

## **PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KREATIF UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI DIGITAL ENGLISH CAMP DI PEKON PUJODADI KABUPATEN PRINGSEWU**

**Dian Windriani<sup>1)</sup>, Retno Anggraini<sup>2)</sup>, Dewi Suryanti<sup>3)</sup>, Nabila Hiffasya Gunawan<sup>4)</sup>,  
Ahmad Harist Al-farizi<sup>5)</sup>, Chintya Sitorus<sup>6)</sup>, Yunita Angelina<sup>7)</sup>**

1,2,3,6,7) Jurusan Ekonomi dan Bisnis Politeknik Negeri Lampung

4,5) Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Lampung

*dianwindri@polinela.ac.id*

### **Abstract**

Pujodadi Village, located in Pringsewu Regency, Lampung Province, holds significant potential for human resource development, particularly among its youth. However, limited access to technology-based education and English proficiency remains a major challenge in facing globalization. The Digital English Camp program was designed as an innovative solution to enhance the community's English skills and digital literacy through interactive, contextual, and engaging learning approaches. The program was implemented in three stages: preparation (developing modules, training local tutors, and designing digital learning media), implementation (using edutainment-based applications such as Duolingo, Memrise, HelloTalk, Kahoot!, and Canva), and evaluation and follow-up (establishing sustainable learning groups). By involving youth as local tutors and utilizing the village hall as a digital learning hub, this program not only improved participants' language competence but also empowered the community to become more independent and competitive. Evaluation results indicated increased learning motivation, communication confidence, and the ability to use digital tools for educational purposes. Therefore, the Digital English Camp serves as a sustainable community service model that promotes digital transformation and collaborative empowerment in rural education.

*Keywords:* *Digital English Camp, Digital Literacy, English Learning.*

### **Abstrak**

Pekon Pujodadi di Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya di kalangan generasi muda. Namun, keterbatasan akses terhadap pendidikan berbasis teknologi dan kemampuan berbahasa Inggris menjadi tantangan utama dalam menghadapi era globalisasi. Program Digital English Camp dirancang sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris dan literasi digital masyarakat desa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap: persiapan (pembuatan modul, pelatihan tutor lokal, dan perancangan media digital), pelaksanaan (penerapan metode edutainment berbasis aplikasi seperti Duolingo, Memrise, HelloTalk, Kahoot! dan Canva), serta evaluasi dan tindak lanjut. Melalui pelibatan remaja sebagai tutor lokal dan pemanfaatan balai desa sebagai pusat pembelajaran digital, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa peserta, tetapi juga memberdayakan masyarakat desa agar mandiri dan berdaya saing. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keberanian berkomunikasi, serta pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukatif. Dengan demikian, Digital English Camp menjadi model pengabdian masyarakat yang berkelanjutan dalam mendukung penguatan SDM desa berbasis digitalisasi dan kolaborasi komunitas.

*Keywords:* *Bahasa Inggris Digital, Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris.*

## PENDAHULUAN

Desa Pujodadi merupakan desa di Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, Indonesia. Desa Pujodadi memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia. Desa ini dikenal dengan suasana pedesaan yang asri, masyarakat yang ramah, dan semangat tinggi untuk berkembang. Sebagian besar masyarakat menggantungkan hidup dari sektor pertanian dan perdagangan skala kecil. Namun, karena jaraknya yang cukup jauh dari pusat kota, desa ini menghadapi tantangan dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama dalam akses terhadap pendidikan berkualitas dan penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital dan kemampuan berbahasa Inggris.

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, digitalisasi menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Wiwin, Widiati, dan Tarisman (2022) menyatakan bahwa penerapan teknologi digital memiliki hubungan yang bermakna dalam mengembangkan otonomi belajar siswa serta mempromosikan keterampilan belajar mandiri. Mereka menekankan bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar mandiri yang efektif, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun dalam aktivitas kelas. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga mendorong penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi.

Selain itu, kualitas pendidikan juga tidak hanya ditentukan oleh akses terhadap teknologi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada kebutuhan peserta

didik. Velandia (2020) menekankan bahwa dalam konteks pendidikan bahasa asing, pengembangan kualitas pembelajaran harus mempertimbangkan rencana bimbingan yang personal dan integral, penguatan sumber daya manusia, serta pemanfaatan sumber daya teknologi yang mendukung kemandirian belajar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas digital tidak hanya mendukung aspek teknis pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pemerataan akses dan pemberdayaan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi awal oleh tim dosen Bahasa Inggris Politeknik Negeri Lampung, masyarakat muda Desa Pujodadi memiliki antusiasme tinggi untuk belajar dan berkembang, namun keterbatasan fasilitas teknologi serta minimnya akses terhadap metode pembelajaran berbasis digital masih menjadi hambatan. Oleh karena itu, dirancang program *English Camp* berbasis *digital learning* sebagai salah satu bentuk pengabdian masyarakat untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Program ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital, kemampuan berbahasa Inggris, serta memberdayakan generasi muda desa melalui pelatihan menjadi tutor atau fasilitator lokal.

