

Game-based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Reading Comprehension

Damar Isti Pratiwi*, Sri Wuli Fitriati, Issy Yuliasri, Budi Waluyo

Ilmu Pendidikan Bahasa, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: damar@ppi.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan memeriksa keefektifan *game-based learning* pada kelas Persiapan TOEFL materi ke-3 – *reading comprehension*, yang diberikan selama 8 pertemuan. Desain penelitian menggunakan *quasi-experimental*, yang melibatkan mahasiswa diploma dari jurusan yang dipilih secara khusus, Teknologi Mekanika Perkeretaapian, di Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun (N=48). Grup control belajar menggunakan *paper-based learning* (N=24), sedangkan grup eksperimen belajar menggunakan *game-based learning* (N=24). Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah *treatment* diberikan kepada peserta penelitian. Selanjutnya data dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan *Wilcoxon Signed-rank test*, *Mann-Whitney test* dan *Kruskall-Wallis test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* di grup control, tetapi terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* di grup eksperimen. Kedua grup menunjukkan korelasi positif antara *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut berarti bahwa terdapat efek yang kecil pada *paper-based learning* bagi mahasiswa dalam pembelajaran *English reading comprehension*, sedangkan penerapan *game-based learning* dapat membuat mahasiswa mendapatkan hasil yang lebih baik. Penelitian ini memberikan gambaran penggunaan *game-based learning* pada pembelajaran *English reading comprehension* bagi mahasiswa vokasi.

Kata kunci: bahasa Inggris; *game-based learning*; *reading comprehension*; kampus vokasi

Abstract. The study examined the effectiveness of game-based learning in TOEFL preparatory course section 3 – reading comprehension, given over a period of 8 meetings. Employing a quasi-experimental research design, diploma students from purposefully selected major, Railway Mechanical Technology, in Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun were involved as the participants (N=48). The control group learned using paper-based learning (N=24), while the experimental group learned using game-based learning (N=24). The data was gathered through pretest and posttest before and after the treatment. The data, then, was analyzed using SPSS 25 employing *Wilcoxon Signed-rank test*, *Mann-Whitney test* and *Kruskall-Wallis test*. The findings showed that there was no mean difference between pretest and posttest in control group, but there was mean difference between pretest and posttest in experimental group. Both groups had positive correlation between pretest and posttest. It meant that there was minimum effect on paper-based learning for students in English reading comprehension, while implementing game-based learning could make the students perform better in their learning outcome. This study shed light on the use of game-based learning in English reading comprehension for vocational university students.

Key words: English language; game-based learning; reading comprehension; vocational university

How to Cite: Pratiwi, D. I., Fitriati, S. W., Yuliasri, I., & Waluyo, B. (2023). Game-based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Reading Comprehension. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 174-179.

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi Covid-19, semua sektor pendidikan telah berubah dari cara tradisional ke teknologi digital karena semua kegiatan harus diadakan secara *online*. Pada pasca pandemi Covid-19, beberapa kegiatan pendidikan masih diadakan secara *online*, beberapa diadakan secara *hybrid*, sedangkan sisanya telah diadakan secara *offline*. Beberapa ahli menyarankan untuk tetap mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran Bahasa Inggris karena teknologi membawa banyak manfaat bagi siswa, guru, pembuat kebijakan dan institusi pendidikan (Khoshnevisan, 2019; Kulinich et al., 2022; Pratiwi & Waluyo, 2023). Teknologi digital telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mendorong pembelajaran *autonomy*, membantu

perubahan pedagogi bahasa dari *teacher-centered* ke *student-centered* dan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Fitriati & Rata, 2021; Mahalli et al., 2020; Pratiwi et al., 2022; Waluyo & Bakoko, 2021). Karena itulah, kebutuhan akan penguasaan teknologi digital bagi guru dan siswa adalah sebuah keharusan karena teknologi adalah alat yang penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Di samping membantu proses pembelajaran bahasa, teknologi juga dapat menjadi alternatif untuk memastikan keberlangsungan dan kualitas pendidikan di masa mendatang.

