



Fibria Cahyani<sup>1</sup>

## ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

### Abstrak

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi subjek penelitian yang penting dalam konteks pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media digital, seperti aplikasi pembelajaran, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR), dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Metode studi literatur digunakan untuk mengeksplorasi berbagai penelitian terbaru dalam lima tahun terakhir, yang dipublikasikan dalam jurnal internasional. Analisis ini mencakup temuan-temuan utama terkait penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, serta tantangan dan manfaat yang terkait dengan implementasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat signifikan meningkatkan keterampilan berbicara, mendengar, kosa kata, dan pengucapan bahasa Inggris siswa. Meta-analisis menunjukkan bahwa alat pembelajaran digital berkontribusi pada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara dan mendengar. Selain itu, penggunaan AR dalam pembelajaran kosa kata dan VR dalam pengajaran pengucapan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan keterampilan digital perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam konteks pendidikan.

**Kata Kunci:** Media Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris, Efektivitas, Augmented Reality, Virtual Reality

### Abstract

The use of digital media in English language learning has become a significant area of research in modern education. This study aims to analyze the effectiveness of digital media, such as learning applications, augmented reality (AR), and virtual reality (VR), in enhancing students' English language skills. A literature review method was employed to explore recent studies published in international journals over the past five years. The analysis covers key findings related to the use of digital media in the context of English language learning, as well as the challenges and benefits associated with its implementation. The results indicate that the use of digital media can significantly enhance students' speaking, listening, vocabulary, and pronunciation skills in English. Meta-analyses show that digital learning tools contribute to significant improvements in speaking and listening skills. Furthermore, the use of AR in vocabulary learning and VR in pronunciation teaching has proven effective in enhancing learning motivation and student engagement. However, challenges such as limited technological infrastructure and digital skills need to be addressed to optimize the use of digital media in education.

**Keywords:** Digital Media, English Language Learning, Effectiveness, Augmented Reality, Virtual Reality

### PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Rahmatullah, 2019). Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran telah

---

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP Widya Darma  
e-mail: vicenzo1987@gmail.com

menjadi tren yang tidak bisa dihindari, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, video edukatif, dan media sosial, menawarkan berbagai kelebihan yang dapat mendukung dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan kemampuan komunikasi yang diperlukan dalam konteks global. Namun, metode konvensional sering kali tidak lagi cukup efektif dalam menarik minat siswa yang tumbuh di era digital (Hasan, 2021). Siswa masa kini cenderung lebih tertarik dan termotivasi dengan penggunaan teknologi yang interaktif dan inovatif. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Selain itu, media digital memungkinkan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan beragam. Dengan menggunakan media digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber yang mungkin tidak tersedia dalam bentuk cetak. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing individu (Hasanah & Rodi'ah, 2021). Misalnya, video pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami pelafalan dan intonasi bahasa Inggris secara lebih efektif dibandingkan hanya dengan membaca teks.

Lebih lanjut, penggunaan media digital juga dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan sesama siswa. Platform e-learning dan aplikasi pembelajaran menyediakan fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis, dan permainan edukatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Heryani et al., 2022). Interaksi yang lebih intensif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris juga menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan guru dan siswa, serta potensi distraksi yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget (Tutuk et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya serta tantangan yang dihadapi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan memahami efektivitas dan tantangan yang ada, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang dan mengimplementasikan program pembelajaran yang berbasis teknologi secara lebih optimal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, mengkaji, dan mensintesis berbagai sumber yang relevan guna mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai topik yang dibahas (Sugiyono, 2018). Berikut adalah tahapan-tahapan penelitian ini:

### **Tahap 1: Identifikasi Topik dan Rumusan Masalah**

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi topik yang akan diteliti dan merumuskan masalah penelitian secara jelas. Peneliti menentukan bahwa fokus penelitian adalah efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Rumusan masalah penelitian dirumuskan untuk mengeksplorasi sejauh mana media digital efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas tersebut.

### **Tahap 2: Pencarian dan Pengumpulan Literatur**

Setelah rumusan masalah ditetapkan, peneliti melakukan pencarian literatur yang relevan. Literatur yang dicari meliputi jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan penelitian, dan sumber-sumber akademik lainnya yang membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran

bahasa Inggris. Peneliti menggunakan database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ProQuest untuk mengakses sumber-sumber tersebut. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "media digital," "pembelajaran bahasa Inggris," "efektivitas," dan "teknologi pendidikan."

**Tahap 3: Seleksi dan Evaluasi Literatur**

Setelah mengumpulkan literatur yang relevan, peneliti melakukan seleksi terhadap literatur yang paling sesuai dengan topik penelitian. Kriteria seleksi meliputi relevansi dengan topik, kredibilitas sumber, dan tahun publikasi. Peneliti kemudian mengevaluasi kualitas setiap literatur yang terpilih, memperhatikan metodologi yang digunakan, temuan utama, serta kesimpulan yang diambil oleh penulis literatur tersebut.