Inisiatif ini sejalan dengan arah *Rencana Induk Riset Nasional* dan *Asta Cita* yang menekankan pentingnya penguatan sumber daya manusia melalui pendidikan dan teknologi. Pengembangan SDM berbasis digital di Desa Pujodadi menjadi langkah strategis dalam membangun masyarakat yang mandiri, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan global.

Berdasarkan kondisi aktual Desa Pujodadi yang memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia namun masih menghadapi keterbatasan dalam akses pendidikan berbasis teknologi dan penguasaan bahasa Inggris, maka diperlukan langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui pendekatan berbasis digital, program ini bertujuan mengintegrasikan literasi teknologi dan pembelajaran bahasa Inggris agar masyarakat, khususnya generasi muda, mampu beradaptasi dengan tuntutan abad ke-21 dan menjadi bagian dari komunitas global yang produktif.

Berdasarkan situasi tersebut, maka rumusan masalah dalam program ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

**1. Bagaimana**  
meningkatkan kemampuan bahasa Inggris praktis generasi muda Desa Pujodadi agar mampu berkomunikasi secara aktif dan percaya diri dalam konteks pendidikan, sosial, dan kewirausahaan digital?

**2. Bagaimana** merancang dan melaksanakan program pelatihan bahasa Inggris berbasis digital (Digital English Camp) yang sesuai dengan kebutuhan lokal serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berkelanjutan?

**3. Bagaimana**  
mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran digital yang kontekstual, sederhana, dan mudah diakses oleh masyarakat desa untuk mendukung kegiatan belajar mandiri di luar sesi pelatihan?

**4. Bagaimana**  
memberdayakan remaja Desa Pujodadi sebagai tutor atau fasilitator lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis

digital, guna menciptakan ekosistem belajar yang mandiri, kolaboratif, dan berkelanjutan?

Dengan menjawab keempat rumusan masalah tersebut, program Digital English Camp diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Desa Pujodadi. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan literasi digital, tetapi juga pada pemberdayaan generasi muda desa sebagai penggerak inovasi sosial dan agen perubahan menuju masyarakat yang cakap digital, kreatif, dan berdaya saing global.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan kreatif berbasis teknologi dengan melibatkan kelompok remaja sebagai fasilitator lokal. Program ini menggunakan pendekatan *participatory community-based learning*, yang menekankan pada kolaborasi antara masyarakat desa, remaja, dan mahasiswa sebagai mitra pelaksana.

Kegiatan *Digital English Camp* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi serta tindak lanjut.

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan fondasi penting dari keseluruhan kegiatan. Fokus utama tahap ini adalah memastikan kesiapan seluruh komponen pendukung program sebelum pelaksanaan.

Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- Identifikasi lokasi dan mitra potensial. Tim pengabdian melakukan observasi awal di Desa Pujodadi untuk memetakan potensi dan tantangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi. Observasi dilakukan melalui wawancara dengan kepala desa, guru, dan kelompok remaja untuk mengetahui kondisi peserta didik dan fasilitas pendukung.

- Koordinasi dan pendekatan partisipatif. Dilakukan komunikasi dua arah antara tim pelaksana, aparat desa, dan kelompok mitra untuk menyamakan visi, menjelaskan tujuan, manfaat, serta mekanisme kegiatan.

- Penyusunan modul dan media pembelajaran digital. Tim menyusun materi Bahasa Inggris dasar yang dikombinasikan dengan aktivitas bermain sambil belajar, seperti lagu, permainan interaktif, kuis digital, dan proyek kreatif. Media pembelajaran yang digunakan mencakup aplikasi Duolingo, Memrise, Hellotalk, Kahoot, dan Canva.

### **Tahap Pelaksanaan Digital English Camp**

Tahap ini merupakan inti kegiatan pengabdian, di mana seluruh konsep dan strategi pembelajaran diterapkan langsung dalam kegiatan Digital English Camp. Program ini dirancang dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan meliputi:

- Diskusi dan kolaborasi dengan mahasiswa. Sebelum kegiatan berlangsung, tim pelaksana mengadakan sesi diskusi dengan mahasiswa untuk merancang strategi pendampingan dan membantu pelatihan

bagi calon tutor remaja desa. Mahasiswa berperan sebagai mentor yang memberikan contoh praktik mengajar, berbagi pengalaman menggunakan media digital, serta mendampingi remaja dalam memahami peran mereka sebagai fasilitator anak-anak.

- Pembentukan kelompok kecil belajar. Peserta anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, masing-masing didampingi oleh remaja dan mahasiswa. Pola ini memungkinkan interaksi yang lebih intensif dan personal.

- Penerapan metode edutainment. Kegiatan belajar dikombinasikan antara edukasi dan hiburan. Anak-anak belajar kosakata melalui lagu, permainan tebak gambar, serta percakapan sederhana tentang tema keseharian.

Melalui pendekatan kolaboratif ini, mahasiswa berperan sebagai jembatan antara perguruan tinggi dan masyarakat desa, sementara remaja memperoleh pengalaman praktis sebagai tutor lokal yang berdaya.

### **Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut**

Tahap evaluasi dan tindak lanjut dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan dan memastikan keberlanjutan dampak program. Evaluasi dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan anak-anak, tutor remajar, mahasiswa, dan masyarakat.

Kegiatan pada tahap ini mencakup:

- Observasi dan refleksi harian. Tim dan mahasiswa mencatat perkembangan motivasi dan kemampuan anak-anak selama kegiatan berlangsung.

- Diskusi kelompok terfokus (focus group discussion).

Dilakukan untuk menggali umpan balik dari peserta, tutor remaja, dan masyarakat.

- Penyusunan dokumentasi dan laporan kegiatan. Semua hasil kegiatan dikompilasi dalam bentuk laporan dan media dokumentasi (foto, video, serta laporan).

- Pembentukan kelompok belajar berkelanjutan. Sebagai tindak lanjut, dibentuk komunitas belajar Bahasa Inggris berbasis desa yang dikelola oleh remaja dengan pendampingan berkala dari mahasiswa dan tim dosen.

- Penyediaan akses materi digital. Modul dan media pembelajaran disimpan dalam bentuk digital agar dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri.

Tahap ini memastikan bahwa Digital English Camp tidak hanya menjadi kegiatan sementara, tetapi berkembang menjadi gerakan literasi digital berkelanjutan di Pekon Pujodadi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Pujodadi telah terlaksana dengan baik melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan Digital English Camp, dan tahap evaluasi serta tindak lanjut. Setiap tahapan berjalan secara sistematis, kolaboratif, dan melibatkan partisipasi aktif dosen, mahasiswa, remaja, serta masyarakat desa.

### **Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, kegiatan yang secara langsung berkaitan dengan penerapan digital adalah diskusi intensif antara mahasiswa dan dosen mengenai simulasi penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Diskusi ini bertujuan untuk mengevaluasi

tingkat kebermanfaatan dan kesesuaian masing-masing aplikasi terhadap kebutuhan belajar remaja dan anak-anak di desa.

Hasil diskusi menunjukkan bahwa lima aplikasi digital yang digunakan memiliki keunggulannya masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris:

- Duolingo, membantu tutor remaja dalam memperkaya kosakata melalui aktivitas belajar mandiri yang interaktif dan menyenangkan.

- Memrise, berperan dalam membantu penguasaan ekspresi sehari-hari (*daily expressions*) dengan pendekatan berbasis konteks dan pengulangan.

- HelloTalk, memberikan pengalaman berbicara (*speaking practice*) secara langsung dengan *native speakers*, sehingga meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri tutor remaja dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Ketiga aplikasi tersebut difokuskan pada penguatan kompetensi Bahasa Inggris tutor remaja secara mandiri, sebelum mereka menjadi fasilitator dalam kegiatan *Digital English Camp*.

Sementara itu, dua aplikasi lainnya mendukung aspek pembelajaran berbasis pengajaran (teaching support):

- Kahoot!, digunakan untuk membuat kuis interaktif yang memotivasi anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan.

- Canva, dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar visual seperti *flashcards*, poster kosakata, dan materi interaktif lainnya yang menarik secara estetika dan edukatif.

