

---

# Academia Open



*By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

---

## Table Of Contents

|                                             |          |
|---------------------------------------------|----------|
| <b>Journal Cover .....</b>                  | <b>1</b> |
| <b>Author[s] Statement.....</b>             | <b>3</b> |
| <b>Editorial Team .....</b>                 | <b>4</b> |
| <b>Article information .....</b>            | <b>5</b> |
| Check this article update (crossmark) ..... | 5        |
| Check this article impact .....             | 5        |
| Cite this article.....                      | 5        |
| <b>Title page.....</b>                      | <b>6</b> |
| Article Title .....                         | 6        |
| Author information .....                    | 6        |
| Abstract .....                              | 6        |
| <b>Article content .....</b>                | <b>8</b> |

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

# Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December  
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14187

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

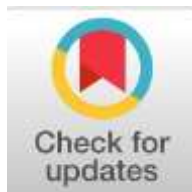
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

# Interactive Gamification Media Promotes English Vocabulary Acquisition For Secondary School Students: Media Gamifikasi Interaktif Mempromosikan Akuisisi Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Menengah

Dina Lisdiani, dina.lisdiani83@gmail.com

*Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia*

Din wahyudin, dinn\_wahyudin@upi.edu

*Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia*

Suyato Kusumaryono, suyatokusumaryono@institutpendidikan.ac.id (\*)

*Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia*

(\*) Corresponding author

## Abstract

**General Background** Lexicon comprehension acts as a fundamental component in language instruction, serving as the basis for effective verbal and written communication. **Specific Background** However, secondary school learners frequently struggle to acquire new words due to monotonous conventional memorization methods that fail to stimulate active participation. **Knowledge Gap** Although digital game-based environments offer interactive solutions, empirical investigations explicitly evaluating specific real-time virtual platforms for lexicon instruction remain scarce. **Aims** This quasi-experimental study investigates the application of an interactive digital medium to facilitate word comprehension and retention among adolescents. **Results** Statistical analysis of 64 participants revealed that the experimental group utilizing the virtual platform achieved a significantly higher post-test mean score of 82.40 compared to the control group's 70.15, alongside a high N-Gain score of 0.72 and a large Cohen's d effect size of 1.75. **Novelty** This research uniquely demonstrates that integrating real-time virtual world elements, such as competitive challenges and instant feedback, transforms passive memorization into a highly engaging cognitive and affective experience. **Implications** Educators should integrate interactive digital platforms into their pedagogical frameworks to stimulate learner motivation and accommodate modern technological learning demands.

## Highlights

- ♦ Interactive digital platforms significantly elevate secondary learner test scores and active classroom participation.
- ♦ Experimental groups utilizing virtual challenges achieved a substantial 0.72 N-Gain calculation.
- ♦ Integrating competitive elements and immediate feedback successfully transforms monotonous language memorization routines.

## Keywords

ZEP Quiz; Gamification; Vocabulary Mastery; Educational Media; Interactive Learning



## Pendahuluan

Penguasaan kosakata (vocabulary mastery) merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami maupun menyampaikan makna secara efektif. David Wilkins menyatakan bahwa “without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed” [1]. Pernyataan ini menegaskan bahwa kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi. Selain itu, Paul Nation juga menjelaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran bahasa kedua [2].

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti menghafal daftar kata tanpa konteks yang bermakna. Pendekatan tersebut cenderung membuat siswa kurang termotivasi dan pasif dalam proses pembelajaran. Menurut Jeremy Harmer, pembelajaran yang tidak melibatkan keterlibatan aktif siswa dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya hasil pembelajaran [3]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk mendorong pengguna untuk berpartisipasi lebih banyak. Karl Kapp berpendapat bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan belajar melalui penggunaan elemen seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung [4]. Sebastian Deterding juga mengatakan bahwa gamifikasi dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif [5]. Oleh karena itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata.

Salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi adalah ZEP Quiz. Siswa dapat mengakses pengalaman belajar interaktif berbasis dunia virtual di mana mereka dapat berpartisipasi dalam kuis dan permainan yang menarik secara real-time melalui fitur platform ini. Media seperti ini diharapkan dapat membuat belajar lebih menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Ini sesuai dengan tuntutan pendidikan modern yang menekankan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Meskipun banyak penelitian telah membahas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada platform pembelajaran bahasa yang populer seperti Kahoot dan Quizizz. Belum ada penelitian yang secara khusus memeriksa seberapa baik ZEP Quiz membantu siswa menguasai kosakata. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian memerlukan penelitian tambahan.

Dengan demikian, penelitian ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media yang inovatif dan interaktif yang berbasis teknologi. Solusi yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman diperlukan karena rendahnya penguasaan kosakata siswa dapat berdampak pada kemampuan komunikasi secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini memiliki sesuatu yang baru, yaitu penggunaan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran yang relatif baru dan penekanan pada penggunaan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, itu akan menjadi referensi bagi pendidik untuk membuat metode pembelajaran yang lebih inovatif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

## Metode Penelitian

### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis gamifikasi melalui ZEP Quiz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata siswa, tes pra dan pasca diberikan kepada kedua kelompok.

### B. Subjek Penelitian

Siswa sekolah menengah (SMA/SMK) di salah satu sekolah di Jawa Barat adalah subjek penelitian ini. Metode purposive sampling digunakan untuk menentukan sampel penelitian karena semua siswa memiliki kemampuan awal yang sama. Jumlah sampel terdiri dari dua kelas, satu sebagai kelas eksperimen dan satu lagi sebagai kelas kontrol, dengan total sekitar 60 hingga 70 siswa.

### C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas (independent variable), yaitu media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan ZEP Quiz.

2. Variabel terikat (dependent variable), yaitu vocabulary mastery siswa.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik sebagai berikut:

##### 1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa melalui pre-test dan post-test.

##### 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

##### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan arsip pembelajaran.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

##### 1. Soal Tes Vocabulary

Tes berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata.

##### 2. Lembar Observasi

Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan data.

#### F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

##### 1. Tahap Persiapan

Penyusunan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

##### 2. Tahap Pelaksanaan

a. Pemberian pre-test pada kedua kelompok

b. Penerapan pembelajaran menggunakan ZEP Quiz pada kelas eksperimen

c. Penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

d. Pemberian post-test pada kedua kelompok

##### 3. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data serta penarikan kesimpulan

#### G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik sebagai berikut:

##### 1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

##### 2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol.

##### 3. Uji Hipotesis (Uji t)

Menggunakan paired sample t-test dan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua

kelompok.

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

- Jika nilai signifikansi ( $\text{Sig.}$ )  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$
- diterima Jika nilai signifikansi ( $\text{Sig.}$ )  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan ZEP Quiz dalam meningkatkan vocabulary mastery siswa. Data diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri dari 32 siswa.

#### 1. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

| Kelas      | N  | Min | Max | Mean Pre-test | Mean Post-test | Std. Dev |
|------------|----|-----|-----|---------------|----------------|----------|
| Eksperimen | 32 | 45  | 90  | 56.25         | 82.40          | 6.85     |
| Kontrol    | 32 | 44  | 78  | 55.90         | 70.15          | 7.10     |

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata pre-test antara kedua kelas relatif seimbang, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa homogen. Namun, setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Untuk memperjelas peningkatan, dilakukan perhitungan gain score:

| Kelas      | Mean Gain | Kategori |
|------------|-----------|----------|
| Eksperimen | 26.15     | Tinggi   |
| Kontrol    | 14.25     | Sedang   |

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kosakata siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

#### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai syarat analisis parametrik.

| Kelas      | Data      | Sig.  | Keterangan |
|------------|-----------|-------|------------|
| Eksperimen | Pre-test  | 0.200 | Normal     |
| Eksperimen | Post-test | 0.087 | Normal     |
| Kontrol    | Pre-test  | 0.156 | Normal     |
| Kontrol    | Post-test | 0.102 | Normal     |

Nilai signifikansi seluruh data lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

#### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol.

| Data      | Sig.  | Keterangan |
|-----------|-------|------------|
| Pre-test  | 0.412 | Homogen    |
| Post-test | 0.365 | Homogen    |

Karena nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

#### 4. Uji Linieritas

| Komponen                 | Sig.  | Keterangan       |
|--------------------------|-------|------------------|
| Linearity                | 0.000 | Linier           |
| Deviation from Linearity | 0.214 | Tidak signifikan |

Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah ada hubungan linier antara variabel gamifikasi media dan peningkatan penguasaan kosakata.

