



Peningkatan Motivasi Siswa Belajar Bahasa Inggris Melalui Program *English Camp*

Emeral ^{1)*}, Dellis Pratika ¹⁾, Novika Amalia ¹⁾, Saydatina Fatimah Azhara ¹⁾, Apriandy ¹⁾,
Stevano Gabriel Toendan ¹⁾

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Palangka Raya. Palangka Raya, Indonesia.

Diterima: 19 Agustus 2025

Direvisi: 25 Agustus 2025

Disetujui: 03 September 2025

Abstrak

Program *English Camp* merupakan upaya strategis yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur, kontekstual, relevan, dan interaktif. Program ini berangkat dari permasalahan rendahnya kesadaran siswa terhadap pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, pengelolaan *English Club* yang belum optimal, serta keterbatasan materi dan media pembelajaran yang menarik. Pelaksanaan *English Camp* dilakukan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pembelajaran berbasis modul *Speak, Play, and Learn*, integrasi teknologi melalui video dan kuis interaktif di LMS *Canvas*, pendampingan guru melalui *co-teaching*, serta keberlanjutan program melalui penyediaan perangkat pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa 27 dari 29 siswa (93%) konsisten mengikuti rangkaian kegiatan dan mayoritas siswa aktif dan senang terlibat dalam sesi tanya jawab, diskusi dan permainan edukatif. Materi, aktivitas, dan media yang variatif serta integrasi unsur teknologi dan gamifikasi terbukti mampu menstimulasi motivasi siswa dengan gaya belajar yang beragam, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan memotivasi. Temuan ini menegaskan bahwa *English Camp* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menjadi strategi alternatif dalam mendukung keberlanjutan kegiatan ekstrakurikuler seperti *English Club*.

Kata kunci: motivasi; pembelajaran bahasa inggris; program *english camp*.

An English Camp Program to Enhance Students' Motivation in Learning English

Abstract

The *English Camp* program is a strategic effort aimed at increasing students' motivation in learning English through a structured, contextual, relevant, and interactive learning approach. This program was initiated due to the low awareness of students regarding the importance of English proficiency, the suboptimal management of the *English Club*, and the limited availability of interesting learning materials and media. The *English Camp* was implemented in five stages, namely socialization, module-based learning using *Speak, Play, and Learn*, technology integration through videos and interactive quizzes on the *Canvas LMS*, teacher assistance through *co-teaching*, and program sustainability through the provision of learning tools. The results showed that 27 out of 29 students (93%) consistently participated in the series of activities, and the majority of students actively and happily engaged in question-and-answer sessions, discussions, and educational games. The varied materials, activities, and media, along with the integration of technology and gamification, proved effective in stimulating students' motivation through diverse learning styles, thereby creating a more enjoyable, meaningful, and motivating learning environment. These findings confirm that *English Camp* is effective in increasing students' motivation and can be an alternative strategy in supporting the sustainability of extracurricular activities such as the *English Club*.

Keywords: motivation ; english language learning ; english camp program.

* Korespondensi Penulis. E-mail: emeral_pspbi@fkip.upr.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, penguasaan Bahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting, baik dalam dunia akademik maupun profesional. Keberhasilan dalam mempelajari bahasa ini sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa, yang menentukan sejauh mana mereka berusaha dalam proses belajar (Nation & Macalister, 2010; Richards, 2015). (Richards, 2015) menjelaskan bahwa motivasi merupakan kombinasi dari sikap, keinginan, minat, dan kemauan siswa untuk menginvestasikan usaha dalam mempelajari Bahasa Inggris. Semakin tinggi motivasi seseorang, semakin besar pula upaya yang diberikan untuk menguasai bahasa tersebut. (Nation & Macalister, 2010) juga menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih efektif jika siswa memiliki ketertarikan dan semangat yang tinggi untuk mempelajari bahasa tersebut. Oleh karena itu, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi serta merancang strategi untuk meningkatkannya menjadi hal yang krusial dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan bermakna.

Motivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dikategorikan menjadi motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik