

PENINGKATAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF PADA PLP II DI SMP NEGERI 1 BARANTI

Ibrahim Manda¹, Sam Hermansyah², Zulkifli³, Syamsu T⁴, Usman M⁵, Buhari⁶, Nabilah⁷,
Nurul Safika⁸, Sahrul⁹, Syafiqah¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
Email : ibrahimmanda48@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris sering berdampak pada keaktifan kelas yang kurang optimal. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui pemanfaatan media digital interaktif pada pelaksanaan PLP II di SMP Negeri 1 Baranti. Program dilaksanakan selama rangkaian PLP II yang diawali dengan koordinasi dan penetapan kegiatan (mulai 1 Oktober 2025) serta observasi proses pembelajaran. Subjek kegiatan adalah siswa kelas VIII pada pembelajaran Bahasa Inggris Implementasi dilakukan melalui perencanaan perangkat ajar, penyajian materi, dan kegiatan latihan/evaluasi berbasis game tanya jawab menggunakan website Wordwall sebagai media interaktif Laporan Kegiatan PLP FKIP. Data diperoleh melalui observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran, dokumentasi kegiatan, dan refleksi pelaksanaan. Hasil pelaksanaan menunjukkan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih antusias mengikuti aktivitas, dan keterlibatan siswa dalam menjawab/merespons meningkat; secara umum siswa tampak lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai Kegiatan ini merekomendasikan penggunaan media digital interaktif secara berkelanjutan sebagai alternatif strategi untuk membangun suasana belajar Bahasa Inggris yang lebih partisipatif.

Kata kunci: Media Digital Interaktif, Wordwall, Motivasi Belajar, Partisipasi Siswa, PLP II, Pembelajaran Bahasa Inggris.

Abstract

Low student motivation and participation in English learning often lead to less-than-optimal classroom engagement. This activity aimed to improve students' motivation and participation through the use of interactive digital media during PLP II implementation at SMP Negeri 1 Baranti. The program was carried out throughout the PLP II series, beginning with coordination and activity planning (starting October 1, 2025) followed by classroom learning observations. The participants were Grade VIII students in English lessons. The intervention was implemented through lesson planning, material delivery, and practice/evaluation activities using a question-and-answer game format supported by the Wordwall website as an interactive medium. Data were collected through observations of student engagement during lessons, activity documentation, and reflective evaluation. The results indicated that learning became more engaging; students showed greater enthusiasm in participating; and their involvement in answering and responding increased. Overall, students appeared more active, making it easier to achieve learning objectives. This activity recommends the continuous use of interactive digital media as an alternative strategy to foster a more participatory English learning environment.

Keywords: interactive digital media, Wordwall, learning motivation, student participation, PLP II, English learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membangun kompetensi literasi abad ke-21. Pada fase remaja awal, peserta didik sedang aktif mengembangkan kemampuan memahami informasi, memperkaya kosakata, serta melatih keberanian berkomunikasi. Kemampuan ini penting bukan hanya untuk memenuhi tuntutan akademik, tetapi juga untuk membantu siswa mengakses pengetahuan global melalui teks, media, dan teknologi. Akan tetapi, dalam praktik di kelas, pembelajaran Bahasa Inggris sering menghadapi hambatan berupa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Situasi ini biasanya tampak dari keaktifan yang belum merata, siswa ragu merespons pertanyaan, atau hanya beberapa siswa yang berani terlibat sementara yang lain memilih diam.

Motivasi belajar dan partisipasi merupakan dua aspek yang saling terkait dan menentukan kualitas proses pembelajaran. Motivasi mendorong siswa untuk memulai dan mempertahankan usaha belajar, sedangkan partisipasi menunjukkan keterlibatan nyata siswa selama pembelajaran

berlangsung—misalnya bertanya, menjawab, berdiskusi, menyelesaikan latihan, serta memberi tanggapan terhadap penjelasan maupun umpan balik guru. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, partisipasi menjadi kunci karena keterampilan berbahasa menuntut praktik berulang, baik secara lisan maupun tertulis. Apabila motivasi rendah, siswa cenderung pasif; dan ketika partisipasi rendah, kesempatan latihan berkurang sehingga tujuan pembelajaran (misalnya pemahaman materi, penguasaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi) menjadi lebih sulit tercapai.

Rendahnya motivasi dan partisipasi tidak terjadi tanpa sebab. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru, minim variasi aktivitas, dan didominasi latihan tertulis yang repetitif berpotensi membuat siswa cepat jenuh. Di sisi lain, karakteristik siswa saat ini sangat dekat dengan teknologi: mereka terbiasa dengan tampilan visual, interaksi cepat, dan pola belajar yang lebih eksploratif. Karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu dirancang lebih menarik, menantang, dan memberi ruang keterlibatan yang lebih luas agar siswa terdorong untuk aktif, bukan sekadar “mengikuti” pelajaran.

Pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Dalam praktik pengabdian di SMP lain, rendahnya keterlibatan aktif siswa disebut sebagai hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Media digital kemudian digunakan untuk menghadirkan bentuk latihan yang lebih variatif—seperti kuis interaktif dan lembar kerja digital—dengan harapan mampu meningkatkan keterlibatan belajar. Lebih jauh, ketika strategi pembelajaran dipadukan dengan media digital (misalnya kuis online, lembar kerja interaktif, dan aktivitas penguatan kosakata), proses belajar dapat menjadi lebih menarik, kolaboratif, serta menstimulasi keterampilan berpikir.

Artinya, media digital bukan sekadar “alat bantu”, tetapi dapat berfungsi sebagai pemantik motivasi dan sarana memperluas partisipasi siswa melalui aktivitas yang lebih interaktif.

Salah satu media digital interaktif yang mudah diakses dan cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, “open the box”, roda putar, dan bentuk gim sederhana lainnya yang bisa disesuaikan dengan materi. Melalui Wordwall, latihan kosakata, pemahaman bacaan, atau penguatan struktur bahasa dapat dikemas sebagai permainan singkat yang menyenangkan. Selain itu, Wordwall memberi peluang keterlibatan yang lebih merata karena lebih banyak siswa terdorong mencoba menjawab dalam suasana yang santai, kompetitif secara sehat, dan tidak menegangkan. Kecepatan umpan balik juga membantu siswa mengetahui benar-salah secara langsung sehingga mereka dapat segera memperbaiki pemahaman.

Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II merupakan ruang yang tepat untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran tersebut. PLP II memberi kesempatan mahasiswa calon guru untuk mengobservasi kondisi nyata di sekolah dan merancang tindakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan kelas. Di SMP Negeri 1 Baranti, rangkaian PLP II dimulai pada Rabu, 01 Oktober 2025 melalui penyerahan peserta serta diskusi pelaksanaan program di sekolah, lalu dilanjutkan observasi pada 02–03 Oktober 2025 untuk memahami lingkungan dan proses pembelajaran. Tahap awal ini penting sebagai dasar pemilihan strategi, media, dan aktivitas yang paling relevan dengan karakteristik siswa serta situasi kelas.

Berdasarkan pelaksanaan PLP II, kegiatan mengajar Bahasa Inggris dilakukan pada kelas VIII.

Laporan kegiatan menekankan target agar mahasiswa mampu menerapkan perangkat, metode, dan media pembelajaran secara efektif sehingga siswa terlibat aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selaras dengan target tersebut, salah satu bentuk implementasi yang digunakan adalah memperkenalkan media pembelajaran digital melalui permainan tanya jawab menggunakan website Wordwall/Worldwall. Aktivitas berbasis gim tanya jawab ini dipilih karena dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mendorong siswa merespons pertanyaan, serta menumbuhkan rasa percaya diri untuk berpartisipasi tanpa takut salah. Berangkat dari latar belakang tersebut, tulisan ini disusun untuk mendeskripsikan kegiatan “Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Media Digital Interaktif pada PLP II di SMP Negeri 1 Baranti”. Fokus pembahasan meliputi alasan pemilihan media digital interaktif, tahapan pelaksanaan (mulai dari perencanaan perangkat ajar, penyajian materi, hingga latihan/evaluasi menggunakan Wordwall), serta gambaran perubahan motivasi dan partisipasi siswa yang teramati selama kegiatan. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi contoh strategi sederhana namun berdampak untuk membangun suasana belajar Bahasa Inggris yang lebih partisipatif, sekaligus mendorong pemanfaatan media digital interaktif secara berkelanjutan di kelas.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pendampingan implementatif melalui penerapan pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan media digital interaktif untuk mendorong peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Pendekatan ini dipilih karena fokus kegiatan PLP II tidak hanya melakukan observasi, tetapi juga praktik mengajar serta penguatan kompetensi calon pendidik melalui tindakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas.

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Baranti dalam rangkaian PLP II selama kurang lebih dua bulan, yang diawali pada Rabu, 01 Oktober 2025 melalui penyerahan peserta dan diskusi pelaksanaan program di sekolah. Tahap awal dilanjutkan dengan observasi pada 02–03 Oktober 2025 untuk memahami lingkungan sekolah, proses pembelajaran, perangkat dan metode yang digunakan, serta penetapan jadwal mengajar. Selama pelaksanaan, dilakukan monitoring oleh DPL pada 10 November 2025 sebagai bagian dari evaluasi dan arahan perbaikan.

