

Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X - 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall

Bintang Soraya¹, Rita Sinta Dewi²

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; bintangSORAYA54@gmail.com

² SMA Negeri Pakusari; ritacahyo26@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi upaya peningkatan motivasi peserta didik kelas X - 3 di SMAN Pakusari dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media game Wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan 35 peserta didik selama tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game Wordwall secara konsisten meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris. Peserta didik menunjukkan level motivasi yang lebih tinggi, termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan memiliki minat yang meningkat dalam mempelajari materi Bahasa Inggris. Selain itu, hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan Bahasa Inggris. Oleh karena itu, disarankan agar guru menggunakan media game Wordwall sebagai salah satu strategi pengajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar di kelas Bahasa Inggris.

Kata Kunci: wordwall, media game, motivasi, bahasa inggris

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.89>

*Correspondence: Bintang Soraya

Email: bintangSORAYA54@gmail.com

Received: 15-01-2024

Accepted: 27-02-2024

Published: 24-03-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to explore efforts to enhance the motivation of 10th-grade students in class X-3 at SMAN Pakusari in the English subject using the Wordwall game media. The research method employed is classroom action research involving 35 students over three cycles. Data was collected through observation, motivation questionnaires, and learning outcome tests. The research results indicate that the consistent use of the Wordwall game media improves students' motivation in learning English. Students show a higher level of motivation, are motivated to actively participate in learning, and have increased interest in studying English material. Additionally, test results demonstrate a significant improvement in English language skills mastery. Therefore, it is recommended for teachers to use the Wordwall game media as one of the teaching strategies to enhance students' motivation and learning outcomes in the English class.

Keywords: wordwall, game media, motivation, English

Pendahuluan

Motivasi merupakan dorongan yang muncul dalam diri untuk melakukan atau berpikir sesuatu yang memiliki tujuan tertentu baik secara sadar atau tidak sadar. Oleh karena itu motivasi merupakan sifat yang penting yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menggapai suatu tujuan yang di cita – citakan. Dalam pendidikan, motivasi sangat penting dalam diri peserta didik untuk mendukung proses belajar peserta didik akan tetapi seiring berjalan waktu terkadang motivasi tersebut menjadi menurun sehingga mempengaruhi kualitas belajar peserta didik. Keberhasilan belajar siswa bisa ditentukan oleh motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki keberhasilan belajar yang tinggi dengan membuat suatu prestasi akan tetapi peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan memiliki dampak keberhasilan belajar yang rendah yang menyebabkan peserta didik tidak memiliki prestasi belajar. Akan tetapi guru terkadang mengabaikan motivasi belajar peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran terasa monoton. Akan tetapi dengan banyaknya model pembelajaran yang berbasis game guru bisa menjaga kualitas motivasi belajar peserta didik.

Namun dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik merupakan tantangan guru saat ini yang dimana dalam kurikulum merdeka motivasi belajar merupakan salah satu elemen penting yang harus di tingkatkan oleh peserta didik (Afriwilda, 2021; Chapman, 2018; Das, 2022; Georgiou, 2018; Howard, 2021; Li, 2022; Steinmayr, 2018; Vanslambrouck, 2018). Bahkan dalam mata pelajaran bahasa inggris juga diperlukan motivasi belajar yang sangat tinggi sebab dalam bahasa inggris memiliki skill yang harus di kuasai oleh peserta didik yaitu, writing, speaking, listening dan reading (Angelini, 2019; Davies, 2022; Hu, 2019; Lei, 2022; Wulyani, 2019). Ke empat skill tersebut merupakan satu kesatuan dalam mata pelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan literasi bahasa. Pada edisi PISA, Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia adalah 80 poin di bawah rata-rata OECD. Kemampuan siswa Indonesia juga masih berada di bawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Kemampuan rata-rata membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia secara berturut-turut adalah 42 poin, 52 poin, dan 37 poin di bawah rerata siswa ASEAN (Puspendik, 2019). Penurunan kemampuan tersebut memiliki beberapa faktor yang memengaruhi kompetensi peserta didik tersebut, antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor yang memengaruhi peserta didik secara internal adalah Motivasi belajar, Ketangguhan dalam belajar, dan sifat kompetitif. Kemudian dalam faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sarana belajar, dan proses pengajaran oleh guru (Puslitjak Kemendikbud, 2021)

Hal tersebut juga dirasakan oleh guru yang mengajar mata pelajaran bahasa inggris, masih banyak peserta didik yang memiliki masalah faktor internal dalam diri peserta didik, terutama dalam motivasi belajar, sehingga mempengaruhi kualitas belajar peserta didik di sekolah (Aoyagi, 2020; Gómez-Urquiza, 2019; Ibáñez, 2020; Kuo, 2019; Meyerhöffer, 2019; Pahrudin, 2020; Sun, 2023; Taştan, 2018; Torppa, 2020). Dalam wawancara dan observasi selama pra siklus dengan guru mata pelajaran bahasa inggris SMAN Pakusari terutama

pada kelas X – 3, bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan tetapi masih ada peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kemudian dalam observasi pada kelas X – 3 memang hampir sebagian besar motivasi belajar bahasa Inggris masih perlu di tingkatkan dan treatment yang dilakukan guru hanya sebatas memberikan penugasan tentang pengetahuan vocabulary untuk hanya sekedar menjaga motivasi belajar peserta didik bukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru harus memiliki kreativitas yang unik dan beragam. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat menghadirkan kolaborasi antara teknologi dan pendidikan sehingga terciptanya teknologi yang sangat membantu guru untuk menumbuhkan motivasi peserta didik. Salah satu teknologi yang sangat pesat adalah Games (Zulfah, 2023). Games merupakan teknologi yang saat ini sangat banyak digunakan oleh semua orang bahkan peserta didik juga banyak menggunakan games ini untuk hiburan semata. Akan tetapi dengan adanya kolaborasi teknologi dengan pendidikan, games dikembangkan untuk mendukung proses belajar dan membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu teknologi dari pendidikan adalah *Digital Game Base Learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau *smartphone*. Melalui metode ini peserta didik distimulasi tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode *Digital Game Base Learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Pendekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik. *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Indra Wihanry, 2017). Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016).

Dengan menggunakan game berbasis teknologi akan membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian guru bisa menggunakan media game berbasis teknologi kedalam proses pembelajaran untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Berkaitan dengan topik diatas, peneliti membuat artikel ini dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media game wordwall “missing words”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa Inggris. Desain penelitian ini menggunakan model siklus yang terdiri dari

Observasi, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, dan refleksi. Ada 2 siklus yang digunakan untuk penerapan dan juga ada pra siklus untuk mengetahui permasalahan peserta didik di dalam kelas. Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di SMAN Pakusari dengan subjek kelas X – 3 Tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 35 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan questionnaire. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan hasil observasi dan hasil questionnaire.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pengambilan data dilakukan melalui pra siklus dan siklus. Dalam kegiatan pra siklus dilakukan pengambilan data tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris di kelas X – 3 SMAN Pakusari. Pembelajaran dilakukan melalui pemberian materi, tanya jawab, dan penugasan. Peserta didik diajak menjadi aktif dengan cara guru menyajikan materi dengan memberikan pertanyaan yang menarik kepada peserta didik akan tetapi hanya beberapa peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Kemudian dalam wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa inggris bahwa guru memberikan tugas mencari kosakata atau vocabulary baru atau yang belum di mengerti setelah jam pelajaran berakhir. Tujuan penugasan tersebut adalah agar peserta didik kembali belajar bahasa inggris ketika dirumah yang bisa diartikan bahwa jika tidak ada tugas yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak akan belajar bahasa inggris yang akhirnya motivasi belajar peserta didik akan semakin menurun. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media game wordwall. Dengan menggunakan metode Game based learning maka tujuan penelitian ini bisa tercapai dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian, menurut Astuti, dkk (2017) dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 85,29% dengan menggunakan metode game based learning. Kemudian pernyataan itu juga di dukung oleh Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa game based learning efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model yang digunakan didalam kelas akan membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model game based learning. Penggunaan metode pada game based learning ini di gunakan 2 siklus pada bab Hortatory exposition. Bab hortatory exposition merupakan materi yang menjelaskan kejadian fakta dengan menyajikan beberapa argument yang mendukung kejadian fakta tersebut yang berarti peserta didik harus mengerti tentang apa yang disampaikan penulis ketika menjelaskan suatu fakta. Oleh karena itu dalam bab hortatory exposition harus selaras dengan kehidupan atau lingkungan para peserta didik untuk memudahkan peserta didik untuk mengerti topik fakta yang ditulis atau dijelaskan oleh penulis. Mayoritas peserta didik kelas X – 3 merupakan orang Madura, dan tempat tinggal peserta didik di daerah Jember Timur yang meliputi wilayah Pakusari dan Mayang. Peneliti menyajikan masalah yang menjadi topik pembahasan yaitu pada motivasi belajar.