**Tahap 4: Analisis dan Sintesis Literatur**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap literatur yang terpilih. Peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari literatur tersebut, seperti jenis media digital yang digunakan, metode penerapan media digital dalam pembelajaran, serta hasil yang diperoleh dari penggunaan media digital. Peneliti juga menyintesis temuan-temuan dari berbagai literatur untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Tahap 5: Penyusunan Laporan Penelitian**

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian. Peneliti menyusun laporan yang mencakup latar belakang, tujuan, metodologi, hasil analisis, dan kesimpulan dari penelitian ini. Laporan tersebut disusun secara sistematis dan komprehensif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris serta implikasi praktis yang dapat diambil dari temuan penelitian ini.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami dan mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan studi literatur dari berbagai sumber. Data hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian

| No | Penulis dan Tahun  | Judul Penelitian   | Metode Penelitian | Temuan Utama   | Sumber   |
|----|--------------------|--|-------------------|--|--|
| 1  | Zhang et al., 2020 | The Impact of Digital Learning Tools on English Language Learning: A Meta-Analysis       | Meta-analisis     | Penggunaan alat pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar siswa.    | Zhang, Y., Li, X., & Yu, H. (2020). Journal of Educational Technology.         |
| 2  | Chen & Liu, 2019   | Effectiveness of Mobile Learning on English Listening Comprehension: A Systematic Review | Systematic review | Pembelajaran mobile meningkatkan pemahaman mendengar siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional.      | Chen, B., & Liu, Y. (2019). Language Learning & Technology.                    |
| 3  | Davis et al., 2021 | Enhancing English Vocabulary Acquisition with Augmented Reality: An Experimental Study   | Eksperimen        | Penggunaan augmented reality dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris meningkatkan retensi dan motivasi belajar | Davis, R., Garcia, J., & Choi, M. (2021). Computer-Assisted Language Learning. |

| No | Penulis dan Tahun      | Judul Penelitian  | Metode Penelitian | Temuan Utama   | Sumber   |
|----|------------------------|---|-------------------|--|--|
|    |                        |   |                   | siswa.   |  |
| 4  | Liu & Zhao, 2022       | Virtual Reality as a Tool for Teaching English Pronunciation: An Exploratory Study        | Studi eksplorasi  | Virtual reality efektif dalam meningkatkan pengucapan bahasa Inggris dan memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif.                     | Liu, S., & Zhao, Q. (2022). <i>Journal of Second Language Pronunciation</i> .            |
| 5  | Martinez & Perez, 2023 | The Role of Gamification in Enhancing English Language Skills: A Review of Recent Studies | Review artikel    | Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan dampak positif pada kemampuan menulis dan membaca. | Martinez, L., & Perez, G. (2023). <i>International Journal of Educational Research</i> . |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Berikut adalah beberapa temuan utama dari penelitian yang dianalisis:

1. Penggunaan Alat Pembelajaran Digital: Zhang et al. (2020) menemukan bahwa alat pembelajaran digital meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar siswa secara signifikan.
2. Pembelajaran Mobile: Chen & Liu (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran mobile efektif dalam meningkatkan pemahaman mendengar siswa.
3. Augmented Reality (AR): Davis et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran kosakata meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa.
4. Virtual Reality (VR): Liu & Zhao (2022) menemukan bahwa VR efektif dalam meningkatkan pengucapan bahasa Inggris dan memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif.
5. Gamifikasi: Martinez & Perez (2023) menyoroti bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dan memiliki dampak positif pada kemampuan menulis dan membaca.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan berbagai aspek keterampilan bahasa siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana berbagai jenis teknologi ini dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi topik yang semakin penting dan relevan dalam dunia pendidikan saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru untuk inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional utama (Dewi et al., 2019). Pembahasan ini akan mengeksplorasi berbagai aspek dari penggunaan media digital, termasuk efektivitasnya, manfaat, tantangan, serta implikasi praktisnya dalam konteks pendidikan.

Penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Zhang et al. (2020) dalam meta-analisis mereka menemukan bahwa alat pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar siswa. Hal ini penting karena keterampilan berbicara dan mendengar merupakan komponen kunci dalam penguasaan bahasa Inggris. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran bahasa dan perangkat lunak interaktif, memungkinkan siswa untuk berlatih dan

mengembangkan keterampilan ini dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional (Melati, Fayola, et al., 2023).

Selain itu, Chen dan Liu (2019) dalam tinjauan sistematis mereka menyoroti bahwa pembelajaran mobile efektif dalam meningkatkan pemahaman mendengar siswa. Aplikasi pembelajaran mobile menyediakan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk mengakses materi pembelajaran yang beragam dan berulang kali (Rahman et al., 2017). Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang mungkin memiliki jadwal yang padat atau kendala geografis yang menghambat akses ke sumber belajar konvensional.