Subjek kegiatan adalah siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada penetapan jadwal mengajar dan kebutuhan pembelajaran yang memungkinkan penerapan aktivitas interaktif. Kegiatan ini juga melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pamong sebagai pendamping dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Tahapan pelaksanaan meliputi koordinasi dan penetapan program, observasi kebutuhan dan kondisi kelas, perencanaan perangkat serta media pembelajaran, dan implementasi pembelajaran disertai refleksi. Perangkat ajar disusun mencakup tujuan, materi, langkah pembelajaran, serta penilaian sederhana, kemudian dirancang aktivitas latihan/evaluasi berbasis gim tanya jawab menggunakan Wordwall yang disesuaikan dengan topik pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi keterlibatan siswa, dokumentasi kegiatan, dan refleksi pelaksanaan. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan membandingkan partisipasi siswa sebelum dan selama penerapan media digital interaktif; indikator keberhasilan meliputi meningkatnya antusiasme, bertambahnya siswa yang merespons/ikut permainan, meningkatnya keterlibatan dalam tugas hingga penutup, serta ketercapaian tujuan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PLP II di SMP Negeri 1 Baranti diawali dengan koordinasi dan penetapan program pada Rabu, 01 Oktober 2025, termasuk diskusi teknis pelaksanaan PLP II yang direncanakan berlangsung selama kurang lebih dua bulan. Pada tahap ini, mahasiswa dan pihak sekolah menyepakati alur kegiatan, penyesuaian jadwal, serta bentuk kontribusi yang dapat dilakukan selama berada di sekolah. Tahap berikutnya adalah observasi awal pada 02–03 Oktober 2025 untuk memperoleh pemahaman mengenai lingkungan sekolah, proses pembelajaran yang berjalan, perangkat serta metode pembelajaran yang digunakan, dan sekaligus penetapan jadwal mengajar. Hasil observasi ini menjadi dasar penyusunan perencanaan pembelajaran Bahasa Inggris, terutama terkait kebutuhan aktivitas yang dapat mendorong keterlibatan siswa di kelas.



Pada masa implementasi, kegiatan mengajar Bahasa Inggris difokuskan pada kelas VIII. Pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada penerapan perangkat ajar dan strategi yang relevan dengan kondisi kelas, sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga memberi ruang respons dan interaksi siswa. Secara umum, pelaksanaan mengajar menekankan penggunaan metode dan media yang membantu siswa lebih terlibat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang diterapkan adalah memperkenalkan media pembelajaran digital melalui aktivitas gim tanya jawab berbasis Wordwall. Media ini digunakan sebagai sarana latihan sekaligus evaluasi singkat yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga siswa dapat merespons pertanyaan secara lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih dinamis.

Berdasarkan observasi selama pembelajaran, penggunaan Wordwall membuat suasana kelas lebih hidup: perhatian siswa lebih terarah pada tugas, antusiasme meningkat ketika memasuki sesi permainan, dan siswa tampak lebih siap untuk mencoba menjawab. Kondisi ini terlihat dari perubahan iklim kelas yang lebih “responsif”, karena siswa menunggu giliran, memberi reaksi terhadap hasil jawaban, dan menunjukkan minat untuk menyelesaikan tantangan yang disediakan.

Dari sisi partisipasi, aktivitas Wordwall mendorong lebih banyak siswa untuk terlibat, baik dengan menjawab langsung maupun memberi dukungan kepada teman. Interaksi yang awalnya cenderung satu arah bergeser menjadi lebih dua arah: siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga merespons pertanyaan, mengoreksi jawaban, dan mendiskusikan pilihan jawaban yang benar. Dengan demikian, kegiatan latihan/evaluasi tidak terasa sebagai “tes”, tetapi sebagai kegiatan belajar yang menyenangkan.

Secara fungsional, respons siswa saat permainan berlangsung juga memberikan informasi cepat tentang pemahaman materi. Melalui jawaban yang muncul selama kuis, guru dapat mengidentifikasi bagian materi yang masih keliru dipahami, lalu melakukan penguatan singkat sebelum pembelajaran ditutup. Alur seperti ini membantu pembelajaran menjadi lebih adaptif: ketika banyak jawaban salah pada poin tertentu, penjelasan dapat segera diluruskan pada pertemuan itu juga.

Evaluasi dan refleksi kegiatan turut diperkuat melalui monitoring DPL pada 10 November 2025 yang memberikan masukan untuk peningkatan praktik mengajar. Selain itu, terdapat instrumen penilaian pamong sebagai bagian dari umpan balik pelaksanaan PLP II. Masukan dan penilaian ini menjadi dasar perbaikan strategi pembelajaran serta penguatan kompetensi profesional mahasiswa selama program berlangsung.

PEMBAHASAN

Temuan menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti Wordwall berpotensi menjadi “pemantik” motivasi karena sesuai dengan karakteristik siswa yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan menyukai aktivitas cepat, variatif, serta menantang. Dalam konteks peserta didik yang sering disebut sebagai digital natives, pendekatan pembelajaran yang memadukan konten dengan interaksi digital cenderung lebih mudah menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar. Dari perspektif desain pembelajaran, Wordwall bekerja dengan prinsip gamification: materi yang sebelumnya terasa formal diubah menjadi aktivitas permainan melalui elemen poin, tantangan, dan umpan balik cepat. Elemen-elemen gim seperti ini dikenal dapat meningkatkan engagement karena siswa merasakan tujuan yang jelas, progres yang terlihat, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Selain itu, penyajian materi melalui media digital interaktif sejalan dengan gagasan pembelajaran multimedia: informasi yang disajikan secara lebih menarik, ringkas, dan terstruktur dapat membantu siswa memproses materi dengan lebih efektif dibanding penyajian yang monoton. Meskipun implementasi di kelas tetap memerlukan penjelasan guru, format latihan yang interaktif membuat siswa lebih siap menerima penguatan konsep setelah bermain kuis.

Peningkatan partisipasi yang terlihat selama kegiatan juga dapat dipahami melalui prinsip interactive engagement, yaitu ketika siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melakukan, mencoba, dan menerima umpan balik. Aktivitas tanya jawab berbasis permainan mendorong siswa mengambil peran aktif—setidaknya pada level memberi respons—sehingga peluang terjadinya “keterlibatan belajar” menjadi lebih besar. Secara sosial, sesi permainan juga memberi ruang terbentuknya dukungan teman sebaya: siswa yang lebih cepat memahami dapat membantu teman yang ragu, sementara siswa yang biasanya pasif dapat terdorong ikut mencoba karena formatnya tidak terlalu menekan. Pola ini selaras dengan pandangan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial dan dukungan (scaffolding) dalam lingkungan belajar.



Dalam konteks PLP II, penggunaan Wordwall menunjukkan bahwa calon guru tidak hanya melakukan observasi, tetapi mampu melakukan tindakan pembelajaran yang relevan dan terukur, sekaligus belajar mengelola kelas berbasis aktivitas. Pemanfaatan media digital juga sejalan dengan arah kebijakan dan panduan pembelajaran berbasis TIK yang menekankan penggunaan teknologi sebagai pendukung ketercapaian tujuan belajar, bukan sekadar “menggunakan perangkat”.

Meski demikian, penerapan media digital interaktif di kelas tetap memiliki tantangan, misalnya variasi kemampuan siswa, pengelolaan waktu saat permainan, serta kesiapan perangkat/koneksi pada momen tertentu. Karena itu, aktivitas Wordwall perlu disertai strategi pendamping: aturan main yang jelas, pembagian peran sederhana (misalnya ketua kelompok/pendamping teman), serta alternatif kegiatan jika akses perangkat terkendala. Tantangan teknis dan manajerial seperti ini juga banyak muncul dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah. Keberlanjutan program dapat diperkuat dengan membangun bank kuis Wordwall sesuai topik kurikulum, sehingga guru dapat menggunakan kembali atau memodifikasi aktivitas tanpa memulai dari nol. Rekomendasi ini selaras dengan temuan penelitian yang menekankan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika digunakan secara konsisten dan dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran



SIMPULAN

Kegiatan PLP II di SMP Negeri 1 Baranti menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif (Wordwall) dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa kelas VIII. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan tanya jawab membuat suasana kelas lebih menarik, mendorong siswa lebih antusias mengikuti kegiatan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam merespons pertanyaan dan menyelesaikan latihan.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan Wordwall juga membantu guru memperoleh gambaran cepat tentang pemahaman siswa melalui respons yang muncul selama kuis, sehingga penguatan materi dapat dilakukan secara langsung dan lebih tepat. Dengan demikian, media digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana latihan dan evaluasi yang mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, kegiatan ini merekomendasikan penggunaan media digital

interaktif secara berkelanjutan dengan perencanaan yang matang, pengelolaan waktu yang baik, serta dukungan perangkat dan kesiapan kelas. Penerapan yang konsisten dan disesuaikan dengan materi diharapkan dapat terus membangun suasana pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

SARAN

Agar dampak kegiatan lebih berkelanjutan, guru dan mahasiswa PLP selanjutnya disarankan menggunakan media digital interaktif seperti Wordwall secara terencana dan konsisten, terutama pada bagian latihan dan evaluasi singkat. Penggunaan media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan materi, serta karakteristik siswa, sehingga aktivitas permainan tetap bermakna dan tidak sekadar menjadi selingan. Selain itu, pengelolaan kelas perlu diperkuat dengan aturan main yang jelas, pembagian peran (misalnya kerja kelompok), dan pengaturan waktu agar kegiatan berjalan tertib dan efektif.

