

THE EFFECT OF MES GAMES ON STUDENTS' SPEAKING SKILLS IN EFL CLASSROOM

Ade Rachma⁽¹⁾, Imam Fauzi⁽²⁾, Ratu Dea Mada⁽³⁾,
Nurul Faiza⁽⁴⁾, Jihan Zafira⁽⁵⁾

^{1) (2) (3) (4) (5)} Universitas Serang Raya
imamfauzi@unsera.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using MES Games in improving students' speaking skills in an English as a Foreign Language (EFL) context. A quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group was employed. The participants consisted of 62 tenth-grade students from a public senior high school in Indonesia, divided into an experimental group and a control group. The experimental group received instruction integrated with MES Games, while the control group was taught using conventional methods. Data were collected through a speaking test adapted from IELTS speaking band descriptors, covering fluency and coherence, lexical resource, grammatical range and accuracy, and pronunciation. The data were analyzed using descriptive statistics, paired samples t-test, and independent samples t-test. The results revealed that both groups showed improvement; however, the experimental group demonstrated a significantly higher increase in speaking performance compared to the control group. The findings indicate that the integration of MES Games had a statistically significant and practically strong effect on students' speaking skills. This improvement is attributed to the interactive, engaging, and low-anxiety learning environment provided by game-based activities, which encouraged students to actively produce language. This study concludes that MES Games can serve as an effective and accessible digital tool to enhance speaking skills in EFL classrooms. The findings also highlight the potential of non-immersive web-based games in facilitating meaningful language use and reducing affective barriers in language learning.

Keywords : digital game-based learning, EFL, MES Games, speaking skills

Article Information	Submit: 12-09-2023	Revised: 30-09-2023	Accepted: 30-10-2023
---------------------	--------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, keterampilan berbicara (speaking) sering diposisikan sebagai indikator utama keberhasilan belajar, baik dalam konteks *English as a Second Language (ESL)* maupun *English as a Foreign Language (EFL)*. Berbicara tidak sekadar aktivitas melafalkan kata (Depraetere et al., 2021), melainkan proses produktif

yang menuntut integrasi pengetahuan linguistik, kesadaran pragmatik, serta kompetensi strategis secara simultan dalam waktu nyata (Jazilah & Mandarani, 2024). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan ini menjadi tantangan yang kompleks bagi peserta didik.

Namun demikian, realitas di tingkat sekolah menengah menunjukkan adanya kesenjangan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

yang signifikan antara harapan dan capaian. Berdasarkan hasil observasi awal dan data pra-penelitian, sekitar 65% siswa mengalami kesulitan dalam memulai percakapan sederhana, sementara 70% siswa menunjukkan tingkat kecemasan yang tinggi ketika diminta berbicara di depan kelas. Rendahnya kepercayaan diri dan partisipasi ini berdampak langsung pada capaian pembelajaran, di mana rata-rata skor keterampilan berbicara masih berada di bawah standar ketuntasan minimum. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru belum mampu menyediakan ruang praktik yang memadai bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara optimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai pendekatan berbasis digital seperti *Digital Game-Based Learning (DGBL)* dan *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* telah banyak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan

keterampilan reseptif dan pasif, seperti penguasaan kosakata (Sun et al., 2023), pemahaman membaca, dan tata bahasa tulis (Leclercq et al., 2023). Kajian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan permainan berbasis *web non-immersif* untuk mendorong produksi lisan secara spontan masih relatif terbatas (Lestari, 2019). Padahal, banyak platform pembelajaran digital yang ada saat ini cenderung hanya melibatkan interaksi berbasis klik atau ketik, sehingga belum secara optimal mengakomodasi aspek produksi suara sebagai inti dari keterampilan berbicara.

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kemampuan berbicara tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh faktor afektif, seperti kecemasan, rasa takut, dan kurangnya kepercayaan diri (Ehsan Namaziandost, 2025). Oleh karena itu, diperlukan suatu lingkungan belajar yang mampu menurunkan hambatan afektif (*affective filter*) dan menciptakan suasana yang aman



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

serta mendukung praktik komunikasi yang bermakna.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengintegrasikan penggunaan platform MES Games sebagai media pembelajaran tambahan. Platform ini dipilih karena menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan yang dirancang untuk menstimulasi produksi lisan melalui latihan fonik, pengulangan kosakata menggunakan input mikrofon, serta simulasi dialog sederhana. Selain itu, akses yang gratis dan struktur materi yang sejalan dengan pendekatan *Task-Based Language Teaching (TBLT)* menjadikan MES Games sebagai alternatif yang potensial untuk mendukung pembelajaran berbicara. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana integrasi MES Games dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa ESL di tingkat sekolah menengah.

KAJIAN TEORETIK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek produktif

dalam pembelajaran bahasa yang menuntut kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide secara lisan dengan lancar, tepat, dan dapat dipahami. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), berbicara sering menjadi keterampilan yang paling menantang karena melibatkan proses kognitif dan afektif secara simultan (Helate et al., 2022). Siswa tidak hanya dituntut memahami struktur bahasa, tetapi juga mampu memproduksi ujaran secara spontan dalam situasi komunikasi nyata (Kathrin Kaufhold, 2025). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara memerlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan praktik secara aktif dan berkelanjutan.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Task-Based Language Teaching (TBLT)*, yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi melalui tugas-tugas bermakna (Hersh et al., 2023). Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk berinteraksi dan menyelesaikan tugas menggunakan bahasa target, sehingga pembelajaran menjadi lebih



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

kontekstual dan berorientasi pada penggunaan bahasa secara nyata (Hakim, 2021). TBLT diyakini mampu meningkatkan kompetensi komunikatif karena memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Selain aspek kognitif, faktor afektif juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa (Begam & Tholappan, 2018). Teori *Affective Filter Hypothesis* menjelaskan bahwa kecemasan, rasa takut, dan rendahnya kepercayaan diri dapat menjadi penghambat dalam proses pemerolehan bahasa. Ketika hambatan afektif tinggi, siswa cenderung pasif dan enggan berpartisipasi dalam aktivitas berbicara (Pedrosa et al., 2024). Sebaliknya, lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat menurunkan hambatan tersebut, sehingga siswa lebih terbuka untuk mencoba dan menggunakan bahasa secara aktif.

Dalam perkembangan teknologi pendidikan, pendekatan *Digital Game-Based*

Learning (DGBL) menjadi salah satu inovasi yang potensial dalam pembelajaran bahasa. DGBL memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, interaktivitas, dan umpan balik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Carroll, 2022). Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan praktik berulang secara alami dalam suasana yang tidak menekan.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam konteks ini adalah *MES Games*, yaitu media pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Platform ini menawarkan latihan kosakata, dialog, serta pelafalan yang dapat mendorong siswa untuk memproduksi bahasa secara lisan. Dengan karakteristik yang sederhana, mudah diakses, dan terstruktur, *MES Games* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan model *pre-test–post-test control group design* yang bertujuan untuk menguji hubungan kausal antara penggunaan *MES Games* sebagai variabel independen dan keterampilan berbicara siswa sebagai variabel dependen. Desain ini dipilih karena keterbatasan dalam melakukan randomisasi subjek secara penuh (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2014), mengingat penelitian dilakukan pada kelas yang telah terbentuk sebelumnya (*intact group*) dalam konteks sekolah. Dengan demikian, pendekatan ini tetap memungkinkan pengujian efektivitas perlakuan sekaligus menjaga validitas ekologis penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 62 siswa kelas X dari 3 SMAN di Kota Serang dengan rata-rata usia 15 tahun. Pemilihan partisipan dilakukan melalui teknik *convenience sampling*, dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan kesesuaian konteks penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Subjek penelitian dibagi ke dalam dua

kelompok berdasarkan kelas yang sudah ada, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri atas 32 siswa dan kelompok kontrol yang terdiri atas 30 siswa.

Seluruh partisipan merupakan penutur asli bahasa Indonesia dengan tingkat kemahiran bahasa Inggris pada level menengah, serta telah mempelajari bahasa Inggris selama kurang lebih tujuh tahun. Sebelum penelitian dilaksanakan, persetujuan resmi (*informed consent*) diperoleh dari pihak sekolah dan orang tua atau wali siswa dengan tetap memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk kerahasiaan data dan partisipasi sukarela.

Instrumen utama yang digunakan adalah tes keterampilan berbicara yang diadaptasi dari deskriptor *IELTS Speaking Band*. Tes ini mencakup tiga bagian, yaitu wawancara, monolog individu berdasarkan *cue card*, dan diskusi dua arah (Palinkas et al., 2019). Penilaian dilakukan oleh dua guru bahasa Inggris berpengalaman yang tidak mengetahui pembagian kelompok siswa untuk meminimalkan bias penilaian.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Uji reliabilitas antar-penilai dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dan menunjukkan nilai sebesar 0,92 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam perlakuan berupa platform daring *MES Games* yang diintegrasikan secara sistematis dalam rencana pembelajaran. Aktivitas yang dipilih meliputi pengembangan kosakata tematik, latihan struktur kalimat melalui permainan dialog, serta penguatan pelafalan melalui fitur fonik.

Prosedur penelitian dilaksanakan selama delapan minggu dalam kegiatan pembelajaran reguler. Kedua kelompok memperoleh materi inti yang sama dengan alokasi waktu empat kali pertemuan per minggu, masing-masing berdurasi 45 menit. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes berbicara dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 28. Analisis diawali dengan perhitungan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan standar deviasi dari masing-masing kelompok.

Selanjutnya, uji paired samples t-test digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan berbicara dalam setiap kelompok, sedangkan uji independent samples t-test digunakan untuk membandingkan perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan skor gain. Selain itu, perhitungan effect size menggunakan Cohen's d dilakukan untuk mengetahui besaran pengaruh perlakuan secara praktis. Seluruh pengujian statistik dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *MES Games* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Analisis diawali dengan penyajian statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa pada tahap *pre-test*, rata-rata skor keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen sebesar 58,47 (SD = 6,21), sedangkan pada



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

kelompok kontrol sebesar 57,93 (SD = 6,08). Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan, sehingga perbedaan hasil pada tahap akhir dapat dikaitkan dengan intervensi yang diberikan.

Setelah pelaksanaan intervensi selama delapan minggu, terjadi peningkatan skor pada kedua kelompok, namun dengan tingkat yang berbeda. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan rata-rata skor *post-test* sebesar 74,62 (SD = 5,87), dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mencapai rata-rata 64,15 (SD = 6,02).

Selisih peningkatan (*gain score*) pada kelompok eksperimen sebesar 16,15, sementara pada kelompok kontrol hanya sebesar 6,22. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan *MES Games* memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan keterampilan berbicara dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut. Uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,001$). Namun demikian, nilai peningkatan pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *independent samples t-test* terhadap skor *gain* ($t = 6,27$; $p < 0,001$). Selain itu, nilai *effect size* sebesar 1,60 yang termasuk kategori besar menunjukkan bahwa penggunaan *MES Games* memiliki dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif *Task-Based Language Teaching* (TBLT), di mana pembelajaran berfokus pada penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna. Aktivitas dalam *MES Games* secara tidak langsung menghadirkan tugas-tugas komunikatif yang mendorong siswa untuk memproduksi bahasa secara spontan. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

cenderung berorientasi pada struktur dan hasil akhir, sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara secara alami menjadi terbatas (Rajasulochana & Senthil Ganesh, 2019). Dengan adanya aktivitas berbasis permainan, siswa terlibat dalam interaksi yang lebih dinamis dan kontekstual, yang pada akhirnya meningkatkan kelancaran dan koherensi dalam berbicara.

Selain itu, peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen juga dapat dipahami melalui teori *Affective Filter Hypothesis*. Lingkungan belajar yang tercipta melalui penggunaan *MES Games* cenderung lebih santai dan menyenangkan, sehingga mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa (Herceg & Schuster, 2022). Penurunan hambatan afektif ini memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri dalam memproduksi bahasa secara lisan tanpa rasa takut akan kesalahan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan berbicara, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan secara keseluruhan.

Dari sudut pandang *Digital Game-Based Learning* (DGBL), efektivitas *MES Games* juga didukung oleh karakteristik permainan yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Elemen interaktif, umpan balik langsung, dan tantangan yang adaptif mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Ally, 2023). Keterlibatan ini memperbesar peluang siswa untuk melakukan praktik berulang secara alami, yang merupakan faktor penting dalam pengembangan keterampilan berbicara. Dengan demikian, *MES Games* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi transisi dari pengetahuan pasif menuju produksi bahasa aktif.

Meskipun kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional seperti *role-play* dan presentasi tetap memiliki kontribusi dalam pembelajaran berbicara. Namun, tanpa dukungan lingkungan belajar yang interaktif dan rendah tekanan, peningkatan tersebut cenderung lebih terbatas. Oleh karena itu, integrasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

teknologi berbasis permainan menjadi strategi yang relevan untuk melengkapi pendekatan pembelajaran yang sudah ada.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *MES Games* dalam pembelajaran bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Temuan ini sekaligus memberikan kontribusi empiris bahwa permainan berbasis web non-imersif dapat menjadi alternatif yang potensial dalam mengatasi keterbatasan praktik berbicara di kelas, serta memperkuat peran teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *MES Games* dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini terlihat secara signifikan baik dari aspek statistik maupun secara praktis, di mana siswa yang belajar dengan integrasi *MES*

Games menunjukkan perkembangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong produksi bahasa secara aktif.

