



# Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik melalui Permainan Digital Edukatif pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Mita Nur Aflah<sup>1\*</sup>, Popy<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan YARSI Pontianak, Jalan Panglima Aim No. 1 Pontianak, Kalimantan Barat 78235

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan YARSI Pontianak, Jalan Panglima Aim No. 1 Pontianak, Kalimantan Barat 78235

\*Email koresponden: [mithanuraflah@gmail.com](mailto:mithanuraflah@gmail.com)

## ARTIKEL INFO

Article history

Received: 17 Sep 2025

Accepted: 20 Okt 2025

Published: 30 Nov 2025

## Kata kunci:

Permainan digital,  
Partisipasi siswa,  
Minat belajar

## Keywords:

Digital game,  
Participation,  
Interest in learning

## ABSTRAK

**Background:** Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam mempelajari kosa-kata Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Hal ini dilakukan sebagai solusi dari permasalahan mitra yaitu rendahnya minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris. **Metode:** Pengajaran kosa-kata Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan digital edukatif ini dilakukan dengan cara demonstrasi dan simulasi. Metode observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi siswa. **Hasil:** Hasil kegiatan mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan digital di dalam kelas terbukti menstimulasi minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil latihan siswa dengan nilai rata-rata 8,5 juga membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari permainan digital. Dengan menggunakan platform digital interaktif, peserta didik dapat secara aktif berlatih dan memperkuat kemampuan bahasa mereka dengan cara yang dinamis dan menarik. **Kesimpulan:** Hasil kegiatan ini menggarisbawahi pentingnya mempromosikan strategi pengajaran yang efektif yang dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran dengan pemanfaatan permainan digital ke dalam praktik pedagogis.

## ABSTRACT

**Background:** This Community Service Program (PKM) aims to engage students in a more interactive and enjoyable method of learning English vocabulary. To address the issue of low student interest in learning English, this solution was implemented. **Method:** The activity is carried out through demonstrating how words are used in context and simulating real-life scenarios where students can practice applying their new vocabulary. The observation method was used to observe student participation. **Results:** The results indicate that the use of digital games in the classroom has been proven to stimulate students' interest in actively participating in the learning process. The results of student exercises with an average score of 8.5 also confirm the significant influence of digital games. Utilizing interactive digital platforms, students have the opportunity to engage actively in practicing and enhancing their language skills. This not only makes the learning process more dynamic but also more interesting for students. **Conclusion:** This activity serves as a reminder of the significance of implementing innovative teaching techniques to enhance the learning experience. By incorporating digital games into pedagogical methods, educators can better engage students and improve overall academic performance.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.



## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang digunakan di berbagai sektor masyarakat, termasuk ilmu pengetahuan, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Menyadari pentingnya kemahiran berbahasa Inggris dalam konteks masa kini dan masa depan, sangat penting untuk menerapkan strategi pembelajaran bahasa Inggris sejak dini di dalam institusi Pendidikan (Bo et al., 2023; Ishaka Putra et al., 2023). Karena persaingan global menjadi semakin kompetitif, individu harus memiliki keterampilan praktis dan kemampuan bahasa Inggris yang mahir untuk menavigasi platform internasional secara efektif di mana bahasa Inggris berfungsi sebagai media komunikasi yang dominan.

Dalam dunia pendidikan bahasa, sangat penting bagi para guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik dan minat dari para peserta didiknya, terutama dalam domain kognitif, linguistik, dan emosional (Kim et al., 2019). Pengetahuan ini memungkinkan para pendidik untuk menyesuaikan strategi instruksional mereka secara efektif untuk mendukung peserta didik dalam mengatasi tantangan yang terkait dengan pembelajaran bahasa baru. Dengan mengasah kompetensi mereka dan dengan mahir menerapkan pendekatan pedagogis yang bervariasi, para guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memperkaya yang mendorong keberhasilan peserta didik dalam penguasaan bahasa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran. Faktanya saat ini, tujuan dari materi pembelajaran digital atau multimedia adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan retensi pengetahuan dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan (Abdulrahman et al., 2020). Selain itu, untuk mengatasi masalah kebosanan yang terjadi di dalam kelas dikarenakan metode pembelajaran yang masih tradisional, penggunaan teknologi di dalam kelas berupa permainan dengan platform digital interaktif dapat dijadikan sebagai solusi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan komputer yang edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Syafiqah Yaccob & Md Yunus (2019) menemukan dalam penelitian mereka bahwa permainan digital dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan terbukti memiliki dampak yang besar bagi generasi muda saat ini. Adipat et al. (2021a) juga menyebutkan bahwa mengintegrasikan permainan digital ke dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi Pelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Senada dengan dua penelitian diatas, Camacho Vásquez & Ovalle (2019) juga menemukan bahwa menggunakan permainan dan aktivitas untuk melatih kosakata dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghafal kata, merangsang interaksi peserta didik, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan permainan komputer yang edukatif telah terbukti memiliki dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa, karena menyediakan platform yang menyenangkan dan interaktif bagi mereka untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Dengan memanfaatkan antusiasme siswa untuk bermain *game*, para pendidik dapat secara efektif memanfaatkan teknologi ini untuk mendukung dan meningkatkan hasil belajar siswa mereka.

