sudah lama tidak di perbarui sehingga minat belajar siswa masih sangat kurang terutama pada materi pembelajaran bahasa inggris. Guru-guru SMP 1 Duhiadaa hanya mengetahui sekaligus menerapkan aplikasi quizizz saja yang sudah membuat cukup membosankan untuk siswa menggunakannya secara terus-menerus. Mitra membutuhkan pendampingan pihak terkait untuk memaksimalkan media ajar yang lebih interaktif berupa penerapan Mentimeter platform berbasis gamifikasi. Selain itu, mitra juga membutuhkan rancangan buku elektronik yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan peserta didik SMP 1 Duhiadaa untuk meningkatkan pemahaman bahasa inggris yang lebih baik.

Hal yang menarik perhatian juga terlihat pada kondisi perpustakaan dengan persediaan buku tanpa penyediaan media yang diperlukan oleh siswa sehingga ketika siswa berada di perpustakaan hanya bersumber pada buku saja tanpa sumber yang cocok dengan kebutuhan yang mereka pelajari



Gambar 1. Kondisi Ruang Kelas dan Display Kelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VIII dan XI dengan total 7 orang, mengungkapkan bahwa mereka tidak termotivasi berlama lama belajar dengan sumber yang tidak ter update dengan kurangnya media yang seharusnya ada untuk meningkatkan lagi motivasi dan semangat untuk terus mempelajari bahasa asing. Permasalahan mitra saat ini terdapat pada lingkup sosial humaniora dan Teknologi informasi dan komunikasi. Kondisi yang tampak terlihat pada 1) kurangnya minat dan motivasi belajar bahasa inggris siswa untuk mempelajari bahasa inggris, 2) minimnya penggunaan media inovasi pembelajaran, dan 3) kurangnya kreativitas guru merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa di SMP Negeri 1 Duhiadaa.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk 1) memberikan pendampingan dan pelatihan pembelajaran interaktif melalui English Fabulous Learning berbantuan Mentimeter berbasis gamifikasi, 2) memberikan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pembelajaran bahasa inggris melalui aplikasi kahoot, duolingo, memrise, quizlet dan quizizz, 3) Melakukan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pembelajaran untuk merancang buku dan modul elektronik dengan akses lebih mudah meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa dan profesionalisme guru. Fokus pengabdian yakni meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa menguasai bahasa inggris sesuai bidang ditekuni dan meningkatkan kreativitas guru meningkatkan ide, kemampuan mengakses, menciptakan teknologi pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat bagi siswa. Pengabdian masyarakat pemula ini melibatkan dua bidang sesuai dengankepakaran tim pengabdian yakni Pratiwi Samad, S.Pd., M.Pd dan Muliani S.Pd., M.Pd dengan bidangmedia pembelajaran interaktif, dan Abdul Yunus Labolo., M.Kom dengan bidang Sistem Informasi.

Solusi pendampingan yang ditawarkan adalah dengan menawarkan solusi pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran berupa Mentimeter tersinkronisasi dengan aplikasi gamifikasi interaktif Quizizz, Kahoot, Duolingo, Quizlet dan Memrise agar kualitas dan keterampilan guru lebih meningkat dan berdaya guna bagisiswa dan dapat meningkatkan kemampuan kosa kata, berbicara dan membaca secara efektif dan efisien. Solusi permasalahan kedua dari minimnya inovasi perancangan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di semua bidang materi pembelajaran di sekolah

dengan melakukan pembuatan dan perancangan e book dan modul sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran oleh guru-guru SMP Negeri 1 Duhiadaa melalui canva, microsoft power point, flipbook dan book creator.

Gambaran IPTEKS yang telah di terapkan dengan Langkah-langkah pelatihan dan pendampingan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pelatihan dan pendampingan English language skills meliputi vocabulary, reading, speaking, pronunciation dan grammar.
- 2) Melibatkan Partisipatif aktif pada laman mentimeter bertautan youtub, film, link video dan materi bahasa inggris.



Gambar 2. Gambaran Ipteks Pengabdian

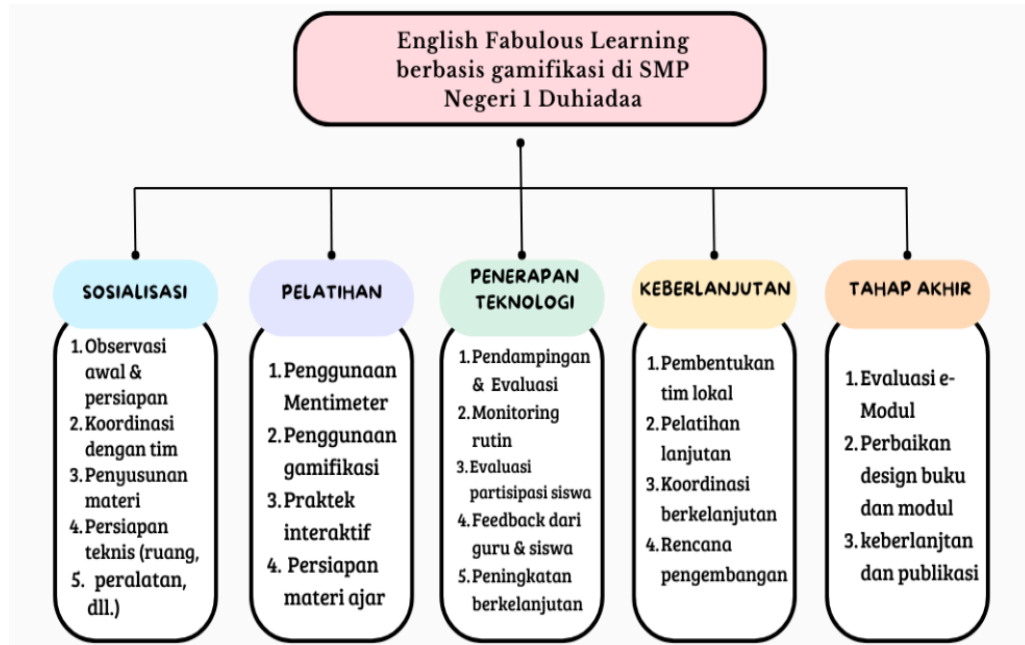
- 3) Menerapkan metode yang di gunakan berupa contextual teaching and learning dan kolaboratif learning berupa tanya jawab, role playing, diskusi, merespon materi, praktek speaking dan persentase. terkait materi (speaking, reading, writing) yang di tampilkan melalui proses English FabulousLearning.
- 4) Mengikuti tautan link Gaming pada laman gamifikasi sebagai feedback pembelajaran berupa Apps atau web dari quizizz, kahoot, memrise, quizlet, wardwall, quizwizher dan duolingo pada laman kuis dan soal latihan.
- 5) Penerapan media interaktif dengan teknologi pembelajaran untuk lingkup materi yang lebih spesifik dan menarik.
- 6) Perancangan buku dan modul ajar dengan desain animasi dan tampilan yang lebih beragam pada visual, warna, pola kuis dan link soal Latihan.

Melalui penerapan metode pada pengabdian akan terjadi peningkatan kemampuan bahasa inggris, kemampuan mitra dalam penggunaan media interaktif dan peningkatan skill dan profesionalisme guru dalam menggunakan, merancang dan mengembangkan bahan atau materi ajar secara kreatif, berdaya guna dan inovatif serta dapat memaksimalkan pengaplikasian pembelajaran pada program MBKM era 4.0.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Agar terlaksana dengan baik maka dilakukan tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program terlihat pada bagan dan deskripsi sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan alur pengabdian

1. Sosialisasi

Pada tahapan ini tim pengabdian melakukan sosialisasi terhadap mitra terkait pentingnya penggunaan dan penguasaan bahasa Inggris di tingkat SMP dan pentingnya penggunaan teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan tahapan mencakup:

- Observasi ke mitra terkait jadwal pelaksanaan PMP
- melakukan koordinasi dengan anggota TIM sebelum pelaksanaan kegiatan membahas teknik pelaksanaan di lapangan termasuk melakukan pembagian tugas dalam membuat materi penyuluhan, pendampingan dan pelatihan dalam bentuk FGD,
- Melakukan persiapan teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi persiapan ruangan, LCD, white board, peralatan pengabdian habis pakai, persiapan bahasasosialisasi dan keperluan administrasi.

2. Peserta

Peserta kegiatan ini meliputi 5 orang guru SMP 1 Duhiadaa, terdiri dari 2 guru bahasa Inggris, 1 guru Matematika, 1 guru IPA, dan 1 guru IPS. Selain itu, mitra juga mencakup 30 siswa kelas VIII dan IX dari SMP Negeri 1 Duhiadaa, dengan rincian 15 siswa kelas VIII dan 15 siswa kelas IX. Sosialisasi dan pelatihan awal hari pertama ditujukan kepada 15 orang yakni berupa 5 orang guru dan 10 orang siswa. Kemudian dilanjutkan di hari kedua dengan kegiatan pendampingan oleh guru dan tim pelaksana

kepada 25 siswa kelas VIII dan IX. Dengan demikian, total peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah 35 orang.

3. Pelatihan

Metode pelatihan dalam pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan dilakukan secara langsung dengan mitra dalam bentuk bimbingan teknis, praktek kegiatan dan perancangan materi dari tim pengabdian merupakan TIM dosen dan mahasiswa dari Universitas Pohuwato Gorontalo mencakup penyusunan materi pelatihan, sosialisasi dan pelatihan English Fabulous Learning Mentimeter berbasis gamifikasi dan pelatihan dan sosialisasi materi media interaktif berbasis android/Apps dan Web.

4. Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi adalah tahap implementasi utama dalam pengabdian ini. Tim pengabdian akan mengintegrasikan aplikasi Mentimeter dan platform gamifikasi lainnya dalam setiap sesi pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Duhiadaa. Teknologi ini akan digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran, seperti menampilkan video, gambar, dan forum diskusi yang mendukung pembelajaran kontekstual.

5. Keberlanjutan Program

Adapun Keberlanjutan program telah dirancang sejak awal pelaksanaan kegiatan dengan membentuk tim penanggungjawab di lapangan yang berasal dari peserta yang mendapat rekomendasi terdiri atas 2 orang siswa dengan kelas berbeda dan 2 orang guru dari mata pelajaran bahasa Inggris dan mata pelajaran umum sebagai penanggungjawab mitra untuk terus berkoordinasi dengan TIM selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan selesai.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan berlangsung pada tanggal 28-29 Agustus 2024 pukul 08.00 pagi hingga 15.00 sore di kompleks SPM Negeri 1 Duhiadaa, Kab. Pohuwato, Prov. Gorontalo. Ketua dan Tim pengabdian bersama koordinator trainer wilayah Provinsi Gorontalo Bapak Muh. Wahyuddin S. Adam, S.Pd.I., M. Pd Berkolaborasi memberikan materi terkait peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris dan penggunaan aplikasi pembelajaran dengan gamifikasi.

Materi Bahasa Inggris Melalui Laman Mentimeter

Materi mentimeter yang dapat di aplikasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dibawakan oleh Pratiwi Samad, S.Pd.I., M.Pd yang merupakan dosen sekaligus ketua pengabdian pada kegiatan PMP ini yang telah melakukan studi terkait mentimeter pada pengembangan kemampuan bahasa Inggris peserta didik.



Gambar 3. Pendampingan Mentimeter dan Gamifikasi

Mentimeter digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa (Samad & Munir, 2022) melalui diskusi, polling, tanya jawab, word cloud dengan materi audio visual melalui YouTube, website dan platform lainnya yang bisa disinkronkan melalui link atau barcode yang ada pada laman Mentimeter (Samad & Munir, 2022).