Selain itu, efektivitas *MES Games* tidak hanya terletak pada penyediaan latihan berbicara, tetapi juga pada kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi, sehingga hambatan afektif seperti kecemasan dan rasa takut dapat diminimalkan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif strategis dalam mengatasi keterbatasan praktik berbicara yang sering terjadi di kelas bahasa Inggris.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi secara lebih adaptif dan pedagogis dalam proses pembelajaran.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Penggunaan *MES Games* dapat dijadikan sebagai media pendukung yang efektif untuk melengkapi metode konvensional, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, institusi pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi pemanfaatan teknologi digital yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas serta durasi intervensi yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar, durasi yang lebih panjang, serta mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, interaksi sosial, atau keterampilan bahasa lainnya guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan permainan berbasis web non-imersif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam ranah *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* dan *Digital Game-*

Based Learning (DGBL) yang cenderung menitikberatkan pada keterampilan reseptif atau aspek pasif bahasa, penelitian ini menyoroti bagaimana platform sederhana seperti *MES Games* dapat secara efektif menstimulasi produksi lisan secara spontan.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dengan mengintegrasikan pendekatan *Task-Based Language Teaching (TBLT)* dalam konteks permainan digital yang mudah diakses tanpa memerlukan teknologi kompleks atau perangkat khusus. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif baru bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi canggih, tetapi dapat dioptimalkan melalui desain aktivitas yang tepat dan berorientasi pada praktik komunikasi nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2023). The impact of learning management systems (LMS) on student learning: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 257–275.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10056-5>
- Begam, A. A. A., & Tholappan, A. (2018). Psychomotor domain of Bloom's taxonomy in teacher education. *Shanlax International Journal of Education*, 6(3), 11–14. <https://doi.org/10.1021/am303261c>
- Carroll, P. (2022). Educational Technology and Administrative Efficiency :An Empirical Stud. *Journal of Educational Administration*, 58(2), 235–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jedadmin.2022.01.015>
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Number 9).
- Depraetere, I., Reed, S., Depraetere, I., Mood, S. R., Bas, E., McMahon, A., Depraetere, I., & Reed, S. (2021). Mood and modality in English. *The Handbook of English Linguistics, Second Edition*.
- Ehsan Namaziandost. (2025). Integrating flipped learning in AI-enhanced language learning: Mapping the effects on metacognitive awareness, writing development, and foreign language learning boredom. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 9(100446). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100446>
- Hakim, A. L. (2021). Designing Eve (English Vocabulary Exercises) By Using Hot Potatoes As Supplementary Material For Teaching Vocabulary To Elementary Level Students. *Language and Education Journal*, 6(2), 105–122.
- Helate, T. H., Metaferia, T. F., & Gezahegn, T. H. (2022). English language teachers' engagement in and preference for experiential learning for professional development. *Heliyon*, 8(10), e10900. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10900>
- Herceg, M., & Schuster, J. (2022). A turnaround in organizational learning? — A case study on how



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- Learning Experience Platforms Influence Learning in Organizations.*
<https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/9089238>
- Hersh, D., Fereday, L., Palmer, F., Hall, D., Andrade, P. A., Cornelius, P., Nang, C., & White, J. (2023). Seeing Voices: A Dynamic, Interprofessional Approach to Teaching Performing Arts and Speech-Language Pathology Students About Vocal Anatomy and Physiology. *Journal of Voice*, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2023.07.029>
- Jazilah, R. N., & Mandarani, V. (2024). Students' Motivation in Listening English Songs Comprehension at SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jpbi.v1i3.397>
- Kathrin Kaufhold. (2025). The dynamics of building academic writing knowledge in interaction. *Journal of English for Academic Purposes*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jeap.2025.101518>
- Leclercq, C., Martino, L., Nicolò, G., Smith, A., & Vrbos, D. (2023). Social learning on uncertainty in risk analysis – an exploratory analysis of the outcomes of an experiential game-based workshop. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100510>
- Lestari, D. (2019). E-Learning-Based Batik Training for High School Students. *Proceedings of the International Conference on Education and Culture*, 210–219.
- Palinkas, L. A., Mendon, S. J., & Hamilton, A. B. (2019). Innovations in Mixed Methods Evaluations. In *Annual Review of Public Health* (Vol. 40, pp. 423–442). Annual Reviews Inc. <https://doi.org/10.1146/annurev-publhealth-040218-044215>
- Pedrosa, D., Morgado, L., & Beck, D. (2024). Immersive Learning Environments for Self-regulation of Learning: A Literature Review. *Communications in Computer*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

and Information Science, 1904
CCIS, 497–511.

<https://doi.org/10.1007/978-3->

031-47328-9_36

Rajasulochana, S. R., & Senthil
Ganesh, S. (2019). Is assessing
learning outcomes a trade-off in
experiential learning? Integrating
field visit with managerial
economics course. *International
Review of Economics Education*,
32(May), 100169.
<https://doi.org/10.1016/j.iree.2019.100169>

Sugiyono. (2014). *Populasi dan
sampel. Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Alfabet.

Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., &
Siklander, S. (2023). A systematic
literature review of teacher
scaffolding in game-based
learning in primary education.
Educational Research Review,
40(May), 100546.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)