

GAMIFIKASI DAN MENTIMETER: MEWUJUDKAN ENGLISH LEARNING YANG LEBIH MENARIK DAN INTERAKTIF

Pratiwi Samad¹, Moh. Jenli Abbas²

^{1, 2}Pohuwato University, Jl. Trans Sulawesi, Pohuwato, Gorontalo, Indonesia
Email: pratiwisamad65@gmail.com

Article History

Received: 10-11-2024

Revision: 28-11-2024

Accepted: 01-12-2024

Published: 05-12-2024

Abstract. Gamification in English language learning along with the use of Mentimeter is essential for enhancing educational capabilities in English for students at SMP Negeri 1 Duhiadaa. This research aims to improve students' proficiency and engagement in learning English. A qualitative research method was used with interviews as the primary instrument. The third-grade students were the population and 10 students were selected through purposive sampling. The results showed that learners were actively engaged in their English quizzes, enjoying the use of gamification tools like Duolingo and Quizwhizzer. The integration of gamification platforms, such as Duolingo and Quizwhizzer, combined with Mentimeter, significantly boosts students' engagement and learning capabilities in English. This approach not only engages students in interactive learning but also motivates them with new experience.

Keywords: English learning, Duolingo and Quizwhizzer, Gamification and Mentimeter, Interactive Learning, Utilizing Technology.

Abstrak. Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris bersama dengan penggunaan Mentimeter sangat penting untuk meningkatkan kemampuan pendidikan dalam bahasa Inggris bagi siswa di SMP Negeri 1 Duhiadaa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan wawancara sebagai instrumen utama. Subjek penelitian ini berjumlah 10 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan analisis data reduksi, data *display* dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa secara aktif terlibat dalam kuis bahasa Inggris dan menikmati penggunaan aplikasi pada gamifikasi seperti Duolingo dan Quizwhizzer. Integrasi platform gamifikasi seperti Duolingo dan Quizwhizzer yang dikombinasikan dengan Mentimeter secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kemampuan belajar siswa dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan siswa dalam pembelajaran interaktif, tetapi juga memotivasi mereka dengan pengalaman baru.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Gamifikasi dan Mentimeter, Duolingo dan Quizwhizzer, Pembelajaran Interaktif, Pemanfaatan Teknologi.

How to Cite: Samad, P., & Abbas, M. J. (2024). Gamifikasi dan Mentimeter: Mewujudkan *English Learning* yang Lebih Menarik dan Interaktif. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 7511-7519. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2130>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan membuka peluang besar bagi para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media untuk dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan dalam permainan dalam

proses belajar mengajar (Shortt et al., 2023). Gamifikasi telah terbukti meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris yang sering kali dianggap sulit bagi sebagian besar pelajar.

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Mee et al., 2021; Pratiwi et al., 2024; Sandoval & Lamb, 2023). Penggunaan aplikasi seperti Duolingo dan Quizwhizzer, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik karena dalam gamifikasi terdapat fitur menarik dari segi gambar, warna dan animasi yang interaktif membantu peserta didik memahami lebih mudah pembelajaran Bahasa Inggris yang bahkan mereka sulit pahami. Ketika sebelum menggunakan gamifikasi (Ajisoko, 2020; Faijah et al., 2022; Irzawati, 2023). Gamifikasi tidak hanya menawarkan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berlatih bahasa secara aktif melalui permainan dan kuis tetapi konsep pembelajaran ini membantu peserta didik mengubah persepsi siswa dari sekadar belajar menjadi aktivitas yang menghibur, membantu peserta didik lebih antusias mempelajari Bahasa Inggris dalam berbagai *skills* sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti kuis dalam gamifikasi yang mereka pelajari.