Gambar 1. Prediksi Motivasi Belajar Peserta didik

Dalam pie chart tersebut peneliti memiliki prediksi terhadap tingkat motivasi peserta didik di kelas X – 3. Prediksi tersebut di peroleh ketika melakukan observasi kelas pada pra siklus. Jika di akumulasikan kedalam banyak peserta didik kelas X – 3 dengan jumlah keseluruhan peserta didik 35 orang maka yang memiliki motivasi belajar ada 14 peserta didik dengan persentase 40% kemudian yang tidak memiliki motivasi belajar ada 21 peserta didik dengan persentasi 60%.

Pada siklus 1, peneliti mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas X – 3 dengan menggunakan 2 jam pelajaran dengan menyajikan materi hortatory exposition terlebih dahulu dengan menggunakan metode game based learning. Ketika peneliti menjelaskan materi hortatory exposition para peserta didik mulai aktif dengan pertanyaan – pertanyaan yang diberikan dengan model game disertai teks untuk membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut. Game yang digunakan adalah wordwall. Game tersebut bertemakan “Missing words”, dalam game wordwall “missing word” peserta didik diharuskan menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar tentang materi hortatory exposition kemudian setelah menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar, peserta didik memilih suatu kalimat kemudian diletakkan pada bagian kalimat yang kosong, akan tetapi kalimat tersebut disertai dengan clue/petunjuk sehingga peserta didik dapat memikirkan pilihan mana yang benar di setiap bagian – bagian kalimat yang hilang. Peserta didik mulai tertarik dengan pertanyaan dengan model game. Dalam menjawab pertanyaan tersebut peserta didik membentuk kelompok agar semua pertanyaan atau soal yang ada dalam game wordwall tersebut terjawab semua, ada 6 kelompok dan setiap kelompok memiliki 5 – 6 anggota. Pada masing – masing kelompok para peserta didik merasa tertarik dengan pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam game tersebut kemudian para peserta didik merasa tertantang dan bersemangat untuk menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan sebab sebagian peserta didik belum pernah mengerjakan pertanyaan – pertanyaan dengan bentuk game seperti itu. Pada siklus 1 di dapatkan hasil seperti berikut:

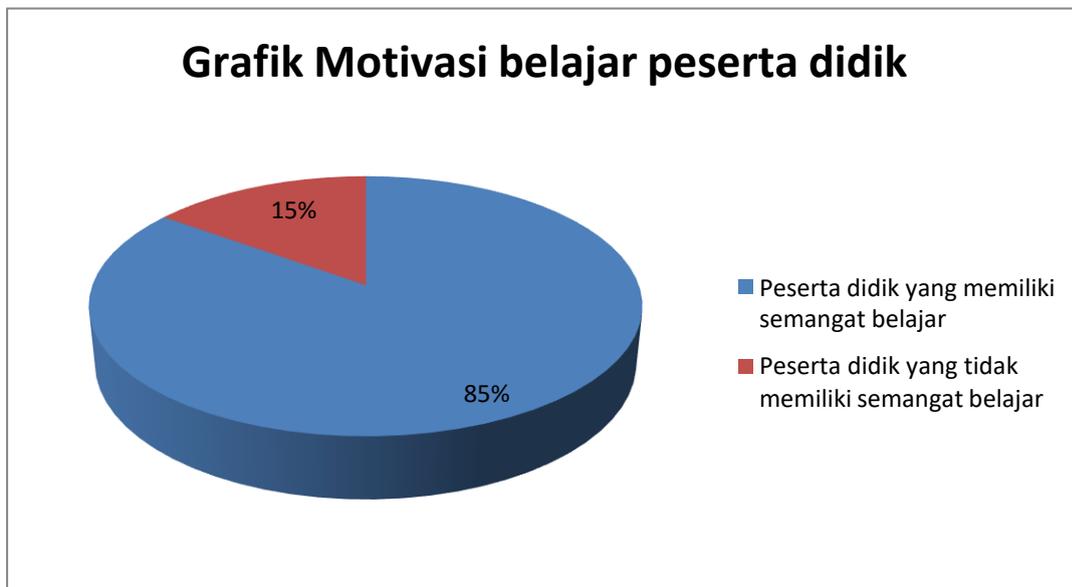


Gambar 2. Grafik motivasi belajar peserta didik siklus 1

Berdasarkan chart pie diatas mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang di indikasikan dengan adanya peningkatan semangat para peserta didik dan ketertarikan peserta didik dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan dengan model game yang berhubungan dengan teks hortatory exposition. Berdasarkan chart pie tersebut mengalami peningkatan 20% pada prediksi awal peneliti hanya 40% menjadi 60% yang berarti dari yang bermula hanya 14 peserta didik yang memiliki motivasi belajar bertambah menjadi 21 peserta didik yang mulai memiliki motivasi belajar. Akan tetapi masih ada peserta didik yang belum dengan persentase 40% berkurang 20% yang berarti masih 14 peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar. Hal ini juga dijelaskan Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa game based learning efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model yang digunakan didalam kelas akan membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model game based learning. Berdasarkan pernyataan tersebut juga ditemukan peneliti bahwa ketika masing – masing kelompok mengerjakan pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam game tersebut masih ada peserta didik yang tidak memiliki rasa kebutuhan dan juga rasa keinginan dalam belajar sehingga terbawa dalam kegiatan belajar dirumah sehingga membentuk sebuah lingkungan yang jauh dari kegiatan belajar.

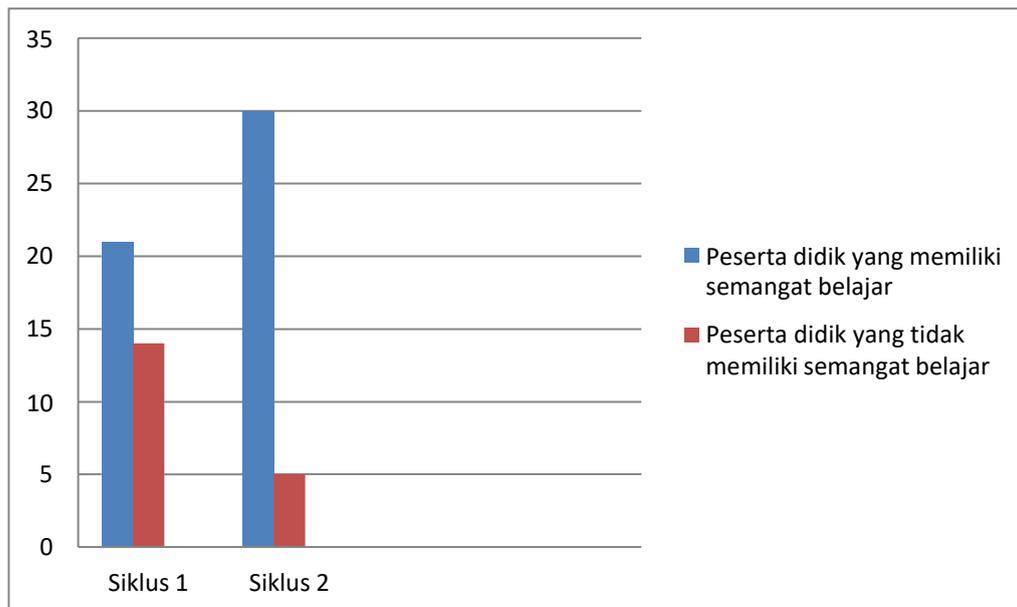
Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan materi yang sama yaitu hortatory exposition akan tetapi peneliti menggunakan alat dukungan yang berbeda pada siklus 1. Pada siklus 2 peneliti menggunakan alat dukungan berupa audio speaker tidak berupa teks. Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan game dengan tema “missing words” akan tetapi dengan model yang berbeda. Game yang akan digunakan untuk aktivitas peserta didik adalah harus melengkapai kalimat yang rumpang, peserta didik harus memilih kosa kata yang bisa menghubungkan kalimat satu dengan yang lain tanpa adanya clue/petunjuk akan tetapi peserta didik harus mendengarkan audio speaker yang berhubungan dengan game tersebut untuk mengisi bagian kalimat yang tidak lengkap. Kemudian di akhir aktivitas peserta didik di berikan beberapa kosakata yang akan dijadikan sebagai ringkasan singkat

terkait dengan audio speaker yang berhubungan dengan game tersebut. Pada siklus 2 di dapatkan hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik motivasi belajar peserta didik siklus 2

Berdasarkan pie chart di atas, grafik mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 25% pada grafik peserta didik yang memiliki semangat belajar yang di akibatkan oleh tantangan yang semakin menarik yang diberikan dalam game tersebut sehingga para peserta didik bersemangat untuk mengerjakan secara berkelompok untuk mendapatkan poin individu dan poin kelompok, yang berarti ada 30 peserta didik yang memiliki semangat belajar sehingga para peserta didik termotivasi untuk mendapatkan poin secara kelompok ataupun individu dari hasil aktivitas tersebut. Akan tetapi masih ada 15% peserta didik yang belum memiliki semangat belajar dengan alasan aktivitas peserta didik terlalu sulit sehingga beberapa peserta didik tidak termotivasi untuk mendapatkan poin. 15% tersebut bisa di akumulasikan menjadi 5 peserta didik yang tidak bersemangat dalam mengikuti aktivitas di kelas. Adanya peningkatan motivasi belajar oleh peserta didik disebabkan ketertarikan peserta didik dan semangat untuk mendapatkan poin secara kelompok atau pun secara individu oleh karena itu peserta didik mulai mengalami peningkatan semangat belajar sehingga mempengaruhi motivasi belajar para peserta didik. Kemudian faktor penggunaan teknologi juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dengan game yang menggunakan smartpone para peserta didik.



Gambar 4. Grafik peningkatan motivasi belajar

Grafik diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan tersebut di dasari oleh semangat belajar peserta didik yang mulai tampak pada siklus 1 dengan menggunakan materi hortatory exposition yang mengharuskan peserta didik membaca teks tersebut akan sangat membosankan jika hanya sekedar membaca teks dan tanya jawab untuk mengetahui apa yang dimaksud dalam teks tersebut. Akan tetapi dengan menggunakan game yang di aplikasikan melalui smartphone peserta didik akan memberikan ketertarikan sekaligus tantangan tersendiri terhadap peserta didik sehingga peserta didik akan bersemangat dalam melakukan aktivitas di kelas. Pada siklus 1, peserta didik memiliki aktivitas berupa tugas kelompok kemudian kelompok tersebut memiliki teks untuk membantu mengerjakan pada game yang telah tersedia kemudian dalam game tersebut setiap kelompok harus membagi tugas kepada tiap anggota untuk mengerjakan paragraph yang rumpang dibantu clue/petunjuk yang ada pada teks tersebut. Pada siklus 2, peserta didik juga memiliki aktivitas yang berupa tugas kelompok kemudian harus mengerjakan tugas yang sama, akan tetapi peserta didik di bantu denga audio speaker agar bisa menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian akan ada poin kelompok dan poin individu yang bisa menyelesaikan tugas tersebut dan menjawab challenge question yang diberikan oleh peneliti. Dengan adanya varian tantangan yang dibuat pada 2 siklus tersebut maka akan memberikan ketertarikan dan semangat peserta didik dan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar yang terdapat dalam penjelasan diatas juga diperkuat menurut Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa game based learning efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model yang digunakan didalam kelas akan membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model game based learning.

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMAN Pakusari, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media game Wordwall dapat efektif meningkatkan motivasi peserta didik kelas X - 3 dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan menggunakan media game Wordwall secara konsisten, peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan minat yang tinggi dalam mempelajari Bahasa Inggris. Penerapan media game Wordwall dalam pembelajaran juga menghasilkan peningkatan signifikan dalam penguasaan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Peserta didik menunjukkan kemajuan dalam pemahaman kosakata, struktur kalimat, dan pengucapan Bahasa Inggris. Temuan ini mengindikasikan bahwa media game Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar di kelas Bahasa Inggris. Kesimpulan diatas juga diperkuat oleh Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa game based learning efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Guru perlu memanfaatkan media ini secara optimal sebagai tambahan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, perlu diingat bahwa meskipun media game Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, penggunaannya harus dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan beragam. Guru harus tetap memperhatikan kebutuhan individual peserta didik, mendukung partisipasi aktif, dan mengakomodasi kepribadian dan gaya belajar yang berbeda. Kesimpulannya, penggunaan media game Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada motivasi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Afriwilida, M. T. (2021). The effectiveness of motivational interviewing counseling to improve psychological well-being on students with online game addiction tendency. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 106–115. <https://doi.org/10.25217/igcj.v4i1.1235>
- Angelini, M. L. (2019). Enhancing students' written production in English through flipped lessons and simulations. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0131-8>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa'. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Aoyagi, K. (2020). A qualitative investigation of the factors perceived to influence student motivation for school-based extracurricular sports participation in Japan. *International*

- Journal of Adolescence and Youth, 25(1), 624–637.
<https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1700139>
- Chapman, J. R. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best? *Journal of Education for Business*, 93(7), 314–321.
<https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Das, S. (2022). Creating crossword puzzles - a motivational learning tool. *International Journal of Medical Toxicology and Legal Medicine*, 25(3), 142–146.
<https://doi.org/10.5958/0974-4614.2022.00065.1>
- Davies, L. M. (2022). Rethinking literature, knowledge and justice: selecting 'difficult' stories for study in school english. *Pedagogy, Culture and Society*, 30(3), 367–381.
<https://doi.org/10.1080/14681366.2021.1977981>
- Dyah Lukita, Niko Sudibjo. (2021). 'Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi COVID – 19'. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Georgiou, Y. (2018). Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings. *Computers in Human Behavior*, 89, 173–181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>
- Gladis Vella Noviyanti. (2018). 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA', Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.
- Gómez-Urquiza, J. L. (2019). The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. *Nurse Education Today*, 72, 73–76. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.10.018>
- Howard, J. L. (2021). Student Motivation and Associated Outcomes: A Meta-Analysis From Self-Determination Theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300–1323.
<https://doi.org/10.1177/1745691620966789>
- Hu, G. (2019). English-medium instruction in higher education: Lessons from China. *Journal of Asia TEFL*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2019.16.1.1.1>
- Ibáñez, M. B. (2020). Impact of augmented reality technology on academic achievement and motivation of students from public and private Mexican schools. A case study in a middle-school geometry course. *Computers and Education*, 145.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103734>
- Kuo, H. (2019). Promoting college student's learning motivation and creativity through a STEM interdisciplinary PBL human-computer interaction system design and development course. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.09.001>
- Lei, Y. (2022). Learning English vocabulary from word cards: A research synthesis. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.984211>

- Li, Y. (2022). Inclusive learning environments can improve student learning and motivational beliefs. *Physical Review Physics Education Research*, 18(2). <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.18.020147>
- Meyerhöffer, N. (2019). The exclusive language of science? Comparing knowledge gains and motivation in English-bilingual biology lessons between non-selected and preselected classes. *International Journal of Science Education*, 41(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/09500693.2018.1529446>
- Nurhayati, Erliz. (2020). 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Pahrudin, A. (2020). The effects of the ECIRR learning model on mathematical reasoning ability in the curriculum perspective 2013: Integration on student learning motivation. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 675–685. <https://doi.org/10.12973/eujer.9.2.675>
- Puslitjak Kemendikbud. (2021), 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018', *Jurnal Analisis Hasil PISA 2018*.
- Puspendik. (2019), 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018', *Jurnal Analisis Hasil PISA 2018*.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. (2020). 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.
- Steinmayr, R. (2018). Does students' grit predict their school achievement above and beyond their personality, motivation, and engagement? *Contemporary Educational Psychology*, 53, 106–122. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.02.004>
- Sun, R. Q. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Taştan, S. B. (2018). The impacts of teacher's efficacy and motivation on student's academic achievement in science education among secondary and high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), 2353–2366. <https://doi.org/10.29333/ejmste/89579>
- Torppa, M. (2020). Reading comprehension difficulty is often distinct from difficulty in reading fluency and accompanied with problems in motivation and school well-being. *Educational Psychology*, 40(1), 62–81. <https://doi.org/10.1080/01443410.2019.1670334>
- Vanslambrouck, S. (2018). Students' motivation and subjective task value of participating in online and blended learning environments. *Internet and Higher Education*, 36, 33–40. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.09.002>

-
- Wulyani, A. N. (2019). Exploring EFL teachers' English language proficiency: Lessons from Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2), 263–274. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i2.20217>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>