

## Penerapan *Quizlet* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Demmy Tabuni<sup>1\*</sup>, Paskalis Kaipman<sup>2</sup>, Selmina Rumawak<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Internasional Papua, Jayapura Papua

E-mail: [demmytabuni@iup.ac.id](mailto:demmytabuni@iup.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6018>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 01 Mar 2026

Revised: 15 Mar 2026

Accepted: 06 April 2026

#### Kata Kunci:

Pengabdian kepada Masyarakat, Smartphone, *Quizlet*, Kosakata

#### Keywords:

Community Service, Smartphone, *Quizlet*, Vocabulary



### ABSTRACT

Program pengabdian kepada masyarakat (Pengabdian kepada Masyarakat/PkM) ini, sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, bertujuan untuk mempromosikan integrasi aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Islam RA Yaa Bunayya, Distrik Heram, Jayapura, Papua. Peserta kegiatan ini adalah 15 siswa Generasi Z, berusia 13–15 tahun, yang secara rutin menggunakan smartphone untuk hiburan dan media sosial. Untuk menghubungkan keterlibatan digital mereka untuk tujuan pendidikan, tim PkM menerapkan pembelajaran bahasa dengan bantuan smartphone menggunakan aplikasi *Quizlet* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Melalui fitur interaktif seperti flashcard, permainan, dan kuis, siswa secara aktif berpartisipasi dalam latihan kosakata. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi *Quizlet* dalam pengajaran ahasa Inggris secara efektif mendukung pengembangan kosakata dan mendorong penggunaan teknologi digital yang lebih bermakna untuk belajar.

*This community service (Pengabdian kepada Masyarakat/PkM), as part of the Tri Dharma of Higher Education, aimed to promote the integration of digital applications in English language learning at RA Yaa Bunayya Islamic School, Heram District, Jayapura Papua. The participants were 15 Generation Z students, aged 13 – 15, who regularly uses smartphones for entertainment and social media. To bridge their digital engagement with educational purposes, the PkM team employed mobile-assisted language learning using the Quizlet application to enhance students' vocabulary mastery and learning motivation. Through interactive features such as flashcards, games, and quizzes, students actively participated in vocabulary practice. The activity demonstrated that integrating Quizlet into English instruction effectively supported vocabulary development and encouraged more purposeful use of digital technology for learning.*



This is an open access article under the CC–BY-SA license.

**How to Cite:** Demmy Tabuni, et al (2026). Penerapan *Quizlet* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, 4(4) 23522-23528. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6018>

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini telah menjadi salah satu kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap siswa di Indonesia khususnya di Papua. Alasan utama dari pentingnya mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris adalah karena bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa utama di sebagian besar negara di dunia (Maduwu, 2016). Oleh sebab itu, bahasa Inggris menjadi salah satu kemampuan yang krusial. Pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya berfokus dalam pengembangan empat kemampuan utama yaitu kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Dalam penerapannya, guru tidak saja diharapkan untuk dapat mengaplikasikan metode pengajaran yang relevan, namun juga agar dapat membimbing dan memotivasi para siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri. Ini berguna agar memberikan otonomi kepada para siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Di era revolusi 4.0 seperti sekarang ini, pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber seperti aplikasi mobile, podcast, video YouTube, game dan platform online. Perangkat dan aplikasi teknologi telah memudahkan guru dan siswa untuk mengakses gaya dan metode pembelajaran

baru guna menguasai bahasa asing dengan mudah (Pham, 2022:1). Pengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa merupakan hal yang sangat penting karena bermanfaat bagi semua pemelajar bahasa (Raman & Mohamed, 2013; Bi & Shi, 2019). Hal ini menjadi perhatian utama kami (tim dosen) yaitu untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan aplikasi untuk pengembangan kemampuan berbahasa Inggris yang efektif.

Dalam kegiatan PkM, pembelajaran difokuskan pada pembelajaran berbasis mobile (*mobile-based learning*) dengan memanfaatkan *smartphone*. Pendekatan pembelajaran bahasa dengan bantuan perangkat mobile (MALL) lebih disukai dalam revolusi industri keempat (Pham, 2022). Dengan kata lain, MALL adalah metode pembelajaran bahasa yang menggunakan perangkat mobile yang dapat dibawa kemana-mana (seperti *smartphone*, tablet, dan aplikasi *smartphone*) sebagai alat pembelajaran dan instruksional bagi peserta didik melalui internet (Davie & Hilber, 2015; Shi, 2017; Rocca, 2018; Loewen et al., 2019). Pembelajaran berbasis mobile (MALL) memberikan berbagai manfaat kepada guru dan siswa. Beberapa hasil riset menunjukkan bahwa MALL memiliki efek positif dalam membantu peserta didik meningkatkan kosakata bahasa Inggris (Kim, 2011; Duman, Orhon & Gedik, 2014; Helwa, 2017; Marzban & Nafarzadehnafari, 2018). Selain itu, *smartphone* terkoneksi dengan internet dan tentunya membantu pelajar dan guru dalam mengakses sumber-sumber pembelajaran yang relevan untuk diaplikasikan. Selanjutnya, proses belajar dapat dilakukan di mana saja (di kelas, rumah, kantin, dll).

Tim dosen prodi Pendidikan bahasa Inggris (PBI) Universitas Internasional Papua (UIP) melaksanakan pengabdian dengan judul “Penerapan Quizlet dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” dalam rangka memberikan pelatihan dan pemahaman dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet secara efektif dan berkelanjutan. Quizlet adalah alat belajar kosakata online yang dapat diakses melalui web atau aplikasi seluler. Pengguna (baik guru maupun siswa) dapat mengunggah daftar kata yang berisi leksem bahasa kedua (L2) dan terjemahan bahasa pertama (L1) atau definisinya. Berdasarkan daftar kata tersebut, Quizlet menghasilkan mode belajar mandiri yang beragam seperti *Match*, *Learn*, *Test*, *Write*, *Spell*, *Gravity*, *Quizlet Live* dan *Flashcard* (Platzer, 2020:2). Aktivitas belajar mandiri tersebut (kecuali *Quizlet Live*) terdiri dari campuran soal pilihan ganda atau mencocokkan, soal benar/salah, kartu flash, dan tugas mengingat, yang memerlukan pengetikan jawaban yang tepat (lihat gambar 1). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa telah menjadi suatu pendekatan yang diaplikasikan secara luas (Mali, 2016). Hal ini diimplementasikan dalam rangka membangun kesadaran kolektif akan pentingnya kemampuan digital (*digital skills*) untuk mengakses aplikasi-aplikasi online maupun offline, melalui *smartphone*, sebagai media pembelajaran.

Selain itu, para siswa di MA Yaa Bunayya tergolong dalam generasi Z (*Generation Z*) yang usianya berada di 13 – 15 tahun dan pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* cenderung meningkatkan motivasi (*motivation*) dan keterlibatan (*engagement*) dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan Quizlet, sebagai salah satu platform pembelajaran, sangatlah penting dalam upaya memperkenalkan serta mempromosikan eksposur bahasa (*language exposure*) kepada guru dan para siswa. Penggunaan platform pembelajaran online (Quizlet), yang diakses melalui *smartphone*, menjadi prioritas dalam kegiatan ini. Dalam penerapannya, Quizlet dapat diakses via akun Quizlet (dan setelah itu peserta dapat bergabung dengan cara memindai barcode atau memasukkan kode (lihat Gambar 1). Setelah itu siswa dapat bermain secara individu atau dalam kelompok (diatur dalam pengaturan oleh guru). Selanjutnya, mereka akan menjawab pertanyaan yang tampil di layar *smartphone* sambil guru dapat memantau permainan lewat layar laptop/*smartphone*.



Gambar 1. Siswa memindai barcode untuk mengakses Quizlet

Selain itu, ada juga fitur yang digunakan untuk membantu guru dalam memberikan tinjauan di dalam kelas (*in-class preview*) yang diantaranya adalah *Flashcards* (kartu flash), *Quizzes* (kuis), *Learn* (belajar), *Test* (tes), dan *Checkpoint*. Sebagai gambaran, *flashcards* digunakan untuk mereview istilah atau definisi dengan kartu dua sisi (*doubled-sided card*). Ini dilengkapi dengan audio untuk pelafalan kata. Fitur ini juga dapat dipakai untuk membuat kuis dimana para siswa diinstruksikan untuk mencocokkan gambar dan kosakata (*vocabulary*) yang tepat.

## METODE

Tim PkM PBI menggunakan pendekatan interaktif dan partisipatif selama kegiatan berlangsung. Para siswa berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti setiap rangkaian aktivitas seperti menyimak saat penyampaian materi, berpartisipasi dalam demo aplikasi Quizlet, kerja kelompok, serta sesi tanya jawab (Q&A). Pembelajaran berbasis mobile membutuhkan perangkat smartphone, maka tim PkM memastikan bahwa setiap peserta memiliki smartphone yang terkoneksi dengan internet via WiFi atau data internet.

Tim dosen mempersiapkan setiap hal dan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan PkM yang meliputi:

1. Surat izin melaksanakan Pengabdian di MA Yaa Bunayya (dari LPPM UIP)
2. Jadwal kegiatan pengabdian (koordinasi dengan Kepala Sekolah MA Yaa Bunayya)
3. Pulsa data/paket data (internet)
4. Makanan ringan (camilan)
5. Spanduk PkM (Gambar 2)



Gambar 2. Spanduk Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan PkM dilaksanakan pada hari Kamis 15 Agustus 2024 pada jam 09.30 – 12.00 WIT di MA Yaa Bunayya, Jayapura. Pemateri pertama, Bapak Paskalis Kaipman S.Pd., M, Ed., membuka kegiatan dengan doa serta memperkenalkan anggota tim dosen lainnya, yaitu Bapak Demmy Tabuni, S.S., M. Ed dan Ibu Selmina Rumawak, S.S., MAppLing. Selanjutnya, pemateri menyampaikan paparan singkat mengenai tujuan pelaksanaan kegiatan PkM kepada para siswa dan guru yang hadir. Dalam penyampaiannya, pemateri memberikan motivasi serta menekankan pentingnya penguasaan bahasa Inggris sebagai bekal meraih peluang global di masa depan seperti bekerja di luar negeri dan memperoleh beasiswa internasional (AAS, LPDP, Chevening, Fulbright, dll). Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab singkat terkait kosakata (*vocabulary*) tentang nama-nama profesi dalam bahasa Inggris seperti *dentist*, *soldier*, *singer*, dan lainnya untuk menggali pengetahuan awal para peserta.



Gambar 3 Arahan tentang kegiatan PkM

Pada sesi berikutnya, pemateri kedua, Bapak Demmy Tabuni, S.S., M.Ed, memfasilitasi dua aktivitas utama sebagai tahap pengantar. Aktivitas pertama berupa penayangan gambar berbagai profesi (Gambar 4) sebagai media stimulus. Peserta yang mengenali profesi yang ditampilkan diminta untuk mengangkat tangan dan menyebutkan nama profesi tersebut dalam bahasa Inggris. dari gambar tersebut harus mengangkat tangan dan menebak (*guess*) langsung dalam bahasa Inggris. Dalam praktiknya, beberapa peserta mampu menjawab dengan tepat, meskipun terdapat pula kesalahan, misalnya profesi “wasit” sebagai “*judge*” yang seharusnya “*referee*”. Proses ini diulang beberapa kali (*repetition*) dengan memanfaatkan bantuan visual (*visual aids*) agar konsep yang dipelajari tidak hanya dihafal namun dapat dipahami secara utuh.



Gambar 4. Gambar tentang profesi

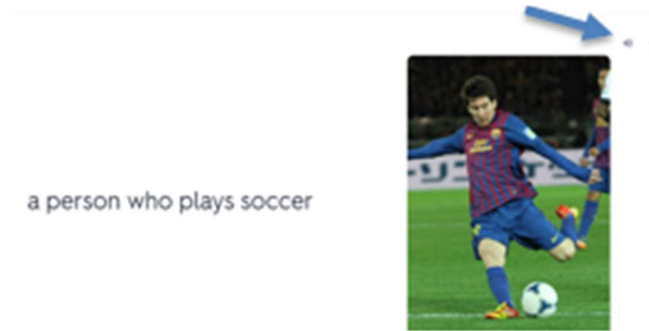
Setelah sesi pengantar, para peserta dibagi ke dalam dua kelompok untuk mengikuti aktivitas pembelajaran yang dikenal dengan istilah *Chinese Whisper* atau pesan berantai (lihat gambar 5). Pemateri terlebih dahulu memaparkan aturan permainan kepada seluruh peserta. Selanjutnya, peserta diinstruksikan untuk berdiri membentuk barisan sesuai dengan kelompok masing-masing dan mereka harus berdiri menghadap ke depan. Pemateri kemudian membisikkan sebuah kata atau frasa dalam bahasa Inggris sambil memperlihatkan *flashcard* yang memuat kata atau kalimat tersebut kepada peserta yang berada di barisan paling belakang dari kedua kelompok, contohnya kata “*student*” atau “*I am a student*”. Pesan tersebut disampaikan secara berantai dengan cara berbisik dari satu peserta ke peserta lainnya hingga mencapai peserta yang berdiri paling depan. Peserta yang menerima pesan lalu mengangkat tangan sebagai tanda telah menerima pesan, lalu mengucapkan kata atau kalimat yang didengar. Kelompok yang dapat menyampaikan pesan dengan benar dan jelas memperoleh tiga poin. Pada tahap selanjutnya, instruksi permainan dimodifikasi; peserta yang berada di posisi paling depan diminta untuk menuliskan kata atau kalimat yang diterima (berkaitan dengan kosakata profesi) di papan tulis (*whiteboard*).



Gambar 5. Aktivitas *Chinese Whisper*

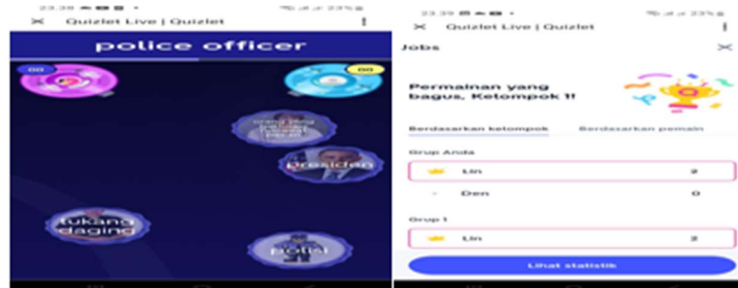
Kegiatan dilanjutkan dengan simulasi penggunaan Quizlet yang bertujuan memberikan gambaran teknis terkait cara mengakses aplikasi tersebut. Tahapan yang didemonstrasikan meliputi akses aplikasi *Quizlet* lewat *Google Chrome*, lewat pemindaian *barcode*, atau dengan cara memasukkan kata kunci yang ditampilkan di layar proyektor. Hingga berhasil mengakses *Quizlet*. Setelah simulasi, peserta diinstruksikan untuk menggunakan *smartphone* dan mengakses *Quizlet* sesuai dengan prosedur yang telah didemonstrasikan. Tim dosen turut mendampingi dan membantu peserta yang mengalami kendala teknis dalam mengakses *Quizlet*. Para siswa diarahkan untuk membuka fitur *flashcards*. Di fitur ini, mereka membaca definisi singkat dari suatu kata sekaligus melatih pengucapan (*pronunciation*). Saat membaca definisi, mereka dapat langsung menebak kosakatanya. Contohnya “*a person who plays soccer*” adalah definisi dari kata “*soccer player*”. Setelah itu, saat mengucapkan kata tertentu (misalnya

soccer player), mereka dapat langsung melakukan koreksi (*self-correction*) dengan menekan ikon speaker di samping kanan atas gambar (lihat gambar 6).



Gambar 6. Fitur flashcards

Di sesi selanjutnya, para peserta diarahkan untuk mengakses fitur *Blast*. Ini adalah salah satu permainan dalam Quizlet dimana peserta akan menerima satu kata dan mereka harus menembak jawaban yang tepat. Contohnya, jika yang muncul adalah kata “dokter hewan” maka mereka harus menembak kata yang merepresentasi arti dari kata itu dalam bahasa Inggris (*vet*). Atau jika yang muncul adalah definisi dari suatu kata, seperti “*an official who watches a match*” maka mereka akan memilih/menembak kata “*referee*”. Permainan ini membantu meningkatkan motivasi para peserta yang dapat diobservasi secara langsung lewat respon mereka saat dapat memilih jawaban yang tepat. *Blast* membantu meningkatkan pemahaman para pelajar dengan membantu peserta bermain sambil belajar.