“Belajar menggunakan Mentimeter mampu meningkatkan komunikasi siswa baik secara langsung atau tidak langsung karena di setiap materi yang diberikan memiliki fitur yang beragam dan menarik” (Wawancara guru 1)

“Menurut saya, belajar dengan memanfaatkan Mentimeter untuk persentase materi akan memudahkan guru dan siswa memahami dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan” (Wawancara guru 2).

Materi Bahasa Inggris melalui Gamifikasi Duolingo, Quizizz, Memrise, Quizlet, dan Wordwall

Pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan menyinkronkan Mentimeter dan gamifikasi untuk materi Bahasa Inggris (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). Aktivitas ini membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk berkomunikasi (Rafiqah *et al.*, 2023) dalam bahasa Inggris. Setelah memperoleh materi, peserta pelatihan memiliki banyak kemajuan dalam memahami bahasa Inggris khususnya pada peningkatan *vocabulary*, *speaking* dan *reading* (Pham, 2022). Peserta didik memiliki pengalaman dalam berpartisipasi mengemukakan ide dan pendapat mereka dan guru-guru memahami penggunaan Mentimeter dan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa (Tjiptady *et al.*, 2022). Peningkatan Bahasa Inggris yang terlihat terdapat pada skill *vocabulary*, *grammar*, *reading*, *pronunciation* dan *speaking* (Lim & Yunus, 2021).

“Saya sangat senang dengan penggunaan Mentimeter dan aplikasi gamifikasi seperti Duolingo, Quizizz, dan Wordwall. Ini membuat pembelajaran lebih menantang, menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar, terutama saat kami menggunakan kuis dan permainan interaktif. Mereka tidak merasa bosan seperti saat pembelajaran biasa” (Wawancara guru 2).

“Pelatihan ini sangat kami butuhkan sebagai seorang guru bahasa inggris karena pembelajaran di kelas tidak monoton dan sekaligus membantu siswa memahami materi Bahasa inggris dengan mudah karena kebanyakan masih belum memahami materi simple dalam bahasa inggris itu sendiri” (wawancara guru 3).

Partisipasi Aktif melalui Role play dan Persentasi

Selain berpartisipasi pada laman web dan aplikasi, Tim pengabdian melakukan pemberian feedback dengan mengajak kepada peserta melakukan tanya jawab secara langsung, bergantian dan mempersentasikan hasil pengerjaan kuis menggunakan bahasa inggris (Baeva *et al.*, 2020; Bahriyeva, 2021). Peserta terlihat antusias menjawab pertanyaan dan berdiskusi terkait soal yang telah mereka jawab menggunakan Bahasa inggris secara langsung (Baeva *et al.*, 2020; Rahman & Budiarto, 2022).

“I think it’s really nice to learn by quiz, karena dapat help me to learn English better” (wawancara murid 2).

Pembuatan Soal Quizwhizzer dan Kahoot

Kahoot dan Quizwhizzer merupakan platform kuis yang interaktif dengan fitur soal yang beragam yang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan keaktifan siswa di kelas (Audina *et al.*, 2022; Wang & Tahir, 2020). Menurut Rojabi, dkk (Rojabi *et al.*, 2022), gamifikasi pada aplikasi Kahoot dan quizwhizer (Audina *et al.*, 2022) dapat meningkatkan hasil belajar, partisipasi dan motivasi siswa (Sabatini *et al.*, 2022). Pelatihan dan pendampingan dilakukan Bersama tim untuk membantu guru menyiapkan soal-soal yang lebih interaktif dan menarik (Nadya Eka Aristyasari *et al.*, 2023; Nikghadam-Hojjati *et al.*, 2018). Menurut peserta, beberapa manfaat yang telah diperoleh melalui pelatihan ini yakni:

“Sebagai guru matematika, saya sangat berharap ilmu baru ini bisa menjadi hal yang membantu peserta menjadi memahami materi dengan mudah karena mengajar matematika bukanlah hal yang gampang terutama pada soal-soal yang di berikan” (wawancara guru 1).

