

14

Meningkatkan Kecekapan Pelajar Dalam Menjawab Soalan Kefahaman Melalui Aplikasi Nearpod

Sekolah Menengah Regent



Dian Syahidah Abdul Aziz

dian_syahidah_abdul_aziz@schools.gov.sg



Muhammad Muslihuddin Abdul Raza

muhammad_muslihuddin_abdul_raza@schools.gov.sg

Abstrak

Para pelajar Sekolah Menengah Regent seringkali menghadapi cabaran dalam menjawab soalan-soalan kefahaman subjektif. Kadangkala, mereka kurang mampu mengenal pasti kata kunci dan tersalah tafsir soalan serta tidak dapat memilih isi yang tepat bagi menjawab soalan yang diberikan. Kajian ini dilaksanakan untuk meninjau sejauh mana aplikasi Nearpod dan SLS dapat merangsang minda mereka dalam mengenal pasti kata kunci untuk mempertingkatkan kecekapan mereka semasa menjawab soalan kefahaman subjektif. Dapatan kajian secara kualitatif dan kuantitatif menunjukkan keberkesanan aplikasi Nearpod dan SLS dalam membantu para pelajar menjawab soalan kefahaman subjektif dengan tepat. Ini dapat dilihat melalui perbandingan markah ujian prapembelajaran dan pascapembelajaran yang telah dijalankan.

Kata Kunci: Nearpod, SLS, kefahaman, soalan subjektif, kata kunci, merangsang minda



PENGENALAN

Kecekapan menjawab soalan kefahaman merupakan satu komponen yang menguji pemahaman pelajar dalam ujian dan peperiksaan Bahasa Melayu. Pelajar harus mempunyai kecekapan dalam mengenal pasti kata kunci dalam soalan dan membuat rujukan pada petikan. Secara umum, ada dalam kalangan pelajar yang memahami isi kandungan cerita di dalam teks yang diberikan. Namun, ada juga pelajar menghadapi kesukaran untuk mencungkil maklumat yang tepat daripada teks bacaan untuk menjawab soalan-soalan yang diberikan. Pelajar juga kurang terangsang dalam melakukan aktiviti menjawab soalan kefahaman kerana ada kalanya, berasa bosan dan tidak mempunyai motivasi. Untuk membantu pelajar mencungkil jawapan yang tepat, guru perlu menggunakan strategi pengajaran yang sesuai bagi membina kemahiran tersebut.

Pendekatan dalam menjalankan pengajaran dan pembelajaran (PdP) kefahaman menggunakan wadah ICT diperkenalkan bagi merangsang pembelajaran kefahaman. Antara strategi yang diaplikasikan dalam pengajaran ini ialah gamifikasi dan pembelajaran yang interaktif melalui aplikasi Nearpod. Melalui penggunaan Nearpod, pelajar diharapkan akan lebih terangsang untuk berfikir serta menambah nilai pemahaman mereka dalam menjawab soalan kefahaman. Selain itu, aplikasi Nearpod juga memupuk keseronokan dalam proses pembelajaran dan menjadi pemangkin motivasi dalaman bagi pelajar untuk melibatkan diri dengan lebih aktif lagi.

Dengan memanfaatkan aplikasi Nearpod, portal SLS dan juga perisian e-Pedagogi Google Slides, para pelajar juga berpeluang untuk memberi maklum balas kepada rakan dan mendapat maklum balas daripada rakan serta guru dengan segera. Justeru, ini akan meningkatkan keyakinan mereka dan sekali gus membolehkan mereka menjawab soalan dengan lebih tepat, jelas dan berkesan.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan analisis markah kefahaman pelajar pada Penilaian Berkala 2 (*Weighted Assessment 2*), menunjukkan bahawa para pelajar Menengah 1 masih belum dapat menguasai kemahiran menjawab soalan kefahaman subjektif, terutama sekali soalan yang memerlukan pelajar mengenal pasti jenis sifat dan sikap dan jenis soalan inferens yang memerlukan mereka

mencungkil bukti untuk menyokong pernyataan. Selain itu, pemantauan lanjut yang dilaksanakan mendapati bahawa pelajar Menengah 1 ini kurang motivasi bagi mempelajari komponen kefahaman subjektif dalam pelajaran Bahasa Melayu. Justeru, ini menjejaskan pembelajaran dan pemahaman pelajar terhadap pengajaran yang dijalankan di dalam kelas. Sering kali, guru-guru mendapati bahawa para pelajar kurang melibatkan diri secara aktif semasa pengajaran dan pembelajaran komponen kefahaman subjektif dijalankan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