Di sisi lain, sekolah disarankan mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital melalui kesiapan sarana-prasarana (akses internet/perangkat) serta mendorong guru menyusun bank soal/kuis digital sesuai topik kurikulum yang dapat digunakan ulang atau dimodifikasi. Untuk pengembangan berikutnya, kegiatan dapat dilengkapi dengan instrumen pengukuran sederhana (misalnya angket motivasi dan lembar observasi partisipasi) agar peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dapat terdokumentasi lebih terukur dan menjadi dasar perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Ed. revisi). Rajawali Pers.
- Darmawan, D. (2018). Teknologi pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Faradillah, N., Yusmah, Y., Jusrianto, J., Hanafi, M., Hermansyah, S., Isumarni, I., ... L, S. (2025). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN METODE COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING DI SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6334–6338. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54525>
- Ferdiansyah, H., Manda, I., N, Z., M, U., Hermansyah, S., Jusriani, J., ... Nahdawati, N. (2025). PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN VOCABULARY DAN READING DI UPT SMP NEGERI 2 KULO. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6454–6459. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54604>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hermansyah, S. (2023). Investigating difficulties faced by lecturers in teaching general English. *Journal of English Education and Teaching*, 7(3), 499–509. <https://doi.org/10.33369/jeet.7.3.499-509>
- Hermansyah, S., & Majid, A. R. (2025). The use of probing-prompting technique to improve reading comprehension of eighth grade students. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 543–556. <https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i1.2660>
- Hikmah, N., Hermansyah, S., Hartati, H., Astuti, Y., Isumarni, I., Aisa, S., ... Jusmiati, J. (2025). Pelatihan grammar dan structure berorientasi higher order thinking skills (HOTS) melalui pendekatan pembelajaran mendalam di SMA Muhammadiyah Rappang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6407–6414. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54607>
- Idayanti, I., Kahar, A., Isumarni, I., Hanafi, M., Hermansyah, S., & M, U. (2025). Effectiveness of LMS-based digital learning methods on improving Indonesian language literacy among students of SMP Muhammadiyah Rappang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1376-1385. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v9i2.9178>
- Isumarni, Hanafi, M., & Hermansyah, S. (2025). Investigating the integrating of ICT in English language learning: A case study at SMP Negeri 1 Panca Rijang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2975–2981.
- Kahoot!. (2020). Using game-based learning to improve engagement and learning outcomes. Kahoot!

Research Series.

- Kemdikbud. (2020). Panduan pembelajaran berbasis TIK. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mudinillah, A., Kuswandi, D., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing project-based learning in developing 21st century skills: A future education perspective. *Qubahan Academic Journal*, 4(2), 86–101. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352>
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- M. U., Sari, H., Hermansyah, S., Maming, K., Kahar, A., Hasan, & Elfahmi, F. K. (2025). Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools. *International Journal of Information and Learning Technology*, 42(5), 432–448. <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016).
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–154.
- Sam Hermansyah, Syamsu T, Syamsunir, Winda Pratiwi, K., Hamka, N., & Ramli, R. (2025). Improvement of Vocational Skills of SMK Muhammadiyah Rappang Students Through an Entrepreneurship-Based Training Program in Pancarijang District, Sidenreng Rappang Regency . *Unram Journal of Community Service*, 6(2), 326–333. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v6i2.987>
- Manda, I., & Hermansyah, S. (2022). Audio-Lingual Method to Improve Students' English Speaking Skills. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1), 563–578. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i1.4460>
- Susanto, H. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 35–44.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, R., Hermansyah, S., Isumarni, & Aisa, S. (2025). The analysis of students' interest in learning English at SMPN 6. *MACCA: Journal of Linguistic Applied Research*.
- Wahyuddin, N. R., Yanti, N. E., Arnas, R., & Hermansyah, S. (2024). Digital Literacy Integrated with Blended Learning in Improving EFL Students' English Language Skills: A Lesson Learned from the Independent Campus Program. *Journal of Language and Literature Studies*, 4(4), 744-757. <https://doi.org/10.36312/jolls.v4i4.2351>