

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

## Penguatan Literasi Leksikal Bahasa Inggris Bagi Generasi Muda di Daerah 3T Desa Congko Dengan Metode Gamified Polyglot Quizziz

Syarif Hidayat Nasir<sup>1</sup>, Vivin Helvira<sup>2</sup>, Siti Kiftiah<sup>3</sup>, Mutmainnah Bahri A. Bohang<sup>4</sup>, Nurlinda<sup>5</sup>

<sup>1,4</sup>Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Patria Artha Gowa, Indonesia

<sup>3,5</sup>Universitas Tadulako Palu, Indonesia

<sup>1,4</sup>Jln. Pemuda, Kota Kolaka, Sulawesi Tenggara

<sup>2</sup>Jln. Hertasning Baru, Kab Gowa, Sulawesi Selatan

<sup>3,5</sup>Jln. Soekarno Hatta Km. 9, Palu, Sulawesi Tengah

Korespondensi: [syarifnasir@yahoo.co.id](mailto:syarifnasir@yahoo.co.id); [syarif\\_hidayat@usn.ac.id](mailto:syarif_hidayat@usn.ac.id)

Received: 1 Desember 2025: Accepted: 15 Desember 2025

### ABSTRAK

*Kegiatan PKM ini merupakan studi eksperimental yang mengkaji bagaimana manfaat pelatihan penguatan literasi leksikal bahasa Inggris menggunakan Online Polyglot yang digamifikasi melalui Quiziz di salah satu wilayah 3T, yaitu Desa Congko, Kabupaten Soppeng. Berlandaskan prinsip Self-Determination Theory, kegiatan ini mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur berbasis gim seperti umpan balik instan, kompetisi, dan mekanisme penghargaan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemerolehan kosakata peserta. Dengan metode kuantitatif eksperimen, sebanyak 28 pemuda dan pemudi Desa Congko yang menjadi peserta PKM mengikuti pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan kemampuan kosakata mereka setelah mengikuti intervensi pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata peserta, disertai meningkatnya kemandirian serta partisipasi aktif mereka dalam komunitas belajar poliglot daring yang dikembangkan selama program PKM berlangsung. Temuan ini memperluas bukti mengenai efektivitas pembelajaran bahasa yang digamifikasi dengan menyoroti peran platform digital, khususnya komunitas belajar daring, dalam memupuk motivasi dan pembelajaran kolaboratif di kalangan generasi muda. Namun, karena kegiatan ini berfokus pada satu desa sebagai konteks PKM dan tidak melibatkan perbandingan dengan aplikasi gamifikasi lainnya, generalisasi temuan masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan atau penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dari berbagai wilayah 3T lainnya serta melakukan perbandingan antar aplikasi gamifikasi untuk memvalidasi lebih lanjut potensi pedagogis komunitas poliglot daring yang digamifikasi dalam meningkatkan kompetensi leksikal pembelajar bahasa Inggris.*

**Kata kunci:** Literasi Bahasa Inggris, Kosakata, Polyglot, 3T.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

## A. PENDAHULUAN

Pemahaman literasi dan penguasaan bahasa asing dewasa ini merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk bersaing secara global. Bahasa Inggris, contohnya, merupakan bahasa internasional yang paling populer (Sari, Jismulatif, & Syarfi, 2013). Bahkan bahasa Inggris memiliki penutur bahasa asing yang lebih banyak dari bahasa lainnya (Yahya, 2012; Asdar, et al., 2025). Sehingga, bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang paling banyak dimininati oleh pelajar bahasa asing. Beruntungnya, media untuk belajar bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya dewasa ini semakin banyak seiring dengan perkembangan pesat informasi dan teknologi (Olson et al., 2011), yang hampir telah digunakan dimana-mana dalam proses pembelajaran bahasa asing di negara-negara maju, bahkan di negara berkembang seperti Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan bercakap (*speaking*) merupakan keterampilan yang paling penting jika dibandingkan dengan keterampilan menulis (*writing*), mendengar (*listening*), dan membaca (*reading*) menurut Bodnar, Cucchiari, Strik, & van Hout (2016); Ur (1996), karena hampir semua interaksi keseharian kita dilakukan dengan berkomunikasi verbal, misalkan bercakap dengan teman, membeli sesuatu di toko, meminta petunjuk arah jalan, mendiskusikan sebuah masalah, dan banyak lagi (Lynch & Anderson, 2012; Ur, 1996). Menguasai *speaking* khususnya bagi pelajar asing membutuhkan latihan rutin, dan yang paling penting motivasi belajar yang besar (Alharbi, 2015 & Aleksandrza, 2011). Oleh sebab itu, penguasaan *speaking* dalam bahasa asing bukanlah sesuatu yang mudah (Aleksandrza, 2011; Nasir, et al., 2025).

Dengan demikian, pelajar bahasa asing membutuhkan media belajar yang efektif (Lynch & Anderson, 2012), untuk mampu meningkatkan dan menggunakan langsung kemampuan bahasa mereka secara praktis. Selain itu, mereka membutuhkan media belajar yang dapat mendorong motivasi belajar mereka. Dalam hal ini, salah satu media belajar yang diprediksikan efektif untuk meningkatkan kemampuan pelajar asing dalam menguasai *speaking* adalah Online Polyglot berbasis Quizziz. PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penguatan literasi bahasa Inggris, dan kemudian meneliti keunggulan dalam belajar *speaking* dengan menggunakan media *Polyglot e-learning* Quizziz, sehingga akan menghasilkan sebuah metode yang dimodifikasi yang diharapkan mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran bahasa yang lebih efektif, khusunya Bahasa Inggris untuk tujuan tertentu (English for Specific Purpose) bagi generasi muda.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

PKM ini penting karena akan mengelaborasi dan menjelaskan sejauh mana komunitas belajar Polyglot dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *speaking* generasi muda khususnya di sebuah kampung terisolasi, Kampung Congko, yang berlokasi di sebelah utara di Kab. Soppeng Sulawesi Selatan, dan juga akan memodifikasi ulang metode ajar yang bisa diterapkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang sifatnya fleksibel dan efektif. Polyglot akan dimodifikasi berdasarkan kepada kebutuhan dan kondisi mereka. PKM ini juga diharapkan akan menghasilkan beberapa rekomendasi penting, misalkan, dalam bentuk apa sebuah metode belajar online bisa digunakan secara efektif untuk mendorong minat belajar mahasiswa penelitian dalam belajar *speaking*, karena sebenarnya sudah banyak aplikasi belajar bahasa berbasis online seperti *Duolingo*, *Babbel*, *NovoLanguage*, tapi tidak ada satu dari metode tersebut yang secara khusus didesain untuk proses pembelajaran di luar kelas dengan konteks non-formal, utamanya dalam belajar *speaking* dan penguatan literasi bahasa Inggris. Olehnya itu, kajian terhadap komunitas belajar e-Polyglot Quizziz pada studi ini diharapkan akan menyelesaikan masalah-masalah di atas, dan yang paling penting menghasilkan versi baru Polyglot yang secara khusus didesain untuk belajar *speaking* dalam konteks nyata. Sehingga, generasi muda bisa merasakan sebuah metode belajar yang mengarahkan mereka untuk mempraktikkan langsung kemampuan bahasa mereka layaknya percakapan sehari-hari.

Secara harfiah, Polyglot diartikan seorang yang menguasai tiga atau lebih bahasa asing dengan baik (Rodda, 2011; Nasir, 2016), yang lebih dikenal dengan istilah multilingual dalam disiplin linguistik. Karena ketertarikan terhadap Polyglot meningkat pesat, istilah tersebut kemudian bergeser menjadi sebuah komunitas belajar bahasa online, yang pertama kali didirikan di Paris oleh Vincent Scheidecker (Tsimpli & Smith, 1991). Menurut Meyer (2015), Polyglot adalah seseorang yang memiliki otoritas untuk belajar bahasa dengan beberapa pelajar lainnya secara online.

Berdasarkan studi terbaru oleh Farchild (2014), telah ada beberapa kelompok belajar Polyglot yang tersebar di beberapa tempat, misalkan kelompok Polyglot di Italia, Ensemble en Francais di Prancis, kelompok Polyglot Jerman, La Mesa Hispanica di Spanyol, kelompok Polyglot Bahasa Jepang, dan banyak lagi yang lain. Olehnya itu, komunitas Polyglot sekarang telah memiliki banyak pembicara multilingual yang tersebar di belahan dunia (Adams, 2012). Sehingga, sangat logis apabila Polyglot dianggap sebuah komunitas belajar online yang telah memiliki ribuan peminat di dunia.

Beberapa studi yang lain menganggap bahwa Polyglot merupakan sebuah media belajar yang baik untuk meningkatkan kemampuan speaking pada konteks tertentu. Menurut

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Sullivan (1993), Polyglot efektif untuk meningkatkan kemampuan bercakap mahasiswa karena Polyglot mengarahkan mereka untuk mempraktikkan kemampuan berkomunikasi mereka secara langsung dengan pelajar dari belahan dunia yang lain, yang juga belajar bahasa yang sama. Selain itu, menurut Roda (2011), Polyglot memberikan khazanah baru tentang bagaimana seharusnya proses belajar bahasa yang efektif. Pendapat senada dikemukakan oleh Lomb (2008) dan Rusyaid et al., (2022), bahwa Polyglot memfasilitasi pelajar bahasa asing untuk belajar beragam jenis bahasa yang mereka butuhkan.

Meskipun beberapa studi sebelumnya mengklaim Polyglot bagus untuk belajar speaking, belum ada kesepakatan sejauh ini apakah Polyglot merupakan media belajar yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan speaking, dan fitur belajar apa yang terdapat dalam Polyglot yang dianggap lebih efektif daripada fitur yang terdapat di media belajar online lainnya. Menurut Rodda (2011) dan Helvira & Nasir (2020), masih sedikit informasi terkait sejauh mana Polyglot dianggap lebih bagus dibandingkan dengan media belajar yang lain. Selain itu, penelitian-penelitian yang berhubungan dengan teknologi, khususnya yang berkaitan dengan sistem belajar Polyglot, masih dianggap kurang. Misalkan, penelitian yang mengkaji sejauh mana Polyglot dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa penelitian dalam belajar bahasa asing (Al-Bataineh & Brooks, 2003; Nasir, 2016). Studi lain oleh Cucchiarini, Doremalen, & Strik (2012); Morton & Jack (2010) mengemukakan bahwa evaluasi terhadap sistem yang terdapat dalam CALL (termasuk Polyglot) masih harus dilakukan, dan semestinya mengkaji isu-isu penting yang berhubungan dengan tujuan belajar, pengaruh belajar, motivasi belajar, dan kualitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Cucchiarini et al., (2012) menyarankan bahwa penelitian yang mengevaluasi sistem CALL semestinya menpertajam analisis yang berkaitan dengan motivasi belajar. Sayangnya, belum ada penelitian sejauh ini yang mengevaluasi secara khusus tentang bagaimana Polyglot, sebagai bagian dari sistem CALL (atau bagian dari pembelajaran bahasa berbasis komputer) berpengaruh dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar generasi muda, mengingat Polyglot adalah sebuah media belajar yang cukup asing bagi kelompok pemuda di kampung tersebut. PKM ini sangat dibutuhkan untuk melihat fenomena-fenomena penting yang belum dikaji oleh penelitian terdahulu. Misalkan, mengapa mahasiswa penelitian ingin menggunakan Polyglot dalam belajar bahasa Inggris, seberapa susah mereka menggunakannya, dan yang paling penting, seberapa efektif mereka mampu menggunakan sistem belajar tersebut.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Olehnya itu, PKM ini urgent dilakukan untuk melihat bagaimana peran metode Online Polyglot Quizziz dalam memberikan penguatan literasi bahasa Inggris bagi kelompok generasi muda yang tergabung dalam kelompok pemuda(i) di Desa Congko Kabupaten Soppeng. Sebuah desa yang masuk dalam kategori 3T (tertinggal, terdepan, terluar) berdasarkan sensus Kab Soppeng tahun 2025. Dengan kata lain, apabila Polyglot diasumsikan lebih baik daripada media belajar yang lain untuk meningkatkan kemampuan speaking generasi muda di kampung terisolasi tersebut, dalam fitur apa? Seberapa jauh hal tersebut mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris? dan apakah ada fitur yang terdapat dalam Polyglot yang kemudian bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan generasi muda?

## B. METODE

### *Design dan Peserta Penelitian*

Penelitian ini akan menggunakan gabungan metode kualitatif dan kuantitatif (baca: metode mixed-method). Gabungan dari teknik wawancara (ekplorasi kualitatif) dan teknik kuesioner (penilaian kuantitatif) diharapkan dapat menghasilkan data yang lebih akurat dalam mengukur pandangan/pendapat peserta terhadap Polyglot. Menurut Bodnar et al. (2016), metode penelitian mixed-method akan menghasilkan data yang komprehensif dalam mengukur motivasi belajar peserta didik, dalam hal ini peserta penelitian. Selain itu, mixed-method dapat menghasilkan kritik sekaligus menawarkan solusi untuk meningkatkan kualitas belajar berbasis komputer (Egbert & Petrie, 2005; Nurdyian, et al., 2025). Pendapat senada dikemukakan oleh Ushida (2005), bahwa gabungan teknik wawancara dan kuestioner diyakini dapat memberikan informasi yang lebih beragam tentang bagaimana sebuah metode mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta. Selain itu, teknik tersebut dapat menghasilkan hasil penelitian yang berakar dari pengalaman peserta penelitian (Creswell & Clark, 2011). Olehnya itu, dengan pendekatan mixed-method, peneliti berharap mendapatkan data yang luas dan komprehensif.

PKM ini melibatkan total sebanyak 28 pemuda(i) sebagai obyek penelitian yang dipilih secara acak (random sampling). Mereka adalah kelompok pemuda pemudi yang tergabung dalam Kelompok Pemuda Kampung di Desa Congko, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan.

### *Prosedur penelitian*

Untuk menguji fitur belajar yang terdapat dalam Polyglot, tes komparatif akan dilakukan. Dalam proses ini, peneliti akan menampilkan dua atau tiga aplikasi belajar di depan peserta didik, yang di mana mereka diperintahkan untuk mengoperasikan ketiga aplikasi

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

tersebut. Setelah itu, mereka diarahkan untuk memberikan pendapat mereka, khususnya tentang kelebihan dan kekurangan dari setiap aplikasi belajar tersebut, termasuk Polyglot. Selain itu, peserta akan diwawancara untuk mengungkapkan opini/pendapat mereka sedetail mungkin. Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, teknik kuantitatif selanjutnya dilakukan dengan menggunakan tes pos-test dan pre-test.

Teknik wawancara akan dilakukan untuk menggali informasi yang lebih luas dari peserta penelitian tentang sejauh mana Polyglot Quizziz bermanfaat/berguna bagi mereka dalam mencapai tujuan belajar. Pada tahap ini, setiap peserta penelitian akan diwawancara dalam bentuk tatap muka langsung dengan peneliti (face-to-face interview) dengan menggunakan bantuan alat perekam .

Terakhir dan tidak kalah penting, adalah mendesign ulang Polyglot (memodifikasi versi baru Polyglot). Setelah semua uji coba aplikasi dilakukan, dan peneliti telah mendapatkan data melalui wawancara dan kuestioner yang berhubungan dengan kelemahan fitur yang terdapat pada Polyglot, maka modifikasi akan dilakukan. Pada langkah ini, proses modifikasi akan merujuk kepada harapan mahasiswa penelitian, dan yang paling penting, memperhatikan kesediaan fasilitas institusi. Peneliti juga akan dibantu oleh seorang ahli IT pada tahap modifikasi ini. Tahap ini akan menghasilkan aplikasi belajar bahas Inggris model English for Specific Purpose (ESP) yang dirancang khusus bagi mahasiswa kebidanan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mencakup uraian deskriptif mengenai hasil yang diperoleh dari pengumpulan data pre-test dan post-test. Setelah penyajian temuan, bagian pembahasan memberikan eksplorasi mendalam serta klarifikasi terhadap hasil yang telah dipaparkan. Bagian ini menyajikan pemeriksaan dan interpretasi data yang diperoleh dari nilai para peserta penelitian. Penulis menghitung dan menganalisis skor tersebut dengan memanfaatkan data yang dikumpulkan dari test. Persentase nilai peserta penelitian disajikan sebagai berikut:

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Tabel 2. Persentase Nilai Quizizz pada Pre-test dan Post-test

No	Klasifikasi	Skor	Pre-test F		Pre-test %	
			F	%	F	%
1.	Sangat Baik	91 – 100	-	-	2	-
2.	Baik	75 – 90	9	32	26	-
3.	Cukup	61 – 74	17	61	-	-
4.	Kurang	51 – 60	2	7	-	-
5.	Sangat Kurang	0 - 50	-	-	-	-
Total		28	28	100%	28	100%

Tabel 2 memberikan analisis komprehensif terhadap performa peserta penelitian dalam penguasaan kosakata melalui permainan pembelajaran berbasis Quizizz, dengan membandingkan distribusi skor pada pre-test dan post-test di berbagai kategori klasifikasi. Pada pre-test, sebagian besar peserta penelitian (17 peserta penelitian atau 61%) berada pada kategori Cukup, yang menunjukkan tingkat pemahaman kosakata yang moderat sebelum intervensi. Sebanyak 9 peserta penelitian (32%) berada pada kategori Baik, mengindikasikan pemahaman kosakata yang cukup kuat. Hanya sebagian kecil peserta penelitian (2 peserta penelitian atau 7%) berada pada kategori Kurang, dan tidak ada peserta penelitian yang masuk dalam kategori Sangat Baik maupun Sangat Kurang.

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada performa peserta penelitian. Kategori Cukup tidak lagi muncul, sementara kategori Baik mengalami peningkatan besar, dari 9 peserta penelitian menjadi 26 peserta penelitian. Hal ini menunjukkan peningkatan nyata dalam penguasaan kosakata. Selain itu, terdapat 2 peserta penelitian yang mencapai kategori Sangat Baik, yang menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi. Baik kategori Kurang maupun Sangat Kurang tetap kosong, mengindikasikan bahwa seluruh peserta penelitian telah mencapai setidaknya tingkat penguasaan kosakata yang moderat pada post-test.

Total jumlah peserta penelitian pada pre-test dan post-test adalah 28 peserta penelitian, dengan setiap skor peserta penelitian berkontribusi pada distribusi dalam masing-masing kategori. Tabel ini secara efektif menggambarkan pergeseran performa peserta penelitian dari pre-test ke post-test dan menyoroti dampak positif permainan pembelajaran berbasis Quizizz terhadap penguasaan kosakata. Peningkatan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti efektivitas permainan pembelajaran, peningkatan keterlibatan peserta penelitian, serta tambahan waktu belajar dan latihan. Tabel ini menjadi alat penting bagi pendidik untuk mengevaluasi dampak permainan berbasis Quizizz dalam meningkatkan

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

kosakata peserta penelitian dan mengidentifikasi area yang memerlukan dukungan atau pengayaan lebih lanjut.

Tabel 3. Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Peserta penelitian

Test	Pre-test	Post-test
Mean	71.29	81.07
Standar Deviasi	7.605	4.944

Tabel 3 menyajikan analisis kuantitatif rinci mengenai performa peserta penelitian dalam penguasaan kosakata melalui permainan pembelajaran berbasis Quizizz. Pada pre-test, nilai rata-rata berada pada angka 71,29 dengan standar deviasi 7,605. Sebaliknya, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata, yaitu menjadi 81,07. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa secara umum peserta penelitian menunjukkan tingkat penguasaan kosakata yang lebih tinggi setelah implementasi permainan pembelajaran berbasis Quizizz. Standar deviasi pada post-test menurun menjadi 4,944.

Table 4. Hasil UjiT-Test

Variable	T-Test Value	T-Table
$X_2 - X_1$	10.548	2.052

Tabel 4 menggambarkan hasil analisis uji t. Nilai t-test yang diperoleh adalah 10,548. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel, yaitu 2,052. Nilai t-tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan (degrees of freedom) dan tingkat signifikansi yang dipilih (umumnya 0,05 untuk tingkat kepercayaan 95%). Dalam perbandingan ini, nilai t-test (10,548) jauh lebih tinggi daripada nilai t-tabel (2,052). Signifikansi statistik ini memperkuat temuan bahwa permainan pembelajaran berbasis Quizizz memiliki dampak positif dalam meningkatkan kosakata peserta penelitian. Nilai t-test yang tinggi menunjukkan bahwa intervensi tersebut menghasilkan peningkatan yang nyata dan signifikan dalam keterampilan kosakata peserta penelitian, sehingga semakin memvalidasi efektivitas penggunaan permainan berbasis Quizizz dalam konteks pendidikan.

Temuan PKM ini memberikan bukti kuat tentang efektivitas permainan pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta penelitian. Peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dari 71,29 (pre-test) menjadi 81,07 (post-test), disertai

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

penurunan sebaran nilai (SD dari 7,605 menjadi 4,944), menunjukkan tidak hanya adanya peningkatan kemampuan kosakata secara keseluruhan, tetapi juga hasil belajar yang lebih seragam di antara para peserta penelitian. Hasil uji t ( $t = 10,548 > t\text{-kritis} = 2,052$ ) mengonfirmasi bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

Selain peningkatan secara statistik, hasil ini dapat ditafsirkan secara teoretis melalui *Flow Theory* dan *Cognitive Engagement Model*. *Flow Theory* menegaskan bahwa pembelajar mencapai kondisi belajar optimal ketika tugas yang diberikan memiliki keseimbangan antara tantangan dan kemampuan, sehingga memunculkan motivasi intrinsik dan konsentrasi mendalam (Csikszentmihalyi, 1990; Oliveira et al., 2023). Aktivitas berbasis Quizizz memberikan umpan balik langsung, tingkat kesulitan yang adaptif, serta elemen kompetitif yang tampaknya mendorong terciptanya kondisi *flow*, di mana peserta penelitian sepenuhnya terfokus dan terlibat dalam tugas pembelajaran. Bukti berupa keterlibatan yang berkelanjutan dan minimnya perilaku tidak relevan mengisyaratkan bahwa peserta penelitian mengalami kondisi keterhanyutan ini, yang kemungkinan besar memfasilitasi retensi dan penerapan kosakata yang lebih efektif.

Sejalan dengan itu, *Cognitive Engagement Model* menekankan pentingnya keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif dalam proses pembelajaran (Fredricks et al., 2004; Hia et al., 2024). Dalam penelitian ini, keterlibatan perilaku tercermin dari partisipasi aktif peserta penelitian dalam permainan Quizizz, keterlibatan emosional tampak dari respons antusias dan rasa senang mereka, dan keterlibatan kognitif terlihat dari strategi recall dan penerapan kosakata. Proses keterlibatan multidimensi ini membantu menjelaskan mengapa permainan pembelajaran tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga menghasilkan performa yang konsisten di antara para peserta.

Hasil penelitian ini juga memperluas kajian sebelumnya dalam konteks EFL di Indonesia. Jika penelitian terdahulu (misalnya Setyowati, 2017; Nasir et al., 2022) menunjukkan bahwa aplikasi permainan dapat mendukung pembelajaran kosakata, penelitian ini menekankan integrasi sistematis Quizizz sebagai alat pembelajaran yang terstruktur. Temuan ini menyoroti bagaimana mekanisme gim, umpan balik, dan elemen interaktif secara khusus mendukung perkembangan leksikal. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran gamifikasi dan desain instruksional yang terencana dapat memberikan mekanisme pembelajaran yang lebih kuat dibandingkan metode konvensional.

Dari perspektif pedagogis, temuan ini menegaskan potensi permainan pembelajaran berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian peserta penelitian dalam pembelajaran kosakata. Pendidik dapat memanfaatkan platform semacam

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

ini untuk merancang tugas yang menantang namun tetap dapat dicapai, sehingga mendorong motivasi intrinsik sekaligus mendukung keterlibatan kognitif dan perilaku. Selain itu, integrasi pembelajaran gamifikasi selaras dengan tren terkini dalam pendidikan bahasa berbasis teknologi, menawarkan strategi berbasis bukti untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam kelas EFL.

## D. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan pembelajaran berbasis Quizizz dapat secara efektif meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta penelitian dengan menyediakan alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional berbasis buku teks. Peningkatan signifikan dari nilai pre-test ke post-test, yang didukung oleh analisis statistik, menegaskan potensi pembelajaran bergamifikasi dalam mendorong motivasi, keterlibatan, dan keterlibatan kognitif, selaras dengan *Flow Theory* (Csikszentmihalyi, 1990) dan *Cognitive Engagement Model* (Fredricks et al., 2004; Ekawaty et al., 2020). Berdasarkan landasan teoretis tersebut, penelitian ini mengusulkan sebuah *Gamified Instructional Model for EFL Vocabulary Learning*, di mana pemerolehan kosakata difasilitasi melalui kombinasi aktivitas bergamifikasi yang menyeimbangkan tantangan dan kemampuan untuk memunculkan kondisi *flow*; umpan balik langsung dan tingkat kesulitan adaptif untuk mendukung keterlibatan kognitif; interaksi kolaboratif dan kompetitif untuk meningkatkan keterlibatan perilaku dan emosional; serta rangkaian instruksional terstruktur yang mengintegrasikan pre-test, permainan interaktif, dan post-test untuk memantau hasil belajar. Selain itu, model konseptual ini menyediakan kerangka kerja bagi pendidik EFL untuk merancang pembelajaran kosakata yang lebih memotivasi, menarik, dan efektif dengan memanfaatkan aplikasi gim digital.

Meskipun hasil PKM ini positif, terdapat beberapa keterbatasan, seperti konteks PKM yang hanya melibatkan satu kelompok pemuda. Oleh karena itu, PKM selanjutnya perlu menguji model ini di berbagai tempat (misalnya, sekolah) dan konteks EFL yang beragam; membandingkan Quizizz dengan platform bergamifikasi lainnya (misalnya Kahoot, Duolingo) untuk mengidentifikasi fitur yang paling efektif; serta mengeksplorasi retensi jangka panjang dan transfer pengetahuan kosakata yang diperoleh melalui pembelajaran bergamifikasi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi baik secara empiris maupun konseptual dengan menunjukkan bagaimana integrasi gamifikasi, strategi keterlibatan, dan desain instruksional terstruktur dapat meningkatkan pembelajaran kosakata dalam konteks

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

EFL, sekaligus menawarkan model praktis dan berlandaskan teori untuk penelitian dan aplikasi kelas di masa mendatang.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, R. C. (2012). *Knock Knock! Who's there?: An evaluation of Polyglot Theatre's extended school residency at Mahogany Rise Primary School*. Polyglot Theatre Publishing.
- Al-Bataineh, A., & Brooks, L. (2003). Challenges, advantages, and disadvantages of instructional technology in the community college classroom. *Community College Journal of Research and Practice*, 27(6), 473–484. <https://doi.org/10.1080/713838180>
- Aleksandrak, M. (2011). *Problems and challenges in teaching and learning speaking at advanced level*. Adam Mickiewicz University Press.
- Alharbi, H. A. (2015). Improving students' English speaking proficiency in Saudi public schools. *The International Journal of Instruction*, 8(1), 105–116.
- Alqahtani, A. A. (2020). Using technology to assist in EFL vocabulary acquisition and reading comprehension. *English Language Teaching*, 17(4), 70. <https://doi.org/10.5539>
- Asdar, A., Hidayat N, S., Kiftiah, S., Safei, N. H., & Hartina, S. (2025). Accelerating students' expository text writing ability in Physical Education utilizing ChatGPT. *Retos*, 69, 213–224. <https://doi.org/10.47197/retos.v69.113078>
- Biantoro, B. (2020). Exploring the integrations of MALL into English teaching and learning for Indonesian EFL students in secondary schools. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 7(2), 102–117. <https://doi.org/10.22219/celtic.v7i2.14090>
- Bodnar, S., Cuccharin, C., Strik, H., & van Hout, R. (2016). Evaluating the motivational impact of CALL systems: Current practices and future directions. *Computer Assisted Language Learning*, 29(1), 186–212. <https://doi.org/10.1080/09588221.2014.927365>
- Chen, L., Liu, H.-B., & Huang, S.-C. (2021). Exploring the effects of a theory-based mobile app on Chinese EFL learners' vocabulary learning achievement and memory. *Sustainability*, 15(11), 9129. <https://doi.org/10.3390/su15119129>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. H., & Plano Clark, V. L. (2011). *Designing and conducting mixed methods research* (2nd ed.). Sage.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Cuccharini, C., Doremalen, J., & Strik, H. (2012). Practice and feedback in L2 speaking: An evaluation of the DISCO CALL system. In *Proceedings of Interspeech* (pp. 779–782). Portland, USA.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Domínguez, A., Saenz-de Navarrete, J., de Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Egbert, J., & Petrie, G. M. (Eds.). (2005). *CALL research perspectives*. Lawrence Erlbaum.
- Ekawaty, D., Faisal, F., & Natsir, S. H. (2020). Analisis pemasaran internal dan kualitas pelayanan rumah sakit swasta Kota Makassar. *Patria Artha Journal of Nursing Science*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.33857/2FJNS.V4I1.333>
- Fairchild, S. (2014). *The Polyglot*. TCU Department of Modern Languages & Phi Sigma Iota. [https://issuu.com/megan-renee-doyle/docs/polyglot\\_web\\_pdf](https://issuu.com/megan-renee-doyle/docs/polyglot_web_pdf)
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gay, L. R. (2006). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (8th ed.). Pearson Education.
- Gee, J. P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital learning*. Palgrave Macmillan.
- Gliem, J. A., & Gliem, R. R. (2003). Calculating, interpreting, and reporting Cronbach's alpha reliability coefficient for Likert-type scales. Paper presented at The Midwest Research-to-Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education, Columbus, OH.
- Halim, F., & Nuwrun, S. (2019). Vocabulary learning strategies, vocabulary skills, and integrative motivation levels among university students. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5C), 323–334. <https://doi.org/10.35940/ijeat.E1046.0585C19>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2014)*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education.
- Hatch, E., & Brown, C. (1995). *Vocabulary, semantics, and language education*. Cambridge University Press.
- Helvira, V., & Nasir, S. H. (2020). Mengidentifikasi pengaruh lingkungan dan personal terhadap model prilaku seksual remaja di Kab. Soppeng. *Patria Artha Journal of Nursing Science*, 4(2), 77–84. <http://dx.doi.org/10.33857/jns.v4i2.370>
- Hia, M. M., Muhyidin, M. S., & Setyawan, W. H. (2024). The effectiveness of using Duolingo in teaching vocabulary to camp class at language center. *Celtic: A Journal of Culture*,

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

*English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 11(2), 293–305. <https://doi.org/10.22219/celtic.v11i2.37562>

Indriani, K. S., & Widiastuti, N. M. A. (2021). Students' attitude towards English online learning through Moodle during the Covid-19 pandemic. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 8(2), 190–205. <https://doi.org/10.22219/celtic.v8i2.18174>

Lomb, K. (2008). *Polyglot. How I learn languages* (Á. Szegi & K. DeKorne, Trans.; S. Alkire, Ed.). TESL-EJ.

Lynch, T., & Anderson, K. (2012). *Effective English learning: Unit 7 public speaking*. University of Edinburgh, English Language Teaching Centre.

Meyer, J. (2015). Who is in the polyglot community? Am I? [http://www.learnlangs.com/polyglot\\_community](http://www.learnlangs.com/polyglot_community)

Morton, H., & Jack, M. (2010). Speech interactive computer-assisted language learning: A cross-cultural evaluation. *Computer Assisted Language Learning*, 23(4), 295–319. <https://doi.org/10.1080/09588221.2010.493524>

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. *Ideas*, 13(2), 7002–7012. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8119>

Nasir, S. H., Syafriwana, Helvira, V., Zulmuawinah, & Munawir, A. (2022). Developing speaking materials using revised Bloom's taxonomy and pro-active learning activities. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies*, 9(3), 22–30. <https://doi.org/10.18844/ijiras.v9i3.5>

Nasir, S. H. (2016). To improve students' interpersonal communication skills by means of cooperative learning IOC at PIBA program of UIN Alauddin Makassar. *ETERNAL (English, Teaching, Learning & Research Journal)*, 1(1), 84–97. <https://doi.org/10.24252/eternal.v11.2015.a10>

Nasir, S. H. (2016). Buginese family speaking Bahasa showed ethnolect speech-pattern phenomena. *International Journal of Global Management Research*, 13, 31–36.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Noho, H. (2016). Expanding the students' vocabulary by using language games. *E-Jurnal*, 6(4), 20–28. <https://doi.org/10.18844/giflt.v6i4.2685>

Nurdiyan, H. I., Rahmi, S. M., Maniarta, T., Eka, M. R., Nasir, S. H., Rahman, I., Rijal, S., Nurtanzis, S. M., November, S. (2025). Learning models, self-efficacy, and the influence on students' learning outcomes of basic techniques in soccer. *Retos*, 65(1), 686–697. <https://doi.org/10.47197/retos.v65.113000>

Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., & Palomino, P. T. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28, 373–406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- Olson, J., Codde, J., deMaagd, K., Tarkelson, E., Sinclair, J., Yook, S., & Egidio, R. (2011). *An analysis of e-learning impacts & best practices in developing countries*. Michigan State University Board of Trustees.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless*. Paragon House.
- Rodda, B. (2011). Polyglots and their approaches: Points of interest for language learners and teachers. *The Journal of Miyazaki*, 69–91.
- Rudianto, G., & Aldriani, Y. (2018). Pengajaran kosa kata bagi mahasiswa EFL dengan menggunakan game. *Jurnal BASIS*, 5(2), 53–61. <https://doi.org/10.33884/basisupb.v5i2.770>
- Rusyaid, R., Hermanto, H., & Nasir, S. H. (2022). Satu Tungku Tiga Batu: The model of religious moderation in Fak-Fak Regency, West Papua. In *Proceedings of the 9th Asbam International Conference (Archeology, History, & Culture in the Nature of Malay) (ASBAM 2021)*, 675–679, Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220408.094>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sari, N. K., Jismulatif, & Syarfi, M. (2013). The use of community language learning method to improve speaking ability. *Thesis, Riau University*.
- Setyowati, L. (2017). Pemanfaatan teknologi aplikasi berbasis Android... *Universitas Indraprasta PGRI*.
- Sullivan, N. (1993). Teaching writing on a computer network. *TESOL Journal*, 3(1), 34–35.
- Sulistiani, I., Idris, M., & Hermansyah, H. (2023). Quizizz as a medium on students' vocabulary mastery. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 505–512. <https://doi.org/10.52690/jswse.v4i3.585>
- Tsimpli, M. I., & Smith, N. (1991). Second-language learning: Evidence from a polyglot savant. *UCL Working Papers in Linguistics*, 3, 171–183.
- Ur, P. (1996). *A course in language teaching: Practice and theory*. Cambridge University Press.
- Ushida, E. (2005). The role of students' attitudes and motivation in second language learning in online language courses. *CALICO Journal*, 23(1), 49–78.
- Webb, S., & Nation, P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.
- Wijaya, E., Wibowo, A., Susilo, R., & Haryanto, D. (2021). The role of Duolingo application in broadening Indonesian EFL learners' vocabulary knowledge. *Education of English as a Foreign Language Journal (EDUCAFL)*, 7(2), 180–194. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2024.007.02.05>
- Yahya, M. (2012). Study of the language difficulties of the English language center (ELC) students. *Asian Journal of Management Sciences and Education*, 1(2), 119–130.