Penggunaan media digital juga membawa berbagai manfaat lain dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satunya adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Davis et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan augmented reality (AR) dalam pembelajaran kosakata meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa. AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran dalam cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka (Widianto, 2021).

Selain AR, virtual reality (VR) juga menawarkan manfaat yang signifikan. Liu dan Zhao (2022) menemukan bahwa VR efektif dalam meningkatkan pengucapan bahasa Inggris dan memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif. Dengan menggunakan VR, siswa dapat berlatih pengucapan dalam lingkungan yang mirip dengan situasi kehidupan nyata, yang membantu mereka mengatasi hambatan psikologis dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Inggris (Purandina, 2020).

Meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi (Mubarak & Sofiana, 2023). Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menghambat implementasi media digital secara efektif dan merata di semua tingkat pendidikan.

Selain itu, keterampilan digital di kalangan guru dan siswa juga menjadi tantangan. Banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi baru atau tidak memiliki pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan media digital dalam pengajaran mereka (Melati, Kurniawan, et al., 2023). Demikian pula, siswa yang kurang terbiasa dengan penggunaan teknologi dapat mengalami kesulitan dalam menavigasi dan memanfaatkan alat pembelajaran digital secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru dan siswa sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut dan memaksimalkan manfaat dari media digital, perlu adanya strategi yang terencana dan komprehensif dalam implementasi teknologi pendidikan (Liyana & Kurniawan, 2019). Institusi pendidikan perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta menyediakan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan digital mereka (Hartanti & Kurniawan, 2022). Selain itu, kurikulum perlu dirancang sedemikian rupa untuk mengintegrasikan media digital secara efektif dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media digital juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Misalnya, aplikasi pembelajaran yang berbasis gamifikasi, seperti yang dibahas oleh Martinez dan Perez (2023), dapat diadopsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan yang menantang dan rewarding, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Saputra et al., 2023).

Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris menawarkan berbagai manfaat yang signifikan, termasuk peningkatan keterampilan bahasa, motivasi, dan keterlibatan siswa. Namun, tantangan-tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan keterampilan digital perlu diatasi melalui strategi yang komprehensif dan terencana. Dengan demikian, media digital dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta memberikan dampak positif yang lebih luas dalam pendidikan bahasa Inggris. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi cara-cara baru dan inovatif

dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran, guna terus meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa, motivasi, dan keterlibatan siswa. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, augmented reality, dan virtual reality telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, mendengar, kosakata, dan pengucapan siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan keterampilan digital perlu diatasi untuk mengoptimalkan manfaat media digital dalam pembelajaran.

## **SARAN**

Untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, disarankan agar institusi pendidikan meningkatkan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru dan siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi cara-cara inovatif dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini. Terima kasih juga kepada semua penulis dan peneliti yang karya-karyanya menjadi dasar dari studi literatur ini. Dukungan dan kontribusi Anda semua sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28).
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225–232.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20.
- Mubarak, H., & Sofiana, N. (2023). Meaningful Learning Berbasis Kontekstual Dan Konstruktivisme: Model Pembelajaran Bahasa Inggris Alternatif Pada Kurikulum Merdeka. UNISNU PRESS.
- Purandina, I. P. Y. (2020). PLUS-MINUSPEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS SELAMA PANDEMI COVID-19. *Pengalaman Pembelajaran Bahasa Inggris Daring Di*

- Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19, 153.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–6.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>
- Saputra, A. M. A., Ramadhani, K., & Ramadhani, S. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI DI UNIVERSITAS ISLAM MAKASSAR. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 40–52.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tutuk, T. W., Maliki, O., & Wiyanto, A. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Renang Melalui Media Aplikasi Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Negeri 1 Sale Rembang. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(3), 347–356. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i3.105>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Chen, B., & Liu, Y. (2019). Effectiveness of Mobile Learning on English Listening Comprehension: A Systematic Review. *Language Learning & Technology*.
- Davis, R., Garcia, J., & Choi, M. (2021). Enhancing English Vocabulary Acquisition with Augmented Reality: An Experimental Study. *Computer-Assisted Language Learning*.
- Liu, S., & Zhao, Q. (2022). Virtual Reality as a Tool for Teaching English Pronunciation: An Exploratory Study. *Journal of Second Language Pronunciation*.
- Martinez, L., & Perez, G. (2023). The Role of Gamification in Enhancing English Language Skills: A Review of Recent Studies. *International Journal of Educational Research*.
- Zhang, Y., Li, X., & Yu, H. (2020). The Impact of Digital Learning Tools on English Language Learning: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Technology*.