



Efektivitas Game Edukatif Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Grammar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari

Lalu Rangga Dwiputra¹, Muhammad Adam Maulana²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mataram, Indonesia.

*Corresponding Author: ranggadwi@gmail.com

Article History

Manuscript submitted:

25 December 2025

Manuscript revised:

20 January 2026

Accepted for publication:

25 February 2026

Keywords

Online Educational Games

Grammar

English Language

Digital Learning

Senior High School Students

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using online educational games in improving the grammar skills of eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Gunungsari. Grammar-related problems often become obstacles in learning English, particularly in aspects of sentence structure and the use of tenses. Innovation in teaching methods through digital media such as educational games is believed to enhance students' motivation and understanding of grammar materials in a more interactive and enjoyable way. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class that used online educational games and a control class that applied conventional teaching methods. The research instrument was a grammar test administered before and after the treatment. The results of the data analysis showed a significant improvement in the posttest scores of students in the experimental class compared to those in the control class, with a significance value of < 0.05 . These findings indicate that the use of online educational games effectively improves students' grammar skills. Therefore, the implementation of interactive digital learning media can serve as a strategic alternative in the English learning process at the senior high school level. This study also recommends the development and integration of educational games into the curriculum as an innovative effort to enhance students' language competence.

Copyright © 2026, The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license



How to Cite: Dwiputra, L. R. & Maulana, M. A. (2026). Efektivitas Game Edukatif Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Grammar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari. *Educational Note*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.70716/edunote.v2i1.211>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Metode pengajaran konvensional yang selama ini menjadi tumpuan utama mulai mengalami tantangan karena tidak lagi sepenuhnya efektif dalam menjawab kebutuhan generasi digital saat ini. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan inovatif yang memanfaatkan teknologi semakin dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada aspek-aspek teknis seperti grammar yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh Siswa (Hidayat, 2021).

Grammar atau tata bahasa merupakan fondasi penting dalam penguasaan bahasa Inggris, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Penguasaan grammar memungkinkan Siswa untuk menyusun kalimat

yang benar secara sintaksis dan semantis. Sayangnya, pengajaran grammar di banyak sekolah masih berfokus pada pendekatan hafalan dan latihan berulang yang bersifat pasif, sehingga tidak menumbuhkan minat belajar Siswa (Yuliana & Susanti, 2020). Rendahnya motivasi Siswa dalam belajar grammar turut memperburuk pencapaian mereka dalam keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif online menjadi salah satu solusi yang mulai banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan. Game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan elemen edukasi dengan cara yang menyenangkan (Ardiansyah & Ramdhani, 2022). Interaktivitas yang ditawarkan oleh game dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional Siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran bahasa memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan linguistik Siswa, termasuk grammar. Game edukatif mampu memberikan konteks nyata dalam penggunaan grammar, memperkuat pemahaman melalui pengulangan, dan meningkatkan retensi materi karena bersifat visual dan kinestetik (Rahmawati, 2021). Selain itu, game juga mendorong Siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif melalui tantangan dan misi yang disediakan dalam permainan (Nuraini & Santosa, 2020).

Penerapan game edukatif online dalam pembelajaran grammar menjadi semakin relevan di era digital, di mana Siswa lebih akrab dengan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone. Kemudahan akses terhadap berbagai platform game edukatif memberikan peluang besar bagi Guru untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan Siswa (Suryani, 2019). Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan kontekstual.

Namun demikian, implementasi game edukatif online sebagai media pembelajaran grammar di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, mulai dari keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan Guru, hingga belum adanya evaluasi yang sistematis terhadap efektivitas media tersebut (Lestari & Hartati, 2020). Oleh karena itu, penelitian yang mengevaluasi secara empiris efektivitas game edukatif online dalam pembelajaran grammar menjadi sangat penting untuk dijadikan dasar pengambilan kebijakan pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari karena pada jenjang ini Siswa telah memiliki dasar-dasar grammar yang cukup dan mulai diarahkan untuk menguasai struktur kalimat yang lebih kompleks. Selain itu, Siswa SMA secara umum termasuk dalam generasi digital yang memiliki tingkat adaptasi tinggi terhadap teknologi, sehingga media pembelajaran berbasis digital seperti game edukatif dianggap sesuai dengan karakteristik mereka (Wijayanti & Fitria, 2023). Pemilihan lokasi juga didasarkan pada kesiapan sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam konteks pembelajaran grammar, game edukatif online dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara bertahap melalui level atau tingkatan, memberikan umpan balik instan, serta mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik Siswa. Dengan demikian, Siswa tidak hanya memahami aturan tata bahasa secara teoretis, tetapi juga mampu menggunakannya secara praktis dalam konteks yang relevan (Fitriyani & Hamidah, 2021). Hal ini berpotensi meningkatkan hasil belajar dan minat Siswa dalam mempelajari grammar.