Game-based learning sebagai bagian dari teknologi digital telah diimplementasikan pada banyak situasi pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan di Iran pada pembelajaran Bahasa Inggris,

menginvestigasi efek pembelajaran menggunakan komputer pada bahasa pertama (L1) dan bahasa kedua (L2) melalui teks dan audio untuk belajar *vocabulary* dan *reading comprehension* dengan berbagai jenis pembelajaran (Tadayonifar et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan peningkatan penggunaan teknologi pada kelas bahasa, guru dapat menyatukan teks dan audio untuk meningkatkan pembelajaran *vocabulary* pada jenis pembelajaran yang dipilih siswa. Hasil penelitian tersebut mendukung penelitian yang diadakan oleh Hazaea and Alzubi (2018). Mereka meneliti tentang peran teknologi *mobile* untuk meningkatkan pembelajaran *autonomy* (LA) pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading comprehension* terhadap siswa di kelas persiapan Najran University di Saudi Arabia. Hasil penelitian menjelaskan bahwa para LA peserta meningkat melalui penggunaan aplikasi *mobile* yang dipilih sesuai kebutuhan dalam memahami materi *reading comprehension*.

Di Indonesia, teknologi digital membantu semua universitas di Indonesia mengakselerasikan proses transformasi digital selama pandemi Covid-19 (Ubaedillah & Pratiwi, 2021). Pada awalnya, para pendidik dan pengajar tidak siap dan mereka harus menyesuaikan dengan sistem pembelajaran, yang awalnya pembelajaran tatap muka menjadi *online* secara keseluruhan (Atmojo & Nugroho, 2020). Seiring berjalannya waktu, proses pembelajaran telah bertransformasi dan memberikan manfaat kepada siswa dan guru dan banyak aspek. Sebagai contoh, kelas digital meningkatkan hasil belajar *vocabulary* siswa secara efektif pada pembelajaran Bahasa Inggris bagi Teknologi Mekanika Perkeretaapian (Pratiwi & Ubaedillah, 2021), teknologi menawarkan kesempatan dan ketertarikan pada kelas *speaking* Bahasa Inggris (Pratiwi et al., 2022), memadukan teknik mengajar dengan aplikasi digital pada kelas *online writing* dapat memberikan efek positif pada tulisan siswa (Pratiwi et al., 2023), dll. Priyanti et al. (2019) meneliti tentang efek *Quizizz* bagi siswa kelas 11 pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading comprehension* pada konteks pembelajaran *mobile*. Penelitian dilakukan pada SMA di Bali, Indonesia. Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Quizizz* berpengaruh terhadap *reading comprehension* siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Namun demikian, sebuah studi tentang sikap mahasiswa Indonesia pada masa pasca Covid-19 menggarisbawahi tentang sikap positif

mahasiswa pada semua aspek, kecuali hasil belajar mereka (Kariadi & Pratiwi, 2022). Sikap positif mereka terhadap teknologi digital tidak sesuai dengan kompetensi yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang tidak positif. Delfi et al. (2018) meneliti tentang pengalaman *reading* mahasiswa untuk meningkatkan kegemaran membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman membaca merupakan konteks individu yang mendorong adanya proses menjadi kompeten untuk setiap levelnya. Hal ini berarti bahwa meskipun membaca adalah kegiatan individu, tetapi hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan dan fasilitas di sekitar yang dapat mendorong naiknya kompetensi membaca ke level selanjutnya. Tetapi, pada penelitian tersebut belum terdapat hasil dari kompetensi *reading* mahasiswa yang ditunjukkan dari nilai *reading*.

Choi and Lee (2020) melakukan penelitian tentang *autonomy* siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading* di Korea. Persepsi siswa menunjukkan tren positif terhadap penggunaan teknologi pada *autonomous reading*. Para siswa beranggapan tentang adanya kebutuhan teknologi digital, namun mereka tidak tertarik atau termotivasi untuk menggunakan teknologi digital pada *autonomous reading*. Untuk itu, para guru disarankan untuk meningkatkan kemampuan *reading* para siswa dengan cara menawarkan berbagai macam sumber teknologi pembelajaran dan memonitor penggunaannya. Pada penelitian lain, Waluyo (2020) meneliti tentang hasil belajar mahasiswa setelah belajar pada *General English* menggunakan integrasi teknologi digital, konsep *smart-classroom* dan *active learning*. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Namun, progres belajar siswa pada *reading* merupakan yang terendah dibandingkan dengan kemampuan yang lain: *writing*, *listening*, *grammar*, dan *vocabulary*. Karena itulah, dibutuhkan sebuah studi untuk meneliti hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading* dengan mengimplementasikan *game-based learning* yang merupakan salah satu bagian dari teknologi digital. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading comprehension*. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan perspektif baru yang mendukung penelitian terdahulu tentang pembelajaran Bahasa Inggris *reading comprehension* dengan menerapkan *game-based learning*.