Hasil menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan terikat linier. Oleh karena itu, analisis lebih lanjut dapat dilakukan.

## 5. Uji N-Gain

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan pembelajaran, dilakukan analisis N-Gain.

| Kelas      | N-Gain | Kategori |
|------------|--------|----------|
| Eksperimen | 0.72   | Tinggi   |
| Kontrol    | 0.41   | Sedang   |

Nilai N-Gain pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

## 6. Uji Hipotesis

### a. Paired Sample t-test (Dalam Kelompok)

Uji ini digunakan untuk mengetahui peningkatan dalam masing-masing kelompok.

| Kelas      | Mean Difference | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|------------|-----------------|-----------------|------------|
| Eksperimen | -26.15          | 0.000           | Signifikan |
| Kontrol    | -14.25          | 0.000           | Signifikan |

Hasil menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar.

### b. Independent Sample t-test (Antar Kelompok)

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol.

| Data      | Mean Difference | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|-----------|-----------------|-----------------|------------|
| Post-test | 12.25           | 0.000           | Signifikan |

Nilai signifikansi  $< 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

### c. Effect Size (Cohen's d)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media, perhitungan dilakukan. Hasilnya menunjukkan :

- 1) Cohen's d = 1.75 (kategori besar)

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz meningkatkan penguasaan kosa kata.

## Pembahasan

Menurut hasil penelitian, ZEP Quiz, sebuah alat pembelajaran berbasis gamifikasi, berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta peningkatan nilai post-test dan nilai N-Gain kategori tinggi, menunjukkan hal ini.

Peningkatan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kosakata yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. I. S. P. Nation menyatakan bahwa penguasaan kosakata akan lebih optimal ketika siswa terlibat secara aktif dalam penggunaan kata dalam konteks yang bermakna [2]. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan ZEP Quiz memungkinkan siswa untuk belajar kosakata melalui interaksi langsung, tantangan, dan pengulangan yang menyenangkan, sehingga memperkuat daya ingat mereka terhadap kosakata yang dipelajari.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui pendekatan gamifikasi. Karl M. Kapp menjelaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan [4]. Dalam penelitian ini, fitur-fitur tersebut hadir dalam ZEP Quiz, yang mendorong siswa untuk lebih aktif

dan kompetitif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan (engagement) siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, Sebastian Deterding menyatakan bahwa gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa [5]. Hasil observasi dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih antusias dan menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini memperkuat temuan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa.

Dari perspektif pedagogis, penggunaan media digital interaktif seperti ZEP Quiz juga sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Jeremy Harmer menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran [3]. Dalam penelitian ini, media gamifikasi mampu mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi [6]. Platform ZEP Quiz mengintegrasikan berbagai elemen tersebut, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif.

Tetapi temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kelas kontrol masih mengalami peningkatan, meskipun tidak signifikan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional masih membantu pembelajaran, tetapi mereka kurang efektif dalam meningkatkan dorongan dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa modern diperlukan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berbagai teori pembelajaran dan temuan penelitian sebelumnya mendukung penggunaan ZEP Quiz untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka, dan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

## Keterbatasan Penelitian dan Saran

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan siswa dari satu sekolah di Jawa Barat, dengan jumlah sampel yang relatif kecil (32 siswa per kelompok), jadi hasilnya harus digeneralisasi dengan hati-hati ke populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini belum melihat secara menyeluruh pengalaman belajar kualitatif siswa karena fokusnya pada pengukuran kuantitatif pada pre-test dan post-test. Ketiga, karena durasi perlakuan masih singkat, penelitian ini belum dapat menentukan seberapa efektif ZEP Quiz terhadap retensi kosakata siswa dalam jangka panjang.