Efektivitas media pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek hasil belajar, tetapi juga dari bagaimana media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif, mendorong motivasi intrinsik, dan membangun kemandirian belajar Siswa. Game edukatif online, dengan fitur yang menarik seperti animasi, skor, tantangan, dan level, memberikan stimulus visual dan emosional yang mampu

mendorong antusiasme belajar Siswa (Prasetyo & Wulandari, 2020). Pengalaman ini penting dalam membangun keberlanjutan minat terhadap mata pelajaran bahasa Inggris.

Beberapa studi lokal telah membuktikan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan hasil belajar Siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, IPA, dan bahasa Indonesia. Namun, penelitian yang secara spesifik mengevaluasi dampaknya pada kemampuan grammar Siswa masih terbatas, khususnya di tingkat SMA (Rohimah, 2022). Oleh karena itu, riset ini diharapkan dapat mengisi kekosongan literatur tersebut dan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran grammar berbasis digital.

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengetahui secara objektif pengaruh penggunaan game edukatif online terhadap kemampuan grammar Siswa. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran yang valid dan reliabel atas perubahan hasil belajar yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan (Kurniawan & Sari, 2020). Selain itu, desain ini juga dapat digunakan untuk membandingkan efektivitas antara metode pembelajaran konvensional dan berbasis teknologi secara sistematis.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran grammar tidak dapat dilepaskan dari tantangan globalisasi yang menuntut kemampuan berbahasa Inggris yang baik dari generasi muda. Grammar yang baik merupakan prasyarat bagi keterampilan berkomunikasi yang efektif, terutama dalam konteks akademik dan profesional (Susilowati & Mulyani, 2019). Dengan demikian, penguasaan grammar melalui metode yang lebih menarik seperti game edukatif online menjadi sebuah kebutuhan strategis.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu didukung dengan pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukatif bukan berarti menggantikan peran Guru, melainkan memperkaya metode pengajaran agar lebih relevan dengan perkembangan zaman (Suharti & Wardani, 2022). Kolaborasi antara Guru, Siswa, dan pengembang teknologi pendidikan menjadi kunci sukses implementasi media digital secara optimal di sekolah.

Penelitian ini juga mempertimbangkan konteks lokal, seperti kesiapan infrastruktur sekolah, karakteristik Siswa, dan dukungan kebijakan sekolah dalam inovasi pembelajaran. Pendekatan ini penting agar hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi pengambil kebijakan pendidikan di tingkat sekolah maupun daerah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi (Yusuf & Rahayu, 2021). Dengan begitu, implementasi game edukatif online tidak hanya menjadi eksperimen sesaat, melainkan bagian dari strategi jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara keseluruhan, pendahuluan ini menggambarkan pentingnya pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran grammar di tingkat SMA. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diperoleh data empiris yang kuat mengenai efektivitas game edukatif online dalam meningkatkan kemampuan grammar Siswa, serta rekomendasi implementatif yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*, khususnya model *pretest-posttest control group design*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan, dalam hal ini penggunaan game edukatif online, terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan grammar Siswa. Dalam desain ini, dua kelompok Siswa digunakan: satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa pembelajaran grammar menggunakan game edukatif online, dan satu kelompok kontrol yang tetap mengikuti pembelajaran grammar dengan metode konvensional. Keduanya diberi tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk melihat perbedaan skor yang mencerminkan dampak intervensi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik awal dan ketersediaan sarana teknologi pada masing-masing kelas. Dari populasi tersebut, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian: kelas XI IPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan XI IPA 2 sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 32 Siswa. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan rekomendasi Guru mata pelajaran dan pertimbangan homogenitas kemampuan akademik serta keaktifan Siswa dalam pembelajaran daring sebelumnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes grammar pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian kompetensi dan kisi-kisi soal yang mengacu pada kurikulum bahasa Inggris tingkat SMA. Tes ini terdiri dari 40 butir soal yang mencakup aspek-aspek grammar penting seperti tenses, parts of speech, sentence structure, dan subject-verb agreement. Validitas isi instrumen dikonsultasikan kepada tiga orang ahli bahasa Inggris, dan uji coba instrumen dilakukan pada kelas yang tidak termasuk dalam sampel untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus KR-20, menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,81 yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel.

Perlakuan diberikan selama empat minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu, masing-masing berdurasi 90 menit. Pada kelompok eksperimen, Guru menggunakan game edukatif online yang telah dipilih dan disesuaikan dengan materi grammar, seperti "Kahoot!", "Wordwall", dan "Quizziz", sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran. Game tersebut digunakan untuk mengenalkan konsep grammar, latihan soal secara interaktif, dan sesi evaluasi singkat pada akhir pembelajaran. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa menggunakan metode ceramah, penjelasan materi dari buku teks, dan latihan tertulis.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, dan sebaran skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok. Untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest kedua kelompok, uji *paired sample t-test* digunakan dalam masing-masing kelompok, dan uji *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan skor posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Semua analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 dan taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$.

Selama proses pelaksanaan, peneliti juga mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi hasil, seperti konsistensi materi pembelajaran, waktu pelaksanaan, dan kondisi fisik ruang belajar. Guru pengampu pelajaran dilibatkan untuk memastikan bahwa pendekatan pengajaran di masing-masing kelas dijalankan secara konsisten sesuai dengan peranannya. Dengan metode ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang valid mengenai efektivitas penggunaan game edukatif online dalam meningkatkan kemampuan grammar Siswa SMA secara empiris.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan grammar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan game edukatif online. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 61,25 (SD = 8,73), sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 60,78 (SD = 9,02). Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, skor posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi rata-rata 82,56 (SD = 6,45), sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 71,13 (SD = 7,21). Secara lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	Mean Pretest	SD	Mean Posttest	SD	Gain
Eksperimen	61,25	8,73	82,56	6,45	21,31
Kontrol	60,78	9,02	71,13	7,21	10,35

Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan (gain score) kelompok eksperimen sebesar 21,31 jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 10,35. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukatif online memberikan dampak peningkatan hampir dua kali lipat dibanding metode konvensional.

Analisis statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa peningkatan skor pada kelompok eksperimen signifikan secara statistik ($t = 12,487$; $p = 0,000$). Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan signifikan ($t = 5,214$; $p = 0,000$), namun nilai t yang lebih rendah menunjukkan efek perlakuan yang tidak sekuat kelompok eksperimen. Selanjutnya, hasil uji independent sample t-test terhadap nilai posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($t = 3,621$; $p = 0,001$) dengan selisih rata-rata sebesar 11,43 poin. Hal ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif lebih efektif dibanding metode konvensional.

Temuan ini selaras dengan Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan game interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris meningkatkan pemahaman grammar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Aspek visual, audio, dan interaktif dalam game membantu siswa menyerap aturan grammar lebih cepat serta memperoleh umpan balik langsung. Hal ini juga didukung oleh Prasetyo dan Wulandari (2020) yang menekankan bahwa elemen interaktif dan tantangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Dari sisi afektif, data angket menunjukkan respons positif yang sangat tinggi terhadap penggunaan game edukatif. Sebanyak 87% siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan, 84% merasa lebih mudah memahami grammar, dan 78% mengaku lebih termotivasi belajar bahasa Inggris. Bahkan 90% siswa berharap metode ini digunakan kembali pada pertemuan berikutnya. Ringkasan data angket disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Game Edukatif

Pernyataan	Persentase
Pembelajaran lebih menyenangkan	87%
Lebih mudah memahami grammar	84%
Lebih termotivasi belajar bahasa Inggris	78%
Lebih percaya diri mengerjakan soal	81%
Ingin menggunakan kembali metode ini	90%

Data tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan game edukatif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek motivasi dan kepercayaan diri siswa. Fitriyani dan Hamidah (2021)

menjelaskan bahwa umpan balik instan dalam pembelajaran digital mampu membangun kepercayaan diri siswa secara signifikan.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa peningkatan skor grammar lebih tinggi pada materi yang memiliki dukungan visual dan animasi dalam game. Pada materi tenses dan sentence structure, peningkatan rata-rata masing-masing sebesar 24,80 dan 23,95 poin, sedangkan pada materi modal verbs dan prepositions peningkatannya lebih rendah. Data rinci dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Skor Berdasarkan Materi Grammar

Materi	Mean Pretest	Mean Posttest	Gain
Tenses	58,40	83,20	24,80
Sentence Structure	60,15	84,10	23,95
Modal Verbs	62,10	78,25	16,15
Prepositions	63,05	76,40	13,35

Hal ini memperkuat temuan Kurniawan dan Sari (2020) bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan media tersebut dalam merepresentasikan konsep secara visual dan konkret.