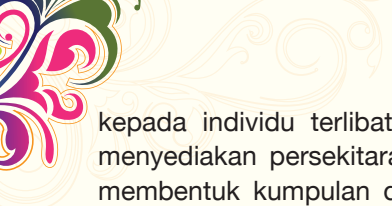
1. meneliti keberkesanan Nearpod bagi merangsang minat para pelajar mempelajari komponen kefahaman subjektif; dan
2. menggalakkan pembelajaran kolaboratif dan interaktif dalam kalangan pelajar dalam pengajaran kefahaman subjektif.

KAJIAN LEPAS

Menurut Gabe Zichermann, yang dipetik oleh Giang (2013), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan tahap kebolehan untuk memperoleh kemahiran baharu sebanyak 40%. Dapatan ini menekankan bahawa kaedah gamifikasi boleh dijadikan salah satu sumber motivasi kepada pelajar untuk sentiasa melibatkan diri dengan aktif sewaktu pembelajaran di dalam bilik darjah. Oleh itu, ia dapat mempertingkatkan komitmen dalam kalangan pelajar dan keinginan untuk turut serta di dalam bilik darjah dengan lebih aktif lagi.

Penggunaan wadah ICT juga merupakan satu komponen yang mampu meningkatkan pembelajaran di dalam bilik darjah. Menurut Mortera-Gutiérrez (2006), penggunaan ICT merupakan satu wadah yang penting dalam menggalakkan penglibatan pelajar secara aktif di dalam bilik darjah, malah juga, mewujudkan persekitaran yang positif untuk memastikan kewujudan maklum balas dalam interaksi antara pelajar dengan pelajar, serta guru dengan pelajar. Ini merupakan satu elemen penting untuk mendapatkan maklum balas dalam pembelajaran.

Menurut Shliakhovchuk dan Spashchenko (2020), aktiviti melibatkan gamifikasi merupakan satu aktiviti sosial yang mendatangkan stimulasi



kepada individu terlibat untuk bermain bersama. Kebanyakan permainan menyediakan persekitaran sosial yang mana pesertanya akan berinteraksi, membentuk kumpulan dan bekerjasama untuk mencapai sesuatu matlamat dan menyelesaikan sebuah tugas ataupun saling bersaing antara satu sama lain. Kenyataan ini membuktikan bahawa gamifikasi yang diaplikasikan dalam pembelajaran melalui wadah ICT dapat memberikan stimulasi kepada pelajar untuk berinteraksi secara objektif untuk menyelesaikan tugas secara berkumpulan.

Maklum balas pelajar juga penting bagi guru untuk mengetahui tahap pembelajaran pelajar sewaktu pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Menurut Taylor (2021), ciri paling ketara dalam sesebuah pengajaran ialah keupayaan untuk melihat tahap pembelajaran pelajar supaya kita dapat melihat proses pemikiran pelajar dan memperbetulkan kekeliruan yang dihadapi pelajar. Justeru, kita dapat melihat kesilapan pelajar secara nyata dan memberikan maklum balas dengan secepatnya sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 27 orang pelajar Menengah 1. 17 orang pelajar merupakan pelajar aliran Menengah 1 Ekspres, manakala 10 orang pelajar merupakan pelajar aliran Menengah 1 Normal Akademik.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan beberapa wadah yang menyokong pembelajaran seperti SLS, Nearpod, Mentimeter dan beberapa aplikasi Google telah dipilih untuk menyokong kajian. Secara umumnya, wahana-wahana ini berfungsi sebagai penampung bahan-bahan pembelajaran, menggalakkan interaksi pelbagai bentuk serta menyimpan dapatan penting respons pelajar yang akan diteliti untuk dianalisis.

Aplikasi Nearpod dipilih kerana mempunyai fungsi-fungsi yang dapat menggalakkan pelajar dan memperkaya unsur interaksi dalam proses pembelajaran. Pelajar Unsur interaksi inilah yang dipercayai akan membantu meningkatkan nilai pengalaman pelajar dalam pembelajaran. Fitur-fitur seperti

“Time-to-Climb”, “Matching Pairs” dan “Videos with Built-in questions” telah digunakan bagi merealisasikan pengalaman ini.