Bedasarkan beberapa keunggulan penggunaan permainan digital diatas, peneliti berinisiasi untuk melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan menyediakan



kegiatan yang menarik dan interaktif dengan menawarkan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dan menerapkan kosakata dengan cara yang menyenangkan dan menstimulasi kemampuan bahasa mereka. Dengan pengajaran kosa-kata Bahasa Inggris menggunakan permainan digital edukatif ini, secara khusus diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta memperkaya kosa kata Bahasa Inggris peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 27 Pontianak Timur. Kegiatan ini juga diharapkan dapat mempromosikan strategi pengajaran yang efektif yang dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran dan dapat digunakan untuk membantu guru dalam memfasilitasi penerapan strategi pembelajaran bagi peserta didik khususnya pemanfaatan permainan digital edukatif ke dalam praktik pedagogis.

## MASALAH

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu SD Negeri 27 Pontianak Timur, menghadapi sejumlah tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI, salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris yang disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Selain itu, penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih terbatas, sehingga kemampuan berbahasa mereka belum berkembang secara optimal. Strategi pengajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menstimulasi kemampuan bahasa siswa secara menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan permainan digital edukatif ke dalam praktik pedagogis, agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik, interaktif, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, peneliti menginisiasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk praktek mengajar kosakata Bahasa Inggris dengan memanfaatkan *digital games* untuk siswa kelas VI SD Negeri 27 Pontianak Timur.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pelaksana dan tim mitra. Tim pelaksana terdiri dari dua orang dosen STIKes YARSI Pontianak yang didukung oleh dua orang mahasiswa. Sementara itu, tim mitra terdiri dari Kepala Sekolah, Guru Kelas VI dan murid kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 27 Pontianak Timur. Metode kegiatan ini berupa pengajaran kosa kata dalam Bahasa Inggris menggunakan multimedia atau permainan digital yang dilengkapi dengan lembar observasi. Adapun tahap persiapan yang dilakukan meliputi survei komprehensif untuk mengumpulkan data yang relevan, diikuti dengan langkah-langkah penting untuk menentukan lokasi dan target mitra. Selanjutnya, tahap persiapan ini melibatkan perancangan dan pengorganisasian materi pengajaran yang cermat, seperti media dan sumber daya pengajaran, untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang efektif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- ✓ Memilih dan menyiapkan *digital games* yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat kemampuan siswa.
- ✓ Mengintegrasikan permainan digital tersebut ke dalam rencana pembelajaran.
- ✓ Memastikan infrastruktur teknologi (komputer, internet, perangkat keras) tersedia dan berfungsi dengan baik di sekolah.

Selanjutnya tahap pelaksanaan kegiatan PKM berupa simulasi dan praktik langsung pengajaran tentang penggunaan digital *games*. Tahapan ini bertujuan mengimplementasikan penggunaan digital *games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Kegiatan belajar mengajar yang dipimpin langsung oleh satu orang dosen dan dibantu oleh satu dosen lain beserta dua orang mahasiswa. Kegiatan utama berupa penyampaian materi yang dilakukan dengan metode demonstrasi dan tanya jawab interaktif. Selama kegiatan berlangsung, peserta diberikan penjelasan mengenai cara bermain games kosa kata melalui platform digital [www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com). Kegiatan ini dilakukan dengan cara demonstrasi dari dosen dan latihan langsung oleh siswa dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk maju kedepan dan memainkan permainan tersebut secara langsung. Selanjutnya mereka dibagi menjadi empat kelompok untuk memainkan perlombaan kosa-kata. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* berupa latihan soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari Jumat, tanggal 2 Mei 2025, pukul 08.00 hingga 09.30 WIB, telah dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 27 Pontianak Timur. Kegiatan ini berfokus pada penyampaian materi pembelajaran Bahasa Inggris melalui praktik mengajar yang dilakukan secara langsung oleh tim penyelenggara PKM. Metode pelaksanaan dirancang secara interaktif dan menyenangkan guna mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selama sesi berlangsung, siswa menunjukkan respon positif, khususnya dalam aktivitas mencocokkan gambar dengan kosakata yang relevan. Proses ini mendorong mereka untuk melakukan analisis visual dan linguistik, seperti membandingkan, membedakan, serta menentukan gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan. Meskipun terdapat sedikit kendala dalam pemahaman arti kata tertentu, secara umum peserta didik tetap menunjukkan semangat dan kegembiraan dalam mengikuti permainan. Sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal terhadap kosakata yang digunakan, sehingga mampu mencocokkannya dengan gambar secara tepat. Antusiasme siswa semakin meningkat ketika guru membagi kelas kedalam beberapa kelompok untuk berkompetisi menyelesaikan permainan. Mereka sangat antusias untuk menjadi yang tercepat dan tepat dalam menyelesaikan *games* tersebut. Hasil nilai *post-test* siswa yang menunjukkan rata-rata 85 juga membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Secara kalkulasi, peningkatan ini mencapai 42% dari hasil *pre-test* (60). Berdasarkan hasil observasi dan hasil *post-test* dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan.



Gambar 1. Antusias peserta didik pada saat bermain *matching game*





Pemanfaatan permainan digital edukatif dalam pembelajaran bahasa, seperti permainan yang diunduh dari [www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com), memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran kosakata melalui pendekatan berbasis teknologi yang interaktif. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan yang dirancang khusus untuk pembelajar bahasa Inggris, seperti “Word Match,” “Memory Game,” dan “Vocab Monster,” yang memungkinkan peserta didik untuk berlatih secara berulang dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Aktivitas pemilahan dan pencocokan kata dengan gambar tidak hanya melatih kemampuan visual dan linguistik siswa, tetapi juga memperkuat koneksi antara bentuk kata, bunyi, dan makna, sehingga mempercepat proses internalisasi kosakata baru (Pratama & Muhamad Sofian Hadi, 2023).

Lebih jauh, keterlibatan peserta didik dalam permainan ini menstimulasi proses kognitif yang kompleks, seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan pengolahan informasi bahasa secara aktif (Naidoo, 2024). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar (Erawati & Putu Budi Adnyana, 2024). Dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, permainan digital ini mendorong siswa untuk menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024). Retensi kosakata pun meningkat karena siswa tidak hanya melihat dan mendengar kata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks permainan yang menantang dan bermakna.

Selain aspek kognitif, penggunaan permainan digital juga berdampak positif terhadap aspek afektif pembelajaran. Permainan yang menyenangkan dan kompetitif mampu (Valentová & Brečka, 2023) meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperpanjang durasi perhatian mereka, dan menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif (Amalia et al., 2023). Dalam konteks kegiatan PKM, integrasi permainan tersebut terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis melalui interaksi digital yang terstruktur (Hanghøj et al., 2022). Dengan demikian, pendekatan ini menjadi solusi inovatif bagi tantangan pembelajaran bahasa yang selama ini dihadapi oleh para pendidik, khususnya dalam mempertahankan minat dan partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

Temuan dari kegiatan tersebut di atas menunjukkan potensi permainan digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik. Dengan memberikan kesempatan untuk berlatih dan terlibat langsung, permainan tersebut telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan di kelas. Beberapa literatur mengenai pengajaran yang didukung teknologi telah mengungkapkan sejumlah manfaat. Penelitian yang dilakukan oleh Hariffin (2024) mengungkapkan bahwa integrasi teknologi di dalam kelas berperan positif dalam menciptakan proses belajar mengajar yang berorientasi pada siswa sehingga dapat membantu meningkatkan aktivitas dan proses berpikir siswa. Selain itu, Bhat (2023) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa integrasi teknologi memiliki manfaat bagi motivasi siswa dan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selain itu, integrasi teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas dan meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi (Juma'h Ahmed et al., 2020; Klaudia Danu et al., 2024). Lebih lanjut penelitian lain juga menjelaskan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan



kognitif siswa (Aliyu et al., 2022). Paparan diatas menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan permainan digital edukatif ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa agar dapat memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik.

Mengintegrasikan permainan digital edukatif ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong motivasi serta minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Adipat et al., 2021b). Melalui elemen tantangan dan kompetisi yang terdapat dalam game, siswa terdorong untuk berpikir kritis, memperkaya kosakata, dan menyusun kalimat secara logis (Ni'mah, 2023). Selain itu, permainan digital sering kali dirancang untuk mendorong kolaborasi dan komunikasi antarsiswa, yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan (Riatmaja, 2025). Umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem permainan juga membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya secara mandiri, mempercepat proses pembelajaran (Jipli & Elaklounk, 2025). Disamping itu, permainan edukatif juga merangsang daya ingat dan kreativitas siswa, menjadikan pembelajaran bahasa lebih dinamis dan tidak monoton (Munawarah et al., 2024). Oleh karena itu, memasukkan permainan digital edukatif ke dalam kurikulum bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan bahasa siswa secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM “Meningkatkan Partisipasi Peserta didik Melalui Permainan Digital Edukatif untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris” telah mengkonfirmasi bahwa adanya potensi besar dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan digital edukatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Penggunaan platform digital interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keseluruhan kegiatan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, di mana integrasi teknologi seperti permainan digital dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru Kelas VI dan siswa kelas Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 27 Pontianak Timur atas Kerjasama dan partisipasi yang sangat baik. Kami juga berterima kasih atas dukungan dana yang diberikan oleh Lembaga Penelitian, Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP4KM) STIKes YARSI Pontianak.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia Tools in the Teaching and Learning Processes: A Systematic Review. In *Heliyon* (Vol. 6, Issue 11). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>



- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021a). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021b). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Aliyu, J., Osman, S., Kumar, J. A., Abdul Talib, C., & Jambari, H. (2022). Students' Engagement through Technology and Cooperative Learning: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning and Development*, 12(3), 23. <https://doi.org/10.5296/ijld.v12i3.20051>
- Amalia, R., Latief, H., & Yulianti Natsir, R. (2023). Teachers' Challenges in Implementing Vocabulary Games in English Class for the Tenth Grade of. *Journal of Language Testing and Assessment*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.56983/jlta.v3i1.312>
- Bhat, R. A. (2023). The Impact of Technology Integration on Student Learning Outcomes: A Comparative Study. In *International Journal of Social Science*.
- Bo, W. V., Fu, M., & Lim, W. Y. (2023). Revisiting English language proficiency and its impact on the academic performance of domestic university students in Singapore. *Language Testing*, 40(1), 133–152. <https://doi.org/10.1177/02655322211064629>
- Camacho Vásquez, G., & Ovalle, J. C. (2019). Video Games: Their Influence on English as a Foreign Language Vocabulary Acquisition. *GIST – Education and Learning Research Journal*, 19, 172–192. <https://doi.org/10.26817/16925777.707>
- Erawati, N. K., & Putu Budi Adnyana. (2024). Implementation of Jean Peaget's Theory of Constructivism in Learning: A Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3).
- Hanghøj, T., Kabel, K., & Jensen, S. H. (2022). DIGITAL GAMES, LITERACY AND LANGUAGE LEARNING IN L1 AND L2. *L1 Educational Studies in Language and Literature, Special Issue*. <https://doi.org/10.21248/l1esll.2022.22.2.363>
- Hariffin, A. (2024). *Evolution And Impact of Technology Integration on Students' Achievement, Teachers' Quality, and School Management*. <https://www.researchgate.net/publication/387384055>
- Ishaka Putra, J., Muh Halilurrahman, L., & Riadi Jaelani, S. (2023). Enhancing English Language Proficiency: Strategies for Improving Student Skills. In *JSRET (Journal of Scientific)* (Vol. 2, Issue 3).
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. In *Education Sciences* (Vol. 14, Issue 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Jipli, A. N., & Elakloun, Dr. A. M. S. (2025). Motivating Learners Through Gamification: Effective Game Elements and Key Factors. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 14(4), 27–36. <https://doi.org/10.35940/ijitee.D1062.14040325>
- Juma'h Ahmed, Y., Jameel, A., Mokh, A., & Hamarsha, M. (2020). Exploring the effectiveness of technology integration on students' motivation and engagement during Covid-19 from teachers' perspectives: A case study. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 19(4). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.04.176>



- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1), 99–117. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Klaudia Danu, A., Dwianot Momang, H., Yuliantari, A. P., Sii, P., & Rampung, B. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran berbasis Artificial Intelligency (Ai) Guru SMK Elanus Ruteng. *Jurnal SOLMA*, 13(2), 907–920. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i2.14775>
- Munawarah, S., Hayati, S., Fitriyani, W., Rahman, E., Mieyrandha, M., Maharani, L. M., Tegar, J., & Fauzi, I. (2024). Games in Enhancing Productive Skills for EFL Students. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(2), 42–51. <https://doi.org/10.37304/ebony.v4i2.14032>
- Naidoo, K. N. (2024). A Review of the Effectiveness of Educational Digital Game-Based Learning on Students in Tertiary Institutions. *European Journal of Teaching and Education*, 5(4), 34–47. <https://doi.org/10.33422/ejte.v5i4.1174>
- Ni'mah, F. (2023). Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2).
- Pratama, S. S., & Muhamad Sofian Hadi. (2023). The Vocabulary Building Audio-Visual Media: An Innovation in Vocabulary Expertise. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Riatmaja, D. S. (2025). *Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. 6(1).
- Syafiqah Yaccob, N., & Md Yunus, M. (2019). Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review. *Arab World English Journal*, 10(1), 209–217. <https://doi.org/10.24093/awej/vol10no1.18>
- Valentová, M., & Brečka, P. (2023). Assessment of Digital Games in Technology Education. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(2), 36–63. <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i2.35971>