Untuk meningkatkan generalisasi hasil, penelitian selanjutnya harus melibatkan sampel yang lebih besar dan dari berbagai sekolah dengan berbagai karakteristik. Penelitian lebih lanjut juga harus melihat seberapa efektif ZEP Quiz dalam jangka waktu yang lebih lama dan membandingkannya dengan platform gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz. Selain itu, pendekatan campuran metode yang memadukan data kuantitatif dan kualitatif juga dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan ZEP Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan vocabulary mastery siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan dengan pre-test pada kelas eksperimen, serta nilai gain dan N-Gain yang berada pada kategori tinggi.

Secara statistik, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, homogen, dan memiliki hubungan linier. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan sampel t-test berpasang-pasangan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Sebaliknya, hasil uji sampel t-test independen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai efek besar dalam kategori besar menunjukkan bahwa gamifikasi media memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Secara pedagogis, ZEP Quiz dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Sudah terbukti bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan, umpan balik langsung, dan suasana kompetitif dapat membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. Ini berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Akibatnya, ZEP Quiz, media pembelajaran berbasis gamifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif kreatif untuk mengajar bahasa Inggris, terutama untuk meningkatkan kosa kata siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam membangun metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efisien dan lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

## References

1. David Wilkins, *Notional Syllabuses*. Oxford: Oxford University Press, 1972. doi:10.1093/elt/XXVI.3.270

ISSN 2714-7444 (online), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

2. I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. doi:10.1017/CBO9781139524759
3. Jeremy Harmer, *How to Teach English*. Harlow: Longman, 2007. doi:10.4324/9781315835365
4. Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. doi:10.1002/9781118674437
5. Sebastian Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "From game design elements to gamefulness," *Proc. MindTrek*, 2011. doi:10.1145/2181037.2181040
6. Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. doi:10.1017/CBO9780511811678
7. Zichermann and Christopher Cunningham, *Gamification by Design*. Sebastopol: O'Reilly, 2011. doi:10.1007/978-3-642-39226-9
8. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, "Does gamification work?," *Proc. HICSS*, 2014. doi:10.1109/HICSS.2014.377
9. Domínguez et al., "Gamifying learning experiences," *Computers & Education*, 2013. doi:10.1016/j.compedu.2012.12.020
10. Buckley and E. Doyle, "Gamification and student motivation," *Interactive Learning Environments*, 2016. doi:10.1080/10494820.2014.964263
11. Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning*, 2003. doi:10.1145/950566.950595
12. Prensky, "Digital natives, digital immigrants," *On the Horizon*, 2001. doi:10.1108/10748120110424816
13. Deci and Ryan, "Intrinsic motivation," *Psychological Inquiry*, 2000. doi:10.1207/S15327965PLI1104\_01
14. Deterding, "Gamification: designing for motivation," *Interactions*, 2012. doi:10.1145/2212877.2212883
15. Werbach and D. Hunter, *For the Win*. Philadelphia: Wharton Press, 2012. doi:10.2139/ssrn.2144489
16. Stockwell, "Technology and motivation," *Language Learning & Technology*, 2010. doi:10.1016/j.system.2010.03.001
17. Reinders and H. White, "Learner autonomy," *Innovation in Language Learning*, 2016. doi:10.1057/9781137465931
18. Godwin-Jones, "Emerging technologies," *Language Learning & Technology*, 2014. doi:10.1016/j.system.2013.03.002
19. Peterson, "Digital games and language learning," *Computer Assisted Language Learning*, 2016. doi:10.1080/09588221.2014.881388
20. Huang and D. Soman, "Gamification of education," *Rotman School Report*, 2013. doi:10.2139/ssrn.2295334
21. Su and C. Cheng, "A mobile gamification learning system," *Educational Technology & Society*, 2015. doi:10.2307/jeductechsoci.18.2.268
22. Burguillo, "Using game theory in education," *Computers & Education*, 2010. doi:10.1016/j.compedu.2009.10.023
23. Kahoot research, "Student response systems," *Computers & Education*, 2017. doi:10.1016/j.compedu.2017.03.002
24. Quizizz research, "Gamified quizzes in classrooms," *Education and Information Technologies*, 2020. doi:10.1007/s10639-020-10204-5
25. Wang, "The effect of game-based systems," *Computers & Education*, 2015. doi:10.1016/j.compedu.2014.10.004