Pelajar akan mempelajari tiga pokok perkara iaitu memahami konsep perwatakan, mengenal pasti sifat dan kemahiran untuk membuktikan sifat itu. Maka pada akhir pelajaran, pelajar akan memahami cara yang tepat untuk menamakan sifat dan setiap sifat itu wujud berdasarkan bukti yang terdapat dalam teks ataupun video.

Pengalaman Pembelajaran Pemerolehan SLS juga diterapkan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhannya, Pengalaman Pembelajaran - Pemerolehan (*Learning Experience: Acquisition*) telah digunakan untuk kajian ini. Pengalaman pembelajaran pemerolehan merupakan penerapan yang sesuai kerana dapat melibatkan pelajar secara aktif. Interaksi pelajar terhadap ilmu asas yang diketengahkan yang mana pada kebanyakan masa tertumpu secara individu oleh pelajar itu sendiri. Interaksi pelajar terhadap pengetahuan yang disediakan melibatkan penelitian bahan, rutin berfikir serta penilaian yang diawasi guru pada setiap tahap.


Sebagai contoh, tahap awal pembelajaran memerlukan pelajar untuk menjalani aktiviti secara *Flipped Classroom* sebagai proses mengaktifkan pengetahuan (*activation of knowledge*) pelajar secara individu.

Prosedur Kajian

Sebelum sesi pengajaran dijalankan, pelajar perlu mengisi borang soal selidik menerusi Google Form. Melalui analisis data yang dikumpulkan, guru mendapat gambaran mengenai penerimaan para pelajar terhadap kefahaman subjektif serta tahap keyakinan mereka ketika menjawab soalan kefahaman. Dapatan ini juga membantu guru untuk mengetahui tahap kesediaan para pelajar dan masalah-masalah yang dihadapi pelajar sewaktu menjawab soalan kefahaman subjektif.

Persediaan pelajar

Dalam menyediakan pelajaran ini, faktor-faktor penting seperti profil pelajar, bahan-bahan yang ingin diterapkan serta aktiviti-aktiviti untuk merealisasikan proses pembelajaran telah diambil kira. Bermula dengan penetapan objektif pelajaran serta kriteria kejayaan, langkah-langkah selanjutnya diselenggara



untuk mencapai penetapan-penetapan tersebut. Perkara ini termasuk format bahan-bahan pelajaran yang menitikberatkan sejauh mana ia menyokong pemahaman pelajar seperti laras bahasa yang digunakan, pemilihan grafik, istilah-istilah sifat yang perlu dikenali pelajar dan sebagainya. Dengan menyesuaikan format bahan-bahan pelajaran agar memudahkan pelajar mengikuti pembelajaran, kajian dapat dijalankan dengan lebih telus dan adil agar dapatan yang ditakung tepat dan berkesan untuk diambil kira.

Fokus utama untuk mengetengahkan peningkatan pengalaman dengan memperkenalkan unsur interaktif dalam pelajaran telah menjadi teras pemilihan penggunaan teknologi yang diterapkan dalam pelajaran iaitu penggunaan fitur-fitur Nearpod seperti yang diterangkan sebelum ini.

Prapengajaran dalam bentuk Kelas Berbalik (*Flipped Classroom*)

Para pelajar diberikan tugas di Nearpod sebagai aktiviti prapengajaran sebelum pengajaran di kelas bermula. Aktiviti itu merupakan aktiviti pembelajaran secara sendiri. Mereka melalui pengajaran berkenaan dengan sifat dan perwatakan. Pelajar mempelajari tentang jenis-jenis watak, jenis-jenis sifat dan maksudnya. Setelah itu, pelajar menjawab kuiz di bahagian akhir prapengajaran itu. Kuiz tersebut dijalankan dalam bentuk '*matching pair*' dan juga menjawab soalan beraneka pilihan. Dapatan respons pelajar daripada kuiz ini merupakan satu langkah yang membolehkan guru mendapat maklum balas pertama sama ada para pelajar boleh melangkau ke pengajaran seterusnya di dalam bilik darjah atau tidak.