Selain gamifikasi, penggunaan *platform* interaktif seperti Mentimeter juga turut berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mentimeter merupakan *platform* yang memungkinkan para guru untuk membuat kuis, jajak pendapat, dan kegiatan interaktif lainnya secara *real-time* (Samad & Munir, 2022). Samad & Munir (2022) menyampaikan bahwa dengan Mentimeter, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran karena mereka dapat berkontribusi langsung melalui perangkat digital. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kolaboratif dan dinamis. Dengan mengkombinasi gamifikasi dengan Mentimeter menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih menarik, terutama bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Penggunaan teknologi ini di kelas memberikan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa masa kini (Nurhidayat et al., 2024; Paris et al., 2023). Kombinasi ini menghadirkan aktivitas yang tidak hanya mendorong pemahaman konsep bahasa tetapi juga memperkuat keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial siswa.

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan gamifikasi dan Mentimeter dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Selain mengembangkan keterampilan dasar bahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Gamifikasi mengajak siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan cara yang menantang namun tetap menyenangkan,

sementara Mentimeter menekankan aspek kolaboratif dan diskusi interaktif di dalam kelas. Implementasi gamifikasi dan Mentimeter dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif, mereka akan memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat untuk belajar. Motivasi ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena dapat mendorong siswa untuk terus berlatih dan menggunakan bahasa Inggris di dalam maupun di luar lingkungan kelas.

Kendala utama dalam pengajaran bahasa Inggris di beberapa sekolah adalah kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan secara konvensional. Ketika guru di kelas menyampaikan dengan media seadanya dan atau disampaikan dengan cara monoton sering kali membuat siswa bosan dan kehilangan minat. Sementara mempelajari Bahasa Inggris membutuhkan konsentrasi dan penguasaan kosa kata yang mumpuni untuk lebih memahami arti dari teks, percakapan dalam buku ataupun pada saat melakukan interaksi *speaking* di kelas. Dengan memanfaatkan pembelajaran teknologi dan kreatifitas guru dapat membantu pembelajaran berjalan lebih baik serta memudahkan peserat didik lebih memahami materi yang akan di paparkan oleh guru. Melalui gamifikasi dan penggunaan Mentimeter, guru memiliki kesempatan untuk memperkenalkan materi dengan cara yang lebih relevan bagi siswa, serta membuat proses belajar menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dan Mentimeter dalam kelas bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Duhiadaa dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan keterlibatan siswa. Dengan metode penelitian kualitatif, penelitian ini akan mengamati bagaimana respon siswa terhadap penggunaan gamifikasi Duolingo dan Quizwhizzer yang diberikan melalui platform Mentimeter terkait pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari. Data yang dihasilkan akan memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak dari pendekatan ini terhadap hasil belajar siswa. Dengan memperkenalkan gamifikasi dan Mentimeter, diharapkan bahwa pendidikan bahasa Inggris dapat berkembang ke arah yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi ini dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang bukan hanya sekedar meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk terus terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan metode ini dapat diadopsi lebih luas di sekolah-sekolah untuk memajukan kualitas pendidikan dan menyiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

METODE

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif yang dirancang untuk menggali fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data deskriptif (Aspers & Corte, 2019). Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang persepsi, pengalaman, dan sudut pandang peserta didik terkait pembelajaran Bahasa Inggris melalui Mentimeter yang ditautkan dengan gamifikasi berupa Duolingo dan Quizwhizzer. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas IX SMP Negeri 1 Duhiadaa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena siswa-siswa tersebut dianggap memenuhi kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga hasilnya diharapkan memberikan wawasan yang terfokus dan mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman siswa, observasi langsung dalam kelas untuk mencatat keterlibatan siswa, dan angket guna memahami persepsi mereka terhadap aplikasi seperti Duolingo, Quizwhizzer, dan Mentimeter.

Prosedur penelitian meliputi persiapan instrumen, pemilihan sampel yang sesuai agar pelaksanaan pengumpulan data melalui interview terstruktur dan observasi secara langsung yang terkumpul akurat dan konsisten. Setelah data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dan observasi langsung, analisis dilakukan menggunakan teknik kualitatif deskriptif yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dimulai dengan coding, yaitu pemberian label atau kategori pada data untuk mengidentifikasi tema-tema kunci, seperti respons terhadap penggunaan gamifikasi dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Aspers & Corte, 2021; Sullivan-bolyai & Bova, 2021). Hasil analisis menunjukkan pola-pola yang memperjelas efektivitas gamifikasi dan platform interaktif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Duhiadaa.

HASIL

Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Melalui Mentimeter Platform

Penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan partisipasi siswa. Mentimeter menyediakan berbagai fitur seperti diskusi, polling, tanya jawab, dan *word cloud*, yang mampu merangsang interaksi siswa secara langsung maupun tidak langsung. Dengan dukungan materi audio-visual dari platform seperti YouTube, *website*, dan sumber daring lainnya yang dapat dihubungkan melalui tautan atau *barcode* di Mentimeter, siswa dapat terlibat lebih aktif dan memiliki akses mudah untuk mengikuti proses pembelajaran. Pendekatan ini memberikan ruang yang fleksibel

bagi siswa untuk belajar di dalam maupun di luar kelas, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Berikut hasil wawancara peserta didik melalui pembelajaran Gamifikasi dan Mentimeter:

“Belajar menggunakan Mentimeter mampu meningkatkan komunikasi saya dalam *speaking* baik secara langsung atau tidak langsung karena di setiap materi yang diberikan memiliki fitur yang beragam dan menarik”. (Siswa 1)

“Saya lebih mudah memahami penggunaan tata bahasa Inggris yang tepat terutama pada penggunaan *subject, verb and objective* yang saya pelajari melalui Mentimeter dan ditautkan dengan games seperti Quizwhizzer dan Duolingo”. (Siswa 3)

“Penggunaan Quizwhizzer dan Duolingo melalui platform Mentimeter membantu saya memahami bahasa Inggris lebih baik lagi dan mempelajari bahasa Inggris menggunakan game seperti ini sangat membangkitkan kompetensi untuk memahami *skills* bahasa Inggris yang lebih baik lagi kedepannya”. (siswa 5)

“Mempelajari bahasa Inggris menggunakan aplikasi Duolingo dan Quizwhizzer sangat berguna untuk saya yang bahkan penggunaan subjek dalam Bahasa Inggris sangat sulit bagi saya. Dengan adanya aplikasi ini, saya berharap guru-guru kedepannya bisa mempraktekkan pembelajaran menggunakan media aplikasi ini”. (Siswa 6)

Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Mentimeter, Duolingo, dan Quizwhizzer secara signifikan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris, terutama dalam hal komunikasi, tata bahasa, dan pemahaman struktur kalimat. Siswa merasakan manfaat dari fitur-fitur interaktif yang menarik dalam aplikasi-aplikasi tersebut, yang memungkinkan mereka belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi Mentimeter, misalnya, meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa, baik dalam konteks langsung maupun tidak langsung. Siswa dapat berinteraksi dengan materi melalui berbagai fitur yang membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam berbicara dalam bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, Duolingo dan Quizwhizzer, di sisi lain, sangat membantu siswa memahami aturan tata bahasa yang benar, termasuk penggunaan subjek, kata kerja, dan objek dalam kalimat bahasa Inggris. Fitur permainan dalam aplikasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami bahasa Inggris, yang sebelumnya terasa sulit dan membingungkan.

Partisipasi Aktif Mahasiswa dalam Pembelajaran

Penggunaan metode pembelajaran interaktif melalui gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, metode gamifikasi dengan aplikasi Quizwhizzer, Duolingo, dan Mentimeter diterapkan untuk mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. berikut hasil wawancara

mahasiswa yang menunjukkan pandangan mereka terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran:

“Menurut saya, Quizwhizzer sangat membantu. Ketika soal-soal dijadikan kuis interaktif, rasanya belajar jadi lebih menyenangkan dan menantang. Melalui Mentimeter juga, saya bisa melihat bagaimana pendapat teman-teman lain tentang topik tertentu, dan itu membuat saya lebih termotivasi untuk ikut berpartisipasi”. (Siswa 2)

“Cara saya belajar bisa lebih aktif dari sebelumnya. Rasanya jadi ingin selalu ikut dan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan di kuisnya”. (Siswa 3)