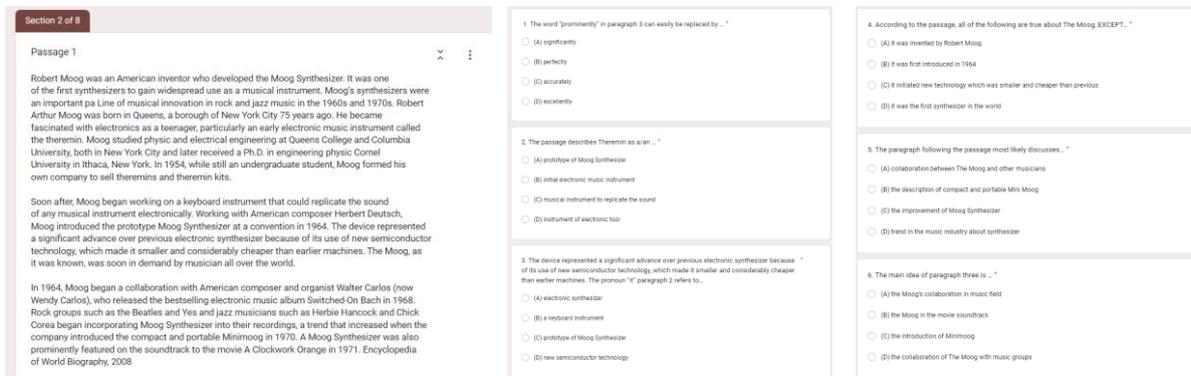
METODE

Studi ini menggunakan desain penelitian *quasi-experimental* yang melibatkan mahasiswa tingkat 1 program studi Teknologi Mekanika Perkeretaapian di Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun. Sampel dipilih melalui *purposive random sampling* (N=48). Subyek penelitian berusia antara 18-20 tahun (laki-laki=43, perempuan=5), yang dibagi menjadi 2 grup: kontrol (N=24) dan eksperimen (N=24). Prosedur penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* kepada kedua grup, kemudian memberikan *treatments* selama 8 kali pertemuan, dan mengadakan *posttest* setelah *treatments* selesai diberikan. Setiap pertemuan berlangsung selama 1.5 ja,. Grup kontrol diajarkan dengan menggunakan metode tradisional: *paper-based learning*; sedangkan grup eksperimen diajarkan dengan metode teknologi digital: *game-based learning* (*Socrative* dan *Quizizz*).

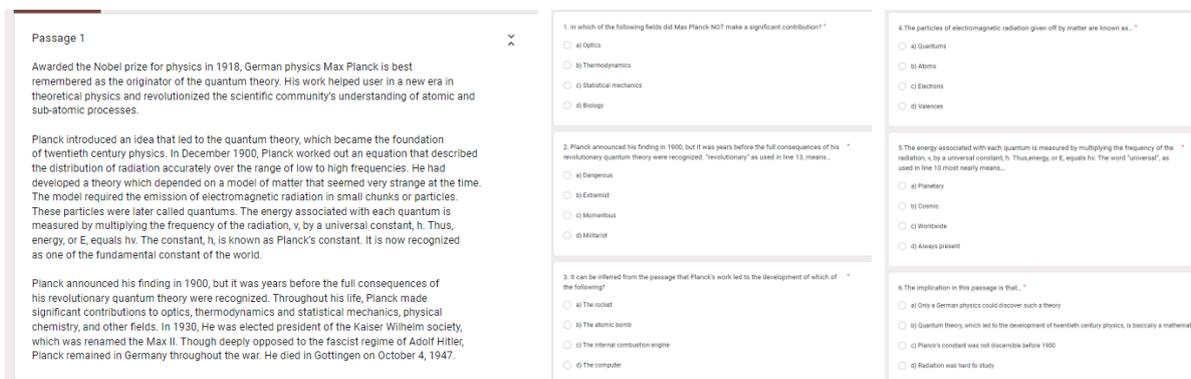
Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang menggunakan format yang sama, namun dengan pertanyaan yang berbeda. Tes terdiri dari 50 pertanyaan dengan 8 bacaan yang diberikan pada setiap tes. Setiap bacaan terdapat 2-4 paragraf dengan 5-7 pertanyaan yang