Pengajaran 1

- **Langkah 1: Penilaian Pemahaman Pelajar 'Sifat dan Maksud'**
Sesi kelas bermula dengan mengimbas semula aktiviti prapengajaran yang telah pelajar lakukan. Guru menunjukkan respons para pelajar di Nearpod dan meminta pelajar melalui Kuiz '*Time-to-Climb*' sebagai langkah pengukuhan bagi menilai pemahaman para pelajar terhadap aktiviti prapengajaran yang telah dilakukan.
- **Langkah 2: Pengajaran Membuktikan Sifat**
Para pelajar melalui sesi pengajaran oleh guru tentang cara untuk membuktikan sifat. Guru menunjukkan perenggan contoh berkenaan watak dan cara untuk membuktikan sifat watak. Kemudiannya, sesi menilai

pemahaman para pelajar dijalankan melalui kuiz. Kuiz ini dilakukan untuk menilai pemahaman pelajar serta mendapatkan maklum balas secara langsung daripada pelajar.

- **Langkah 3: Pengajaran Cari Sifat dan Buktikan**

Para pelajar melalui sesi pengajaran yang memerlukan mereka menonton video yang mengandungi beberapa soalan intervensi yang disisipkan untuk dijawab pelajar. Video tersebut memaparkan tiga watak utama, dua adik beradik bernama Zul dan Din berserta guru mereka. Secara berpasangan, para pelajar akan menilai sifat watak-watak tersebut, menyatakan bukti mengapa sifat itu diberikan serta cap masa dalam video tersebut. Hasil perbincangan mereka dilakarkan dalam perisian Google Slides untuk memudahkan maklum balas bagi penilaian rakan sebaya pada langkah seterusnya.

- **Langkah 4: Penilaian Rakan Sebaya - Betul atau Tidak?**

Bahagian ini meminta para pelajar menilai jawapan rakan-rakan mereka. Secara berpasangan, pasangan A akan menilai jawapan pasangan B dan seterusnya. Melalui penggunaan senarai semak, setiap pasangan akan menilai jawapan rakan mereka, sama ada, sifat yang dinyatakan itu tepat, serta bukti yang diberikan kukuh dan relevan berdasarkan video. Guru kemudiannya meminta pasangan yang menilai jawapan untuk menerangkan kepada kelas ketepatan jawapan yang mereka nilai itu.

- **Langkah 5: Tugas Kendiri**

Sebagai langkah pengukuhan, para pelajar dikehendaki untuk menjawab soalan kefahaman subjektif yang berfokuskan sifat dan bukti sebagai tugas sendiri.

Pengajaran 2

Sebagai langkah pengukuhan, guru membaca jawapan pelajar pada pengajaran sebelumnya. Ada antara pelajar yang masih tidak menjawab soalan dengan tepat, lalu langkah intervensi ini dijalankan sekali lagi. Para pelajar melalui sesi pengajaran yang memerlukan mereka membaca teks kefahaman yang pendek serta menjawab soalan secara interaktif dalam aplikasi Nearpod. Jawapan pelajar disiarkan secara langsung dan guru dapat menilai ketepatan jawapan pelajar. Bagi pengajaran ini, dua teks diberikan dan para pelajar dapat menyatakan sifat dan mencungkil bukti yang bertepatan berdasarkan sifat yang diberikan.

Pada akhir sesi pengajaran, pelajar melengkapkan borang lapor balik yang disediakan. Pascaujian ini berbentuk borang refleksi yang dihasilkan menggunakan Google Forms dan bertujuan untuk mengumpulkan maklumat mengenai pandangan mereka tentang keberkesanan penggunaan Nearpod dan Google Slides dalam membantu mereka memahami sifat dan kemahiran mencungkil bukti bagi menyokong sifat. Dapatan yang dikumpulkan dianalisis secara terperinci.

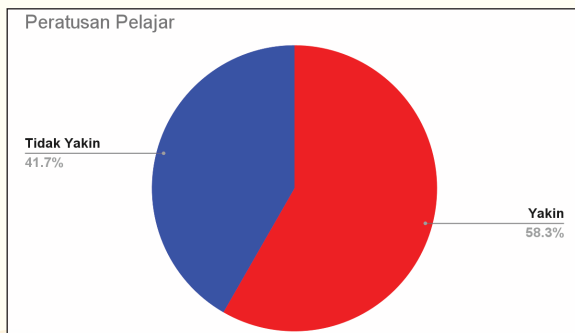
Guru juga akan membandingkan dapatan markah Ujian Bertimbang 2 (WA2) serta peperiksaan akhir tahun (SA2) secara kualitatif. Kedua-dua ujian ini berbentuk komponen kefahaman subjektif yang menjurus kepada soalan sifat. WA2 dijalankan sebelum pelajar melalui pengajaran ini manakala SA2 pula dijalankan selepas pengajaran.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Borang Selidik Praujian

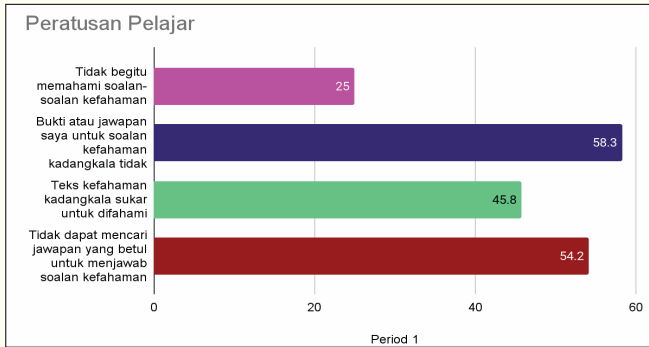
Dapatan daripada borang selidik menunjukkan kebanyakan pelajar tidak begitu yakin menjawab soalan kefahaman subjektif. Melalui Rajah 1, kita dapat melihat bahawa terdapat 41.7% pelajar yang kurang yakin ketika menjawab soalan kefahaman manakala 58.3% pelajar, yakin menjawab soalan kefahaman.

Rajah 1: Soalan 1: Tahap keyakinan saya ketika menjawab soalan kefahaman.



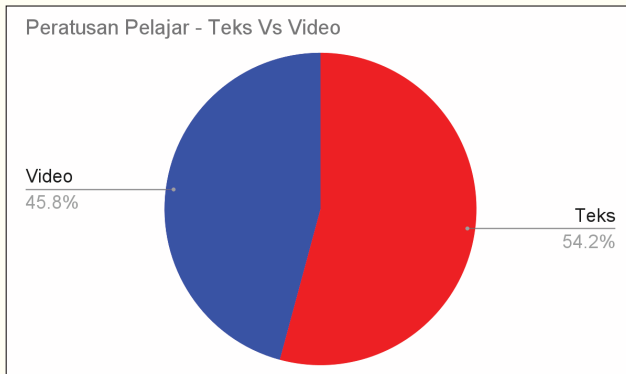
Berdasarkan dapatan yang dipaparkan pada Rajah 2, kebanyakan pelajar menghadapi masalah mengenal pasti bukti atau jawapan untuk soalan kefahaman. Kadangkala pelajar memberikan jawapan yang tidak lengkap dan mereka tidak dapat mencari jawapan yang betul untuk menjawab soalan kefahaman.

Rajah 2: Pilih Masalah-masalah Utama Yang Sering Kamu Hadapi Sewaktu Menjawab Soalan Kefahaman.



Soalan juga diajukan untuk melihat pilihan pelajar untuk memahami cerita dalam dua bentuk yang berbeza-sama ada memilih teks atau video. Rajah 3 merupakan dapatan yang diperolehi. Pelajar-pelajar yang memilih video mempunyai beberapa sebab seperti, video didapati lebih senang untuk menonton secara visual. Video juga didapati lebih membantu pelajar memahami jalan cerita serta lebih mudah untuk memahami plot melalui tindakan, aksi dan dialog watak.

Rajah 3: Pilihan Pelajar Antara Teks Dan Video



Pascaujian Menggunakan Borang Soal Selidik

Para pelajar memberikan maklum balas yang positif terhadap penggunaan Nearpod serta perisian Google Slides yang telah pelajar hasilkan secara berpasangan. Pascaujian juga dijalankan untuk mendapatkan maklum balas

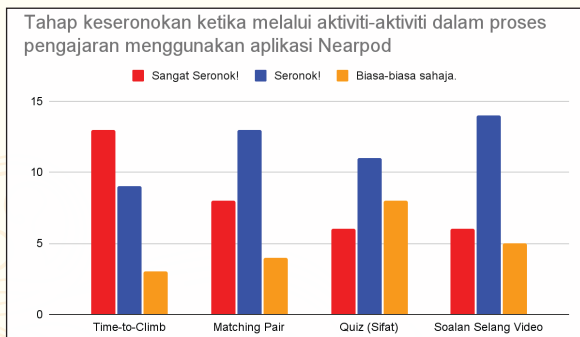
pelajar berkenaan strategi yang digunakan oleh guru bagi merangsang pembelajaran iaitu penggunaan aplikasi Nearpod dan Google Slides serta penggunaan senarai semak dalam menilai semula kerelevanan jawapan pelajar dari segi menyokong sifat. Pelajar memberikan maklum balas yang positif terhadap penggunaan alat bantuan aplikasi Nearpod serta perisian Google Slides yang dapat dilihat dalam Rajah 4 hingga Rajah 6.

Berdasarkan maklum balas guru, pengajaran melalui aplikasi Nearpod ini dapat merangsang minat pelajar serta melibatkan pelajar secara aktif sewaktu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ia juga dapat mengaktifkan pengetahuan sedia ada pelajar serta membantu pelajar untuk berfikir dengan lebih mendalam lagi sama ada bukti mereka menyokong jawapan yang mereka berikan ataupun tidak. Dalam pada itu juga, para pelajar berasa seronok ketika melalui pengajaran dan pembelajaran kefahaman.

Rajah 4: Penggunaan Nearpod Membantu Pelajar Untuk Memahami Pengajaran Yang Dijalankan Guru



Rajah 5: Tahap Keronokan Dalam Proses Pengajaran Menggunakan Aplikasi Nearpod

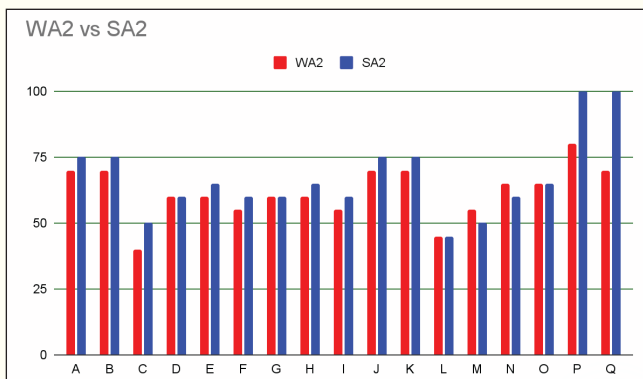


Rajah 6: Proses Maklum Balas Dan Juga Penilaian Rakan Sebaya Membantu Pelajar Memahami Proses Pemilihan Bukti

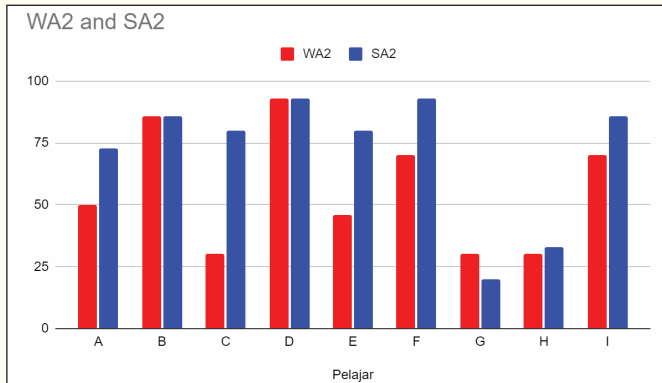


Berdasarkan ujian kelas yang diberikan, terdapat peningkatan dari segi prestasi pelajar. Ini dapat dilihat dalam perbandingan markah (Rajah 7 & Rajah 8). Markah purata Penilaian Berkala (WA2) dan peperiksaan akhir tahun (SA2) menunjukkan peningkatan dari segi markah pelajar. Namun, terdapat sejumlah kecil pelajar yang masih tidak menampakkan peningkatan walaupun telah melalui proses ini kerana mereka merupakan pelajar yang lemah dalam subjek bahasa Melayu.

Rajah 7: Perbandingan Markah Kefahaman Pelajar 1E



Rajah 8: Perbandingan Markah Kefahaman Pelajar 1NA



Secara keseluruhan, Rajah 7 dan 8 memaparkan dapatan kajian berkaitan markah yang diperoleh pelajar semasa WA2 berbanding markah yang diperoleh pada SA2 oleh pelajar Menengah 1 Ekspres dan Normal Akademik. Dapatan ini menunjukkan bahawa aplikasi Nearpod dan perisian Google Slides membantu pelajar meningkatkan pencapaian mereka untuk komponen pemahaman melalui kemahiran yang lebih baik dalam mencungkil jawapan bagi menyokong sifat watak. Peningkatan ini tercapai ekoran pembelajaran secara aktif pelajar yang digerakkan melalui stimulasi pemikiran yang terjadi sepanjang proses pembelajaran. Pelajar yang biasanya pendiam dan kurang aktif juga cuba untuk melibatkan diri secara aktif semasa melakukan aktiviti berkumpulan.

Aplikasi Nearpod ini telah berjaya mengunci perhatian pelajar sepanjang proses pembelajaran kerana dapat berinteraksi dengan bahan pengajaran dan mencetuskan rutin berfikir yang sewajarnya. Perkara ini lantas memberikan penghayatan dalam diri pelajar untuk memahami istilah-istilah yang menggambarkan sifat dengan lebih jelas. Hal ini membolehkan pelajar mencerakinkan teks serta soalan kefahaman untuk menemukan jawapan tepat dengan lebih berkesan.

Dapat dikatakan bahawa, gabungan bahan pengajaran yang interaktif dengan elemen gamifikasi dalam aplikasi Nearpod ini telah memainkan peranan untuk memberikan motivasi dalam diri pelajar untuk bersikap peduli mendapatkan jawapan yang tepat. Hal ini telah berjaya menjadikan pelajar lebih yakin untuk menjawab soalan-soalan kefahaman dalam peperiksaan SA2 lantas meningkatkan pencapaian mereka dalam komponen kefahaman itu sendiri.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini telah menunjukkan bahawa gabungan aplikasi Nearpod bersama platform Google Classroom serta SLS didapati berkesan dalam membantu para pelajar meningkatkan minat serta melibatkan diri mereka secara aktif di dalam bilik darjah. Melalui wadah ini juga, para pelajar berpeluang untuk berinteraksi dengan pelajar-pelajar lain serta dapat melakukan tugas secara kolaboratif. Justeru, ini menggalakkan pembelajaran kolaboratif berteraskan interaksi secara objektif dalam kalangan pelajar. Secara tidak langsung, apabila tahap keseronokan dalam kalangan para pelajar meningkat, para pelajar menjadi lebih gemar dengan pengajaran yang dijalankan serta bersikap lebih terbuka untuk menerima sesuatu yang baharu sewaktu proses pengajaran dijalankan.

Namun begitu, guru harus sentiasa mahir merancang pengajaran serta melakarkan aktiviti-aktiviti pengajaran dengan tugas-tugas yang menarik sekali gus menyediakan ruang bagi pelajar untuk menyampaikan respons, menyatakan pendapat dan pemikiran mereka serta meningkatkan minat dan penglibatan pelajar.


Pelaksanaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran terutamanya dalam kalangan pelajar di sekolah amatlah digalakkan kerana generasi kini lebih mudah menerima perubahan dari aspek inovasi. Gamifikasi sememangnya memberikan kesan yang positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan sesuai dilaksanakan seiring dengan minat pelajar dan tuntutan perkembangan pendidikan pada hari ini.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Yunus Mohamed
2. Siti Nadzirah Hamzah

RUJUKAN

- Giang F. (2013). *Gamification and Learning: A Review of Issues and Research*. *Journal of eLearning and Knowledge Society*. 1(1): 212-215.
- Mortera-Gutiérrez, F. (2006). Faculty best practices using blended learning in e-learning and face-to-face instruction. *International Journal on E-Learning*, 5(3), 313-337



Shliakhovchuk E & Spashchenko V (2020). *Using Video Games in the Classroom Challenges and Solutions*. Amazon Digital Services.

Taylor, L (2021). How to Heighten Engagement with Nearpod in both Face-to-Face and Virtual Language Classes. *The FLT MAG* <https://fltmag.com/engagement-nearpod/>