“Saya dan teman bisa lebih bersemangat dengan mempelajari bahasa Inggris menggunakan gamifikasi ini. Selain pengetahuan saya meningkat, saya merasa bisa lebih aktif juga dalam bertanya menggunakan bahasa Inggris”. (Siswa 5)

“Duolingo membantu saya belajar sendiri di luar jam kelas. Selain itu, Mentimeter memudahkan saya untuk bertanya tanpa malu. Jadi, kalau ada materi yang belum saya pahami, saya bisa bertanya lewat Mentimeter tanpa harus ngomong langsung, dan itu meningkatkan partisipasi saya”. (Siswa 7)

“Menurut saya, pembelajaran ini sangat bagus. Di Quizwhizzer, saya bisa ikut kuis kelompok, dan suasananya jadi lebih menyenangkan. Mentimeter juga memberi kesempatan untuk lihat hasil langsung, jadi saya merasa lebih semangat untuk ikut dan berkolaborasi dengan teman-teman”. (Siswa 8)

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Quizwhizzer, Duolingo, dan Mentimeter memiliki dampak positif dalam meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif karena soal-soal disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang menyenangkan dan menantang (Siswa 2 dan 3). Integrasi Mentimeter memungkinkan mereka untuk melihat pendapat rekan-rekannya secara langsung dan memberikan kesempatan untuk bertanya tanpa rasa malu, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri untuk lebih aktif (Siswa 7). Penggunaan Duolingo juga memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri, yang memperkaya pengetahuan bahasa Inggris mereka serta mendorong keberanian bertanya dalam bahasa tersebut (Siswa 5). Secara keseluruhan, metode ini meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi dalam kelas, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif (Siswa 8).

DISKUSI

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran berbasis aplikasi, seperti Quizwhizzer, Duolingo, dan Mentimeter, memiliki efek signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif mahasiswa. Hal ini telah banyak dibahas dalam hasil penelitian terdahulu dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami Bahasa Inggris (Irwati, 2023; Samad, 2021; Samad & Munir,

2022; Wong & Yunus, 2020). Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa merespons positif terhadap aplikasi dan platform pembelajaran ini, dengan keterlibatan yang meningkatkan perasaan senang dan tertantang mampu memotivasi peserta didik untuk ikut serta dalam aktivitas kelas.

Hal ini selaras dengan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan kompetitif dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Melalui Quizwhizzer, soal-soal menjadi lebih menarik dan menantang karena disajikan dalam bentuk permainan dan fitur-fitur yang hampir mirip dengan games yang secara langsung memengaruhi minat mahasiswa untuk aktif menjawab dan menyelesaikan setiap tantangan (Fajjah et al., 2022). Selain itu, penggunaan Mentimeter sebagai media memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang merasa kurang percaya diri untuk tetap berkontribusi dalam diskusi kelas. Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih nyaman bertanya dan beraktifitas lebih aktif melalui Mentimeter dibandingkan berbicara langsung, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan mereka dalam kelas.

Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya menggunakan platform yang mendukung partisipasi tanpa hambatan, terutama bagi mahasiswa yang memiliki perasaan canggung dalam situasi kelas. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat mengakomodasi berbagai karakteristik siswa dan meningkatkan aksesibilitas mereka dalam berpartisipasi. Penggunaan Duolingo juga memberikan dampak positif dalam hal pembelajaran mandiri. Mahasiswa merasa lebih berani dan aktif bertanya dalam bahasa Inggris setelah memperkaya pengetahuan mereka di luar jam kelas (Ajisoko, 2020; Irzawati, 2023). Pembelajaran mandiri ini mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara praktis, yang kemudian diintegrasikan dalam sesi kelas menggunakan Mentimeter. Efeknya, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi, tetapi juga merasa lebih percaya diri untuk berkomunikasi dalam bahasa asing di hadapan teman-teman dan dosen. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan esensial seperti kemampuan komunikasi (Shortt et al., 2023).