Kombinasi kelima teknologi digital tersebut terbukti saling

melengkapi, menciptakan pembelajaran yang lebih komprehensif, adaptif, dan kontekstual. Sebelum penerapan kelima aplikasi dalam kegiatan lapangan, tim dosen dan mahasiswa melakukan simulasi peer teaching, di mana mahasiswa berperan sebagai tutor dan peserta secara bergantian. Simulasi ini bertujuan untuk memperagakan praktik mengajar menggunakan media digital sekaligus menguji efektivitas aplikasi dalam situasi pembelajaran nyata.

Keterlibatan mahasiswa pada tahap ini memberikan dampak positif yang signifikan. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai perancang dan pendamping teknologi, tetapi juga sebagai agent of change yang membawa ilmu pengetahuan dari kampus ke masyarakat. Melalui pengalaman ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengasah keterampilan pedagogis, komunikasi, serta empati sosial dalam konteks nyata pengabdian masyarakat



Gambar 1 Penggunaan Duolingo



Gambar 2 Penggunaan Memrise

### Tahap Pelaksanaan

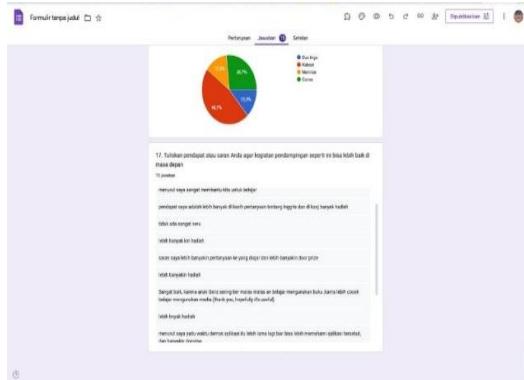
Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan di Balai Pekon Pujodadi dengan melibatkan anak-anak sekolah dasar sebagai peserta utama dan remaja desa sebagai tutor. Kegiatan Digital English Camp berjalan selama beberapa hari dengan pembelajaran berbasis kelompok kecil. Mahasiswa dan dosen bertugas mendampingi tutor remaja dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi digital, serta membantu mereka merancang aktivitas game-based learning dan edutainment.

Peserta anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan bahasa, kuis digital, dan proyek kreatif sederhana. Melalui metode ini, mereka tidak hanya belajar kosakata dan kalimat sederhana, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Tutor remaja berperan aktif sebagai fasilitator, sedangkan mahasiswa mendukung proses pembelajaran dengan bantuan teknologi.

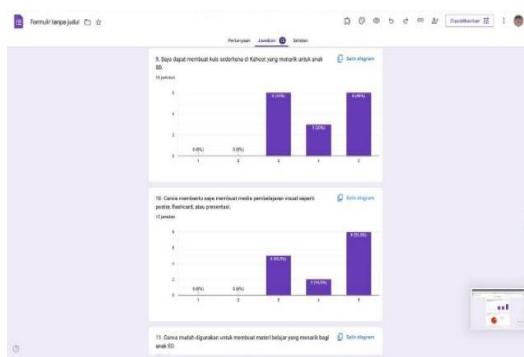
### Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut, dibentuk komunitas belajar Bahasa Inggris berbasis digital di Desa Pujodadi yang dikelola oleh tutor remaja dengan pendampingan berkala dari mahasiswa. Materi dan media pembelajaran disediakan dalam format digital agar dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri di rumah.

Secara keseluruhan, kegiatan Digital English Camp berhasil menciptakan sinergi antara dunia akademik dan masyarakat, memperkuat literasi digital, serta menumbuhkan semangat kemandirian belajar di lingkungan desa.



Gambar 7 Evaluasi Kegiatan



Gambar 8 Feedback Tutor Remaja Terkait Kegunaan Aplikasi

## SIMPULAN

Kegiatan *Digital English Camp* di Desa Pujodadi telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kapasitas masyarakat, khususnya dalam penguatan kemampuan Bahasa Inggris dan literasi digital generasi muda. Melalui tahapan yang terencana dan partisipatif, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, kegiatan ini berhasil menciptakan model pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual antara dosen, mahasiswa, remaja, dan anak-anak desa. Tahap persiapan yang diawali dengan diskusi intensif antara dosen dan mahasiswa menjadi titik penting dalam menentukan keberhasilan program. Simulasi penggunaan aplikasi digital dan praktik *peer teaching* memungkinkan tim untuk memilih dan mengoptimalkan lima platform pembelajaran utama, yaitu

Duolingo, Memrise, HelloTalk, Kahoot!, dan Canva. Kelima aplikasi tersebut terbukti saling melengkapi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta. Dampak kegiatan tidak hanya dirasakan oleh peserta anak-anak yang menjadi lebih percaya diri dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris, tetapi juga oleh para tutor remaja dan mahasiswa yang memperoleh pengalaman nyata sebagai fasilitator, pendidik, sekaligus agen perubahan sosial. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta, memperkaya metode pengajaran, serta memperluas akses terhadap sumber belajar mandiri. Sebagai tindak lanjut, terbentuknya komunitas belajar Bahasa Inggris berbasis digital di Desa Pujodadi menjadi langkah konkret dalam menjaga keberlanjutan program. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah pembelajaran lintas generasi yang mendorong budaya belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) di lingkungan desa. Dengan demikian, *Digital English Camp* bukan sekadar program peningkatan kemampuan bahasa, tetapi juga wujud nyata dari sinergi antara pendidikan tinggi dan masyarakat dalam mewujudkan penguatan sumber daya manusia desa berbasis digitalisasi, kemandirian, dan kolaborasi berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas

dukungan dan kepercayaannya melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2025 yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan ini.

Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada Politeknik Negeri Lampung atas dukungan institusional dan fasilitas yang diberikan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada tim dosen pengabdi dan mahasiswa pendamping yang telah berkontribusi aktif dalam setiap tahapan kegiatan — mulai dari perancangan program, pelatihan tutor remaja, hingga pendampingan lapangan.

Penghargaan yang mendalam juga diberikan kepada pemerintah Desa Pujodadi, termasuk kepala desa dan perangkatnya, atas kerja sama dan sambutan yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, rasa terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada masyarakat Desa Pujodadi, khususnya para remaja dan anak-anak yang telah menunjukkan semangat, antusiasme, dan rasa ingin tahu yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan *Digital English Camp*.

Semangat belajar dan kolaborasi dari seluruh pihak yang terlibat menjadi fondasi utama keberhasilan program ini, sekaligus inspirasi untuk terus mengembangkan kegiatan pengabdian yang berkelanjutan dan berdampak nyata bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

Basir, A., Khamdanah, K., Umaemah, A., & Rizka, H. (2024). Implementing the Hello Talk Application to Teach Speaking Skills in Vocational High Schools. *International Journal*

*of Educational Qualitative Quantitative Research (IJE QQR)*, 3(2), 1–14. <https://doi.org/10.58418/ijeqqr.v3i2.108>

Esmaeili, Z., & Shahrokh, M. (2020). The impact of memrise application on iranian efl learners' collocation learning and retention. *International Journal of Language Education*, 4(2), 221–233. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10672>

Nur, A., Mayanti, R., The, A., & Pjblsteam, C. (2025). The Effect of Canva-assisted PjBL- STEAM to Improve Creative Thinking and Collaboration on Energy Concept. *International Journal of Techonology in Education and Science*, 9(3), 299–321. <https://doi.org/10.46328/ijtes.627>

Sakina, R., Mareta, F., Ridwan, R. N., & Nugraha, M. A. (2025). The Role of HelloTalk in English Education Students ' Autonomous Speaking. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 11(2), 95–108. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v11i2.2366>

Santiana, S., Margana, M., Putro, N. H. P ., & Widodo, P. (2024). Students ' s Attitudes Toward the Use of CANVAS in the EFL Virtual Learning Environment. *International Journal of Language Education*, 8(2), 267–290. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ijole.v8i2.30813>

Satrianto, F., Nugraeni, I. I., & Purworejo, M. (2025). The Effectiveness of Using Memrise Application in Improving

- Students ' Speaking Skills. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2024), 9141–9149.
- Stakhova, I., Kushnir, A., Franchuk, N., Lyubchak, L., & Vatso, M. (2024). Enhancing the Digital Competence of Prospective Primary School Teachers through Utilizing Kahoot ! *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(4), 467–478.  
<https://doi.org/10.26822/iejee.2024.346>
- Tiara, A. D., Rahman, M. A., & Handrianto, C. (2021). The Students' Perception About Use of Duolingo Application for Improving English Vocabulary. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 4(4), 690–701.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5775915>
- Velandia, D. A. (2020). *Ensuring Quality in a Foreign Language Tutoring Program for Future Teachers*. 22(2), 13–32.
- Wiwin, D., Widiati, U., & Tarisman. (2022). Digital Media and Its Implication in Promoting Students ' Autonomous Learning. *JET Journal of English Teaching*, 8(1), 97–106.
- Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z., & Kogut, A. (2020). A scoping review of digital game-based technology on English language learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 877–904.  
<https://doi.org/10.1007/s11423-019-09702-2>