mengikuti. Semua pertanyaan diambil dari TOEFL-like Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun yang telah dicek validitas dan reabilitas untuk keseluruhan pertanyaan.

Data dianalisis menggunakan SPSS 25. Dikarenakan total data di bawah 30 untuk setiap grup, maka analisis data dilakukan menggunakan non-parametrik tes: *Wilcoxon Signed-rank test*, *Mann-Whitney test* and *Kruskall-Wallis test*. *Wilcoxon Signed-rank test* digunakan untuk mengetahui korelasi antara *pretest* dan *posttest* dari setiap grup, apakah hasil *treatment* yang diberikan menunjukkan tren positif atau negatif. *Mann-Whitney test* digunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih detail dari signifikansi korelasi antara *pretest* dan *posttest*. Analisis terakhir adalah *Kruskall-Wallis test* yang digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* antara grup kontrol dan eksperimen, yang selanjutnya dapat dilakukan analisis *treatment* mana yang lebih efektif untuk diberikan kepada siswa untuk meningkatkan hasil *reading comprehension*, khususnya bagi para subyek penelitian yaitu mahasiswa di program studi Teknologi Mekanika Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun.



Gambar 1. Contoh *Pretest*



Gambar 2. Contoh *Posttest*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama yang dilakukan setelah mendapatkan skor *pretest* dan *posttest* adalah mengecek homogenitas data melalui *Levene statistic*. Dari hasil perhitungan di SPSS 25, didapatkan hasil nilai $p=.546$, yang berarti bahwa data hasil penelitian homogen.

Analisis data selanjutnya dilakukan dengan *Wilcoxon Signed-rank test*. Pada grup kontrol terdapat 8 penurunan, 12 kenaikan, dan 4 nilai yang tetap; sedangkan pada grup eksperimen terdapat 2 penurunan, 21 kenaikan dan 1 nilai yang tetap. Rata-rata nilai penurunan juga lebih tinggi pada grup kontrol ($\bar{x}=10.06$) dibandingkan dengan grup eksperimen ($\bar{x}=6.75$). Sedangkan rata-rata nilai kenaikan lebih tinggi pada grup

eksperimen ($\bar{x}=12.50$) dibandingkan dengan grup kontrol ($\bar{x}=10.79$). Hal ini berarti bahwa jumlah kenaikan nilai lebih banyak terdapat pada grup eksperimen daripada pada grup kontrol. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada grup kontrol $>.05$ ($p=.359$) yang berarti bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada grup eksperimen $<.05$ ($p=.000$) yang berarti bahwa ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa *treatment* yang diberikan pada grup kontrol tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *reading comprehension* subyek penelitian, sedangkan pada grup eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan.

Tabel 1. Hasil *Wilcoxon Signed-rank Test*

		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Sig. (2-tailed)
Grup Kontrol	Negative Ranks	8a	10.06	80.50	-.918	.359
	Positive Ranks	12b	10.79	129.50		
	Ties	4c				
	Total	24				
Grup Eksperimen	Negative Ranks	2d	6.75	13.50	-3.791	.000
	Positive Ranks	21e	12.50	262.50		
	Ties	1f				
	Total	24				

Hasil analisis *Mann-Whitney test* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* pada grup kontrol; sedangkan pada grup eksperimen terdapat perbedaan rata-rata nilai pada hasil *pretest* dan *posttest*. Korelasi grup kontrol dan eksperimen juga menunjukkan ada perbedaan

rata-rata nilai yang menggambarkan bahwa nilai rata-rata grup eksperimen lebih besar daripada grup kontrol. Hasil analisis pada *Kruskall-Wallis test* menunjukkan bahwa perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, namun tidak ada hubungan antara grup kontrol dan grup eksperimen.