Secara keseluruhan, penerapan Quizwhizzer, Duolingo, dan Mentimeter dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis dan kolaboratif. Mahasiswa merasa lebih semangat ketika dapat berkolaborasi dan melihat hasil kuis langsung, yang mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok dan mempererat hubungan antaranggota kelas. Hasil penelitian sebelumnya telah membahas kondisi terkait peningkatan

pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *technology* khususnya pada penggunaan Quizwhizzer dan Duolingo (Ajisoko, 2020; Audina et al., 2022; Faijah et al., 2022) dan penggunaan Mentimeter yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas (Samad & Munir, 2022; Wong & Yunus, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam lingkungan yang menuntut interaksi aktif dan kolaborasi. Integrasi aplikasi gamifikasi dengan metode konvensional, seperti diskusi dan tanya jawab, terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi, sehingga mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa integrasi gamifikasi melalui aplikasi Quizwhizzer, Duolingo, dan Mentimeter berhasil meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk berpartisipasi karena pendekatan ini menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Quizwhizzer memberikan pengalaman kuis yang menarik, Mentimeter memfasilitasi partisipasi anonim yang membuat mahasiswa lebih nyaman bertanya, dan Duolingo memungkinkan mereka memperkaya keterampilan bahasa Inggris secara mandiri. Penggunaan teknologi ini juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, serta rasa percaya diri mahasiswa dalam kelas.

REKOMENDASI

Penulis merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas berbagai jenis aplikasi gamifikasi lainnya dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi kombinasi gamifikasi dengan dengan aplikasi pembelajaran yang lebih menyesuaikan dengan kemampuan bahasa Inggris peserta didik.

REFERENSI

- Ajisoko, P. (2020). The Use of Duolingo Apps to Improve English Vocabulary Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7). <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13229>
- Aspers, P., & Corte, U. (2019). What is Qualitative in Qualitative Research. *Qualitative Sociology*, 42(2). <https://doi.org/10.1007/s11133-019-9413-7>

- Aspers, P., & Corte, U. (2021). What is Qualitative in Research. In *Qualitative Sociology* (Vol. 44, Issue 4). <https://doi.org/10.1007/s11133-021-09497-w>
- 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. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Fajjah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>
- Irzawati, I. (2023). The Integration of Duolingo into EFL Learning. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 6(2). <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12317>
- Mee Mee, R. W., Pek, L. S., Yee Von, W., Abd Ghani, K., Tengku Shahdan, T. S., Ismail, M. R., & Subba Rao, Y. (2021). A Conceptual Model of Analogue Gamification to Enhance Learners' Motivation and Attitude. *International Journal of Language Education*, 5(2). <https://doi.org/10.26858/ijole.v5i2.18229>
- Nurhidayat, E., Mujiyanto, J., Yuliasri, I., & Hartono, R. (2024). Technology Integration and Teachers' Competency in the Development of 21st-Century Learning in EFL Classroom. *Journal of Education and Learning*, 18(2). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21069>
- Paris, N., K. A., & Samad, P. (2023). Teaching English for Management Students. Does Technology Essential? *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 7(1). <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v7i1.3043>
- Pratiwi, D. I., Fitriati, S. W., Yuliasri, I., & Waluyo, B. (2024). Flipped Classroom with Gamified Technology and Paper-Based Method for Teaching Vocabulary. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-023-00222-4>
- Samad, P. (2021). Using Flashcards to Improve Students' Vocabulary Mastery in SD Hafizh Al-Qurbah Parepare. *Journal of Linguistics and English Teaching Studies*, 2(2).
- 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). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4380>
- Sandoval, S., & Lamb, J. A. (2023). Gamification: The Experiences of International Baccalaureate (IB) Teachers shared. *International Journal of Technology in Education*, 6(2). <https://doi.org/10.46328/ijte.375>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2023). Gamification in Mobile-Assisted Language Learning: A Systematic Review of Duolingo Literature from Public Release of 2012 to Early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3). <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Sullivan-bolyai, S. L., & Bova, C. A. (2021). Qualitative Description: A “How-To” Guide. *University of Massachusetts Medical School Publications*.
- Wong, P. M., & Yunus, M. M. (2020). Enhancing Writing Vocabulary Using Mentimeter. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3). <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.3.7>