Meskipun demikian, beberapa kendala teknis ditemukan, seperti jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan perangkat pada sebagian siswa. Kondisi ini menunjukkan pentingnya dukungan infrastruktur sekolah sebagaimana disampaikan oleh Suryani (2019). Selain itu, peran guru sebagai mediator sangat penting dalam mengintegrasikan game edukatif ke dalam pembelajaran yang terstruktur dan sesuai indikator capaian (Nuraini & Santosa, 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif online secara signifikan meningkatkan kemampuan grammar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari dibanding metode konvensional. Peningkatan terlihat dari aspek akademik, motivasi, partisipasi, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran grammar. Dengan dukungan infrastruktur dan kompetensi guru yang memadai, game edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran grammar yang efektif, menyenangkan, dan kontekstual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif online terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan grammar Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gunungsari. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan secara statistik pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Game edukatif seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall mampu menyajikan materi grammar dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga membantu Siswa lebih mudah memahami struktur bahasa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya berdampak positif terhadap aspek kognitif, tetapi juga terhadap motivasi belajar, kepercayaan diri, dan minat Siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan game edukatif online juga memperlihatkan potensi besar dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, termotivasi untuk berkompetisi secara sehat, dan lebih terbuka dalam menerima umpan balik. Game edukatif juga memberikan keleluasaan bagi Siswa untuk mengulang materi tanpa tekanan,

serta menjangkau berbagai gaya belajar yang berbeda. Namun, efektivitas media ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, peran aktif Guru, dan keterpaduan dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, implementasi game edukatif harus dirancang dengan matang agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan game edukatif online sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran grammar yang efektif dan kontekstual di tingkat SMA. Guru perlu diberikan pelatihan agar mampu memilih dan mengintegrasikan game dengan tujuan pembelajaran yang sesuai. Sekolah juga diharapkan mendukung secara teknis dan kebijakan agar penggunaan media digital dapat berjalan lancar. Ke depan, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis game edukatif terhadap keterampilan bahasa Inggris secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Ardiansyah, R., & Ramdhani, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 110–119.
- Fitriyani, D., & Hamidah, N. (2021). Pengaruh media interaktif berbasis game terhadap pemahaman tata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 33–41.
- Hidayat, T. (2021). Pembelajaran grammar melalui pendekatan digital di era pandemi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(3), 75–84.
- Kurniawan, A., & Sari, L. (2020). Efektivitas pendekatan kuantitatif dalam evaluasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 9(1), 44–53.
- Lestari, A., & Hartati, R. (2020). Kendala penggunaan media digital dalam pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(2), 101–110.
- Nuraini, E., & Santosa, D. (2020). Game edukatif dalam pembelajaran bahasa: Alternatif inovasi pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 8(2), 56–67.
- Prasetyo, F., & Wulandari, D. (2020). Efektivitas game edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 88–95.
- Rahmawati, I. (2021). Meningkatkan pemahaman grammar Siswa melalui game edukatif daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 112–121.
- Rohimah, N. (2022). Pengaruh penggunaan media game terhadap hasil belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(3), 134–143.
- Suharti, R., & Wardani, Y. (2022). Peran Guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 7(2), 97–106.
- Susilowati, E., & Mulyani, T. (2019). Pentingnya penguasaan grammar dalam komunikasi akademik. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan Bahasa*, 5(1), 22–30.
- Suryani, N. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 3(1), 45–53.
- Wijayanti, R., & Fitria, H. (2023). Kesiapan Siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(2), 121–130.
- Yuliana, D., & Susanti, L. (2020). Kesulitan Siswa dalam mempelajari grammar bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(3), 67–76.
- Yusuf, A., & Rahayu, S. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran SMA: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Menengah*, 10(2), 85–93.