Tabel 2. Hasil *Mann-Whitney dan Kruskal-Wallis Test*

	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Sig. (2-tailed)
Grup Kontrol	269.500	569.500	-.383	.702
Grup Eksperimen	122.000	422.000	-3.434	.001
Grup Kontrol-Eksperimen	156.000	456.000	-2.730	.006
	Kruskal-Wallis H	df	Sig. (2-tailed)	Chi-Square
Kontrol-Eksperimen	7.453	1	.006	64.917

Hasil analisis data menunjukkan bahwa baik grup kontrol maupun grup eksperimen menunjukkan tren positif dalam kenaikan nilai rata-rata setelah dilakukan *treatment* selama 8 kali pertemuan. Namun, tren positif tersebut terjadi lebih tinggi pada grup eksperimen yang mana dari semua hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata tes sebelum dan sesudah *treatment* secara signifikan. Hal ini berarti bahwa *game-based learning* terbukti lebih efektif daripada *paper-based learning* untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada *reading*

comprehension bagi mahasiswa Teknologi Mekanika Perkeretaapian di Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun. Hal ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan subyek penelitian yang sama bahwa digital teknologi pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa vokasi (Pratiwi et al., 2022, 2023; Pratiwi & Ubaedillah, 2021; Pratiwi & Waluyo, 2022, 2023).

Namun demikian, meskipun kenaikan nilai rata-rata terjadi secara signifikan pada grup

eksperimen, penurunan nilai rata-rata juga terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa mendapatkan manfaat dari penggunaan digital teknologi, terutama *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada kompetensi *reading comprehension*. Hasil penelitian minor ini dapat dieksplorasi lebih dalam dan detail pada penelitian selanjutnya untuk mengetahui dan menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa tidak mendapatkan manfaat dengan penerapan digital teknologi pada pembelajaran di kelas, khususnya pada kelas Bahasa Inggris. Selanjutnya, dapat diketahui kendala yang dihadapi para mahasiswa dan berbagai alternatif cara untuk mengatasi baik dari sisi mahasiswa maupun pengajar dengan cara melakukan survei lanjutan.

Kariadi dan Pratiwi (2022) mengungkapkan bahwa meskipun para siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap digital teknologi pasca pandemi Covid-19, namun hal tersebut tidak serta merta diikuti dengan kenaikan hasil belajar yang signifikan. Untuk itu, beberapa usaha harus dilakukan secara komprehensif dari guru, sekolah, pemerintah dan juga para siswa tersebut untuk meningkatkan kompetensi mereka khususnya Bahasa Inggris. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sebagai bahasa asing dan bahasa internasional akan bermanfaat bagi karir mereka ke depan dan perkembangan diri.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah subyek penelitian yang kecil (hanya terdiri dari 2 kelas) sehingga tidak dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, subyek penelitian pada mahasiswa vokasi teknik yang mendapatkan Bahasa Inggris sebagai Mata Kuliah Umum, sehingga hasil penelitian mungkin akan berbeda jika dilakukan pada subyek penelitian yang lain ataupun pada mahasiswa jurusan Bahasa Inggris. Tetapi tujuan utama dari penelitian ini telah terjawab, yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris *reading comprehension*. Dengan mengetahui efektivitas ini, diharapkan para pengajar dapat menyediakan berbagai macam aplikasi *game-based learning* dan lebih mendorong para siswa untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kompetensi dan hasil belajar para siswa.

SIMPULAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk

menjelaskan efektivitas *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama pada skill *reading comprehension*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* lebih efektif dibandingkan *paper-based learning* pada penerapan pembelajaran Bahasa Inggris skill *reading comprehension*. Tingkat kenaikan nilai rata-rata siswa menunjukkan angka yang signifikan, meskipun ada sebagian kecil siswa yang mengalami penurunan nilai menggunakan metode *game-based learning*. Hasil minor tersebut dapat dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya untuk menyelidiki faktor penyebab penurunan nilai rata-rata siswa pada metode *game-based learning* dan mencari alternatif solusi yang diperlukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknologi Mekanika Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun dan Jurusan Ilmu Bahasa, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.