Gambar 7. Tampilan fitur *Blast*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan judul “Penerapan Quizlet dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” dilaksanakan di MA Yaa Bunayya Jayapura dengan melibatkan 20 siswa yang berusia 13-15 tahun. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka meningkatkan motivasi dan pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui pemanfaatan aplikasi Quizlet berbasis *mobile learning*.

### Hasil

Dari pengamatan selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa peserta sangat antusias—sekitar 85% siswa berhasil mengakses Quizlet secara mandiri—khususnya ketika mengikuti permainan tebak kata (*guessing game*) dan pesan berantai (*Chinese whisper*). Dibandingkan awal sesi, rasa percaya diri mereka dalam mengucapkan kosakata pun mengalami peningkatan. Aktivitas ini secara efektif mengaktifkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) siswa tentang kosakata profesi dalam bahasa Inggris, terbukti dari beberapa peserta yang mampu menyebutkan sejumlah istilah dengan tepat. Pada sesi simulasi penggunaan Quizlet, umumnya siswa dapat mengakses aplikasi melalui pemindaian kode batang dan memasukkan kode yang diberikan. Meskipun ada sejumlah peserta yang menghadapi masalah teknis, seperti internet lambat atau ketidakbiasaan menggunakan fitur pindai, hambatan tersebut berhasil diatasi berkat bimbingan langsung dari tim dosen. Saat menjelajahi fitur *Flashcard*, siswa tampak giat membaca definisi, menebak kosakata, dan menggunakan fitur audio untuk memperbaiki pelafalan mereka. Fitur audio ini sangat membantu siswa dalam memahami arti kata sekaligus melatih kesadaran fonologis melalui proses koreksi mandiri (*self-correction*). Partisipasi siswa kian melonjak

ketika memasuki sesi permainan seperti *Blast* dan *Quizlet Live*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat bersaing yang sehat serta kemampuan kerja sama tim yang baik. Interaksi antaranggota kelompok dalam berdiskusi sebelum menjawab mencerminkan adanya kolaborasi yang aktif. Secara keseluruhan, pemanfaatan Quizlet berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional yang mengandalkan ceramah.

### **Pembahasan**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis mobile (*mobile-based learning*) melalui Quizlet memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Peningkatan partisipasi siswa selama sesi permainan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Berdasarkan observasi, sekitar 85% siswa mampu mengakses Quizlet secara mandiri setelah simulasi pertama. Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyebutkan kosakata bahasa Inggris dibandingkan pada sesi awal kegiatan.

Selain itu, penggunaan fitur seperti Flashcards, Blast, dan Quizlet Live mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*), khususnya dalam aspek berpikir kritis dan kolaborasi. Saat siswa mencocokkan definisi dengan kosakata atau berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban yang benar, mereka tidak hanya menghafal tetapi juga memahami konteks penggunaan kata. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sari (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Demikian pula, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa sebagaimana dikemukakan oleh Mali (2016) terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan terarah. Dari sisi karakteristik peserta, siswa MA Yaa Bunayya yang termasuk dalam generasi Z menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan berbasis smartphone relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar generasi saat ini.

Setelah itu, tim dosen memberikan simulasi cara akses Quizlet yaitu melakukan scan pada barcode dan password yang tertera di layar. Para siswa mengakses beberapa fitur dalam Quizlet seperti *Flashcard*, *Learn*, *Blast*, dan *Quizlet Live*. Motivasi para pelajar dengan menggunakan aplikasi pelan-pelan meningkat. Tiap fitur membantu peserta untuk bermain sambil belajar. Fitur *flashcard* digunakan untuk membantu siswa memahami arti dari satu kosakata serta definisi dari kata tersebut. Fitur *flashcard* dapat juga dimanfaatkan untuk mengunggah foto (lihat gambar 7) yang tentunya membantu siswa berpikir kritis untuk lebih memahami pengertian dari setiap kosakata. Fitur *Blast* dan *Quizlet Live* adalah permainan online yang membutuhkan kerjasama tim. Selain belajar tentang bahasa Inggris, peserta juga belajar untuk bekerja sama (*cooperation*). Di samping itu, Quizlet juga dapat dimanfaatkan oleh guru dari berbagai disiplin ilmu serta murid untuk membuat atau menyusun materi belajar dengan memanfaatkan fitur yang tersedia.

Dari hasil observasi, tim dosen juga mendeteksi adanya masalah yang menjadi tantangan selama kegiatan. Pertama, tidak semua peserta dapat memahami makna dari kosakata yang ditampilkan di aplikasi Quizlet, contohnya seperti kata benda umum (*common noun*) terkait profesi seperti *vet*, *cook*, dan *steward*. Selanjutnya, pemaparan terkait penggunaan aplikasi Quizlet perlu diberikan waktu lebih karena pada saat kegiatan berlangsung beberapa peserta dan guru belum dapat bergabung ke dalam Quizlet sehingga penggunaan waktu cenderung kurang efektif. Ketiga, sebelum kegiatan dilaksanakan, para peserta diberikan tes penempatan (*placement test*) untuk mengetahui level kemampuan berbahasa Inggrisnya agar dapat disesuaikan dengan materi. Tantangan-tantangan ini tentunya menjadi masukan yang sangat bermanfaat bagi tim dosen agar kedepannya.



Gambar 8. Tim PkM PBI berfoto bersama guru dan siswa MA Yaa Bunayya

## **SIMPULAN**

Pembelajaran bahasa Inggris dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet memberikan berbagai manfaat bagi siswa dan guru. Output dari kegiatan PkM ini adalah meningkatnya wawasan para siswa terkait aplikasi pembelajaran seperti Quizlet yang dapat diakses untuk belajar secara mandiri. Quizlet juga dapat dimanfaatkan oleh para guru khususnya guru bahasa Inggris untuk merancang aktivitas belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan tiap fitur pada aplikasi Quizlet.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Internasional Papua mengucapkan terima kasih banyak kepada MA Yaa Bunayya Waena, Jayapura atas kesediaannya menjadi mitra dalam kegiatan PkM ini.

## **REFERENSI**

- Bi, X., & Shi, X. (2019). On the effects of computer-assisted teaching on learning results based on blended learning method. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1).
- Davie, N., & Hilber, T. (2015). Mobile-Assisted Language Learning: Student Attitudes to Using Smartphones to Learn English Vocabulary. *International Association for Development of the Information Society*.
- Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2014). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012. In A., Boulton (Ed.). *ReCALL* (1st ed., 197–216). Cambridge University Press.
- Helwa, H. (2017). Using mobile assisted language learning (MALL) approach for developing prospective teachers' EFL listening comprehension skills and vocabulary learning. *Journal of Research in Curriculum Instruction and Educational Technology*, 3(4), 133–176.
- Kim, H. S. (2011). Effects of SMS text messaging on vocabulary learning. *Korean Open Access Journals*, 14(2), 159-180.
- Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study. *ReCALL*, 31(3), 293-311.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Mali, Y. C. G. (2016). Integrating Technology in Indonesian EFL Classrooms: Why Not?. *Beyond Words*, 4(1), 17-26.
- Marzban, A., & Nafarzadehnafari, F. (2018). The effect of interventionist classroom vs. MALL dynamic assessment on EFL learners' vocabulary learning. *Applied Linguistics Research Journal*, 2(3), 58-66.
- Pham, A. (2022). University students' perceptions on the use of Quizlet in learning vocabulary. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(7), 54-63.
- Platzer, H. (2020). The role of Quizlet in vocabulary acquisition. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 17(2).
- Raman, A., & Mohamed, A. H. (2013). Issues of ICT Usage among Malaysian Secondary School English Teachers. *English Language Teaching*, 6(9), 74-82.
- Rocca, S. (2018). Introducing the special issue: Mobilizing language learning in the 21st century. *Languages*, 3(1), 2.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15
- Shi, Z., Luo, G., & He, L. (2017). Mobile-assisted language learning using Wechat instant messaging. *International journal of emerging technologies in learning*, 12(2).