Perancangan modul ajar menggunakan Canva

Tim pengabdian melakukan pendampingan pembuatan e-modul yang ditautkan dengan gamifikasi yang sesuai dengan materi. Guru-guru SMP Negeri 1 Duhiadaa melakukan perancangan materi khususnya pada pembelajaran bahasa inggris. Modul yang di rancang akan lebih meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru (Ricu Sidiq & Najuah, 2020; Subari, 2022) karena telah banyak memahami terkait gamifikasi dan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Menurut Subari (Subari, 2022), pengembangan e-modul yang sesuai dengan kemampuan dan apa yang dibutuhkan peserta didik akan sangat membantu mereka meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, guru-guru akan lebih memahami potensi dan materi pelajaran yang sesuai dengan murid-muridnya.

"We really need this kind of training because it is new knowledge for us. Previously, there had never been a gamification-based module or e-module that could increase students' active participation in the classroom. In addition, as an English teacher, this is very important for us and for the students" (wawancara guru 3)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian pada masyarakat pemula yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) mitra memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari Bahasa Inggris dan berpartisipasi aktif pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui aplikasi Mentimeter, Duolingo, Quizizz, Kahoot, and Quizwhizzer; 2) mitra memahami penggunaan mentimeter yang tersinkronisasi dengan gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan kosakata, berbicara dan membaca peserta didik; 3) mitra mampu menerapkan penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis IT melalui Mentimeter, Duolingo, Quizizz, Kahoot, and Quizwhizzer; 4) mitra mampu mengembangkan modul ajar berupa e-modul berbasis gamifikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Kebudayaan Penelitian Pendidikan Tinggi kemendikbud Ristek atas Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Kompetitif Nasional Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat, Skema Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996-2006. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Baeva, T. A., ZHavoronkova, E. M., & Sinicyna, T. A. (2020). Role-playing games in teaching communication in a foreign language. *Trends in the Development of Science and Education*. 1(1), 5-9. <https://doi.org/10.18411/lj-03-2020-61>
- Bahriyeva, N. (2021). Teaching a language through role-play. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 1582-1587. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns1.1745>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11), 2-15. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Nadya Eka Aristyasari, Yuliani, Y., & Indana, S. (2023). The Development of an E-book Based on Local Wisdom Around Bromo Tengger Semeru National Park to Train High School Students' Creative Thinking Skill. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 4(6), 732-745. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i6.333>

- Nikghadam-Hojjati, S., Rajabzadeh-Ghatari, A., Alborzi, M., & Hassanzadeh, G. (2018). How Simple Funny Video Games and Short Comedy Movies Impact Creative Idea Generation. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 15(4). <https://doi.org/10.1142/S0219877018500372>
- Pham, A. T. (2022). University Students' Perceptions on the Use of Quizlet in Learning Vocabulary. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(7), 54-63 <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.29073>
- Rafiq, R., Aswad, M., Asfihana, R., & Singh, A. K. J. (2023). Implementation of â€œMerdeka Belajarâ€: Evolving Learner Autonomy and Speaking Skill through Cultural Discovery Learning Model. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, 8(1), 54-72 <https://doi.org/10.24903/sj.v8i01.1237>
- Rahman, R. Z., & Budiarto, W. (2022). Sosialisasi PJBL-Inventor Guna Meningkatkan Kompetensi Guru di Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 17-23. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i1.1197>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7(2), 1-11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884>
- Sabatini, S. N., Novianri, P. P., & Amijaya, S. Y. (2022). Strategi Adaptasi Penerapan Program MBKM yang Kolaboratif dan Partisipatif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 182-192. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p182-192>
- Samad, P., & Munir, F. S. (2022). The Utilizing of Mentimeter Platform in Enhancing the EFL Students' English Skills in Digital Era. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1645-1650. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4380>
- Subari, S. (2022). Developing E-Module for English Language Teaching (R&D Study at Tenth Grade Students of SMAN 1 Donggo). *Internatioanl Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(10), 102-117. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/4128>
- Tjiptady, B. C., Yoto, Y., & Marsono, M. (2022). Life-based learning innovation through Android e-module to support long distance learning in 21st century. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2489, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0094471>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149, 103818-103822. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>