REFERENSI

- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2020). EFL classes must go online! teaching activities and challenges during covid-19 pandemic in Indonesia. *Register Journal*, 13(1), 49–76. <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Choi, H., & Lee, C. H. (2020). Learner autonomy in EFL reading with digital technology at secondary school level. *The Journal of AsiaTEFL*, 17(2), 463–478. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.2.10.463>
- Delfi, S., Diah, F. S., & Jismulatif, J. (2018). Exploring personal reading histories in developing reading interest of English study program learners of university of Riau. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 2(2), 205. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v2i2.103>
- Fitriati, S. W., & Rata, E. (2021). Language, globalization, and national identity: a study of English-medium policy and practice in Indonesia. *Journal of Language, Identity & Education*, 20(6), 411–424. <https://doi.org/10.1080/15348458.2020.1777865>
- Hazaea, A. N., & Alzubi, A. A. (2018). Impact of mobile assisted language learning on learner autonomy in EFL reading context. *Journal of*

- Language and Education*, 4(2), 48–58. <https://doi.org/10.17323/2411-7390-2018-4-2-48-58>
- Kariadi, M. T., & Pratiwi, D. I. (2022). Revealing university students' attitudes toward English language learning in Indonesian contexts. *The Journal of Asia TEFL*, 19(3), 1053–1062. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2022.19.3.20.1053>
- Khoshnevisan, B. (2019). Technological tools to empower teachers in third-world countries: mobile teacher app. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(1), 347–354.
- Kulinich, M., Makeeva, E., & Orlova, N. (2022). Electronic etiquette during the pandemic: theory and practice of teaching. *VI International Forum on Teacher Education*, 1, 993–1006. <https://doi.org/10.3897/ap.5.e0993>
- Mahalli, Nurkamto, J., Mujiyanto, J., & Yuliasri, I. (2020). Students' perception of blended learning implementation in EFL learning. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(8), 161–172.
- Pratiwi, D. I., Puspitasari, A., & Fikria, A. (2023). Mind-mapping technique and writeabout application integration in an online writing class: an Indonesian vocational university context. *Teaching English as a Second Language Electronic Journal (TESL-EJ)*, 26(4), 1–20. <https://doi.org/10.55593/ej.26104a4>
- Pratiwi, D. I., & Ubaedillah, U. (2021). Digital vocabulary class in english for railway mechanical technology. *Teaching English with Technology*, 21(3), 67–88. <https://tewtjournal.org/download/digital-vocabulary-class-in-english-for-railway-mechanical-technology-by-damar-isti-pratiwi-and-ubaedillah-ubaedillah/>
- Pratiwi, D. I., Ubaedillah, U., Puspitasari, A., & Arifianto, T. (2022). Flipped classroom in online speaking class at Indonesian university context. *International Journal of Instruction*, 15(2), 697–714. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15238a>
- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2022). Integrating task and game-based learning into an online TOEFL preparatory course during the COVID-19 outbreak at two Indonesian higher education institutions. *Malaysian Journal of Learning & Instruction*, 19(2), 37–67. <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.2.2>
- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous learning and the use of digital technologies in online English classrooms in higher education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13094>
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of quizz towards the eleventh-grade English students' reading comprehension in mobile learning context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Tadayonifar, M., Entezari, M., & Valizadeh, M. (2021). The effects of computer-assisted 11 and 12 textual and audio glosses on vocabulary learning and reading comprehension across different learning styles. *Journal of Language and Education*, 7(2), 223–242. <https://doi.org/10.17323/JLE.2021.11020>
- Ubaedillah, U., & Pratiwi, D. I. (2021). Utilization of information technology during the covid-19 pandemic: student's perception of online lectures. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 447–455. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.320>
- Waluyo, B. (2020). Learning outcomes of a general English course implementing multiple e-learning technologies and active learning concepts. *The Journal of Asia TEFL*, 17(1), 160–181. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.1.10.160>
- Waluyo, B., & Bakoko, R. (2021). Vocabulary list learning supported by gamification: classroom action research using quizlet. *The Journal of Asia TEFL*, 18(1), 289–299. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2021.18.1.20.289>