

Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Belajar Kosakata Bahasa Inggris

Utilizing Quizizz as an Interactive Learning Media in Learning English Vocabulary

A. Anna Fauziah¹, Khusnul Khatimah Salsabila², Harmilawati³

¹²³ Universitas Islam Ahmad Dahlan

Corresponding author : aannaffauziah@gmail.com¹, nhuulsabyla@gmail.com²,
ilahamka00@gmail.com³

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizizz yaitu aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* dan melibatkan 25 siswa sekolah menengah atas. Data dikumpulkan melalui tes dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah penggunaan Quizizz dengan nilai signifikansi 0.001 ($p < 0.05$). Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media ini, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Quizizz, media pembelajaran, kosakata, motivasi belajar, keterlibatan siswa.

ABSTRACT

The use of interactive learning media can help improve students' English vocabulary mastery. One such medium that can be utilized is Quizizz, which incorporates game elements into the learning process. This study aims to determine the effect of using Quizizz on students' English vocabulary mastery. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, involving 25 high school students. Data were collected through tests and questionnaires, then analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant improvement in students' vocabulary mastery after using Quizizz, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). Furthermore, students showed a very positive response to the use of this medium, as evidenced by their increased motivation and engagement during learning. Thus, Quizizz can be an effective and enjoyable alternative learning medium for teaching English vocabulary.

Keywords: Quizizz, learning media, vocabulary, learning motivation, student engagement.

Korespondensi: A. Anna Fauziah. Universitas Islam Ahmad Dahlan. Jl. Sultan Hasanuddin No.20. Email: aannaffauziah@gmail.com. Mobile: +62 853-4279-5378

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang banyak digunakan dalam komunikasi global, pendidikan, serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran bahasa berkaitan erat dengan semua keterampilan bahasa, seperti membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Staehr, 2008 dalam (Putra, 2023) menyatakan bahwa

salah satu hal terpenting dalam mempelajari keempat keterampilan bahasa tersebut adalah membangun kosakata yang baik. Renandya, 2015 dalam (Putra, 2023) menyatakan bahwa kosakata merupakan komponen inti dari kemahiran berbahasa, dan kosakata menjadi dasar utama bagi seberapa baik siswa dapat berprestasi dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, penguasaan kosakata yang baik penting agar siswa dapat berkomunikasi dan memahami Bahasa Inggris secara efektif.

Memiliki pemahaman kosakata dapat membantu peserta didik dalam menyampaikan makna keseluruhan dari percakapan. Jika peserta didik tidak memiliki kosakata yang cukup, mereka tidak akan mampu berbicara atau menulis serta menyampaikan gagasan mereka. Mempelajari lebih banyak kata akan membantu siswa berbicara dan menyampaikan pemikiran mereka dengan lebih mudah (Putra, 2023). Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Nugraheni & Fakhurriana, 2023). Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan pemanfaatan media yang inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat bosan.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas. Media pembelajaran digital dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Nasir et al., 2025). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah gamifikasi atau pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan media berbasis permainan dapat membantu mendukung proses pembelajaran. Menurut Groening dan Binnewies, 2019 dalam (Putra, 2023) pembelajaran berbasis permainan berarti mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui konten permainan dan aktivitas bermain. Hal ini juga membantu proses pembelajaran dengan menawarkan situasi pemecahan masalah dan tantangan yang membuat siswa merasakan rasa pencapaian. Sementara itu, Lopez dan Tucker, 2019 dalam (Putra, 2023) mengatakan bahwa gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi dan membuat siswa lebih terlibat, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran mereka. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dapat membantu siswa belajar lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang populer dan banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Penggunaan Quizizz menjadi pilihan yang tepat karena merupakan aplikasi berbasis permainan dan mudah digunakan, mengingat dapat dibuka di ponsel pintar atau komputer, sehingga memudahkan siswa untuk belajar bahkan saat belajar dari rumah. Quizizz menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembelajaran, guru dapat membuat slide yang berisi materi pembelajaran serta menyusun pertanyaan. Tentu saja, Quizizz juga dapat menggunakan suara seperti musik atau dialog, yang memudahkan guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris, terutama dalam memperkaya kosakata (Fardhansyah, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, mendapatkan umpan balik secara langsung, serta meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran (Tahir & Wang, 2019). Penggunaan Quizizz dapat menciptakan suasana belajar menjadi

lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan Bahasa Inggris secara komunikatif

(Putra, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz, yang mampu membuat pembelajaran lebih aktif, memberikan respons langsung, serta meningkatkan keterlibatan siswa (Nasir et al., 2025). Selain itu, melalui pendekatan gamifikasi dengan elemen seperti poin dan kompetisi, Quizizz juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata (Burhan et al., 2026).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa meskipun Quizizz efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaannya belum sepenuhnya optimal di berbagai konteks pembelajaran dan masih memerlukan kajian lebih lanjut serta penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata masih terbatas (Rizkiawati et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengkaji efektivitas dalam penggunaan Quizizz diberbagai kondisi pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* dalam bentuk *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Mawaddah et al., 2021) Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabell. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Keterangan:

O1 = Nilai *Pretest* (Sebelum perlakuan)

X = Perlakuan dengan diberikan materi menggunakan media pembelajaran Quizizz

O2 = Nilai *Posttest* (Sesudah perlakuan)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas yang terdiri dari satu kelas yang dipilih sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Tahap kedua adalah *treatment* atau pemberian perlakuan berupa pengajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media

pembelajaran Quizizz. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis dapat dilakukan menggunakan *paired sampel t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan (Mawaddah et al., 2021).

3. HASIL PENELITIAN

Hasil

Berikut adalah data hasil penelitian tentang Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Belajar Kosakata Bahasa Inggris di MA Syiar Islam. Penelitian ini dilakukan di kelas X dan XI dengan responden sebanyak 25 siswa. Siswa kelas X berjumlah 14 orang, sedangkan siswa kelas XI berjumlah 11 orang.

Tabel 2. Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Test	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	85.52	9.853
Posttest	25	92.96	9.611

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 85.52, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 92.96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Paired Sample T-Test Result

Variabel	t	df	Sig. (tailed)
Pretest-Posttest	-3.639	24	0.001

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penguasaan Quizizz terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Tabel 4. Respon Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

No.	Item	Mean	Kategori
1.	P1	4.64	Sangat Positif
2.	P2	4.76	Sangat Positif
3.	P3	4.96	Sangat Positif
4.	P4	4.72	Sangat Positif
5.	P5	4.68	Sangat Positif
6.	P6	4.60	Sangat Positif
7.	P7	4.76	Sangat Positif
8.	P8	4.52	Sangat Positif
9.	P9	4.96	Sangat Positif
10.	P10	4.92	Sangat Positif
11.	P11	4.68	Sangat Positif

No.	Item	Mean	Kategori
12.	P12_R	4.72	Sangat Positif
13.	P13_R	4.76	Sangat Positif
14.	P14_R	4.68	Sangat Positif
15.	P15_R	4.76	Sangat Positif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata seluruh item angket yang berada pada rentang 4.52-4.96, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001, yang berarti lebih kecil dari 0.05 ($0.001 < 0.05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan dari 85.52 pada *pretest* menjadi 92.96 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan antusias karena Quizizz memiliki fitur permainan, skor, dan tampilan yang menarik. Kondisi tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami kosakata Bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Amalia, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian (Mei et al., 2018) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa karena media ini mampu menarik minat siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini didukung oleh penelitian (Maming et al., 2022) yang menyatakan bahwa Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan inovatif bagi siswa. (Salsabila et al., 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Waluyo & Tran, 2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis gamifikasi membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar yang menarik dan kompetitif.

Selain hasil *pretest* dan *posttest*, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata seluruh item angket yang berada pada rentang 4.52 hingga 4.96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa Quizizz mampu membantu, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* ke *posttest* serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (< 0.05). Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang jauh lebih besar dan materi yang beragam.

REFERENCES

- Amalia, D. F. (2020). Quizizz Website As An Online Assesment For English Teaching And Learning: Students' Perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v7i1.2638>
- Burhan, K., Amsa, H., Astuti, I., & Franschisca, S. (2026). TOFEDU : The Future of Education Journal Gamified Vocabulary Learning through Kahoot and Quizizz : Effects on EFL Students Engagement and Retention. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(1), 199–209. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index%0AGamified>
- Fardhansyah, M. D. (2023). The Use Of Quizizz To Improve English Vocabulary Mastery Among EFL Elementary School Students In Setu Babakan Area. *ELLTER-J*, 4(1), 86–92. <https://doi.org/10.22236/ellter.v4i1.10163.g3634>
- Maming, K., Sani, A. A., Putra, D. P., & Radiana, S. P. (2022). Get Ahead with Quizizz : Advancing Junior High School Students ' Vocabulary Mastery in Online Learning. *Elsya : Journal of English Language Studies*, 5(2), 224–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/elsya.v5i1/10275>
- Mawaddah, A. W. Al, Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208–212. <https://doi.org/DOI:10.2478/ejser-2018-0022>
- Nasir, S. H., Susanto, A. K., Helvira, V., & Khartha, A. (2025). Gamified Vocabulary Learning through Quizizz : An Experimental Study on EFL Students ' Lexical Development in Indonesia. *Journal on Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 7002–7012. <https://doi.org/10.24256/ideas>
- Nugraheni, R., & Fakhurriana, R. (2023). Boosting English Vocabulary Proficiency in EFL Learners: A Study on the Efficacy of Quizizz at IAIN Kediri *Revina Nugraheni 1. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(2), 161–177. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.22513>
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students ' Vocabulary Through Paper -Mode Quizizz : A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English Learning Innovation*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.22513>
- Rizkiawati, H., Santosa, M. H., & Indrayani, L. (2024). A Systematic Literature Review the Use of Quizizz on EFL Students ' Vocabulary Mastery : A Shift from Pandemic to Post- Pandemic. *Journal of Educational Study*, 4(2), 23–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, nur asih, & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2019). Codifying Game-Based Learning : Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(1), 69–87. <https://doi.org/10.34190/EJEL.20.18.1.006>

Waluyo, B., & Tran, H. M. (2023). Implementing Gamified Vocabulary Learning in Asynchronous Mode. *TEFLIN (The Association for the Teaching of English as a Foreign Language in Indonesia)*, 34(1), 136–156.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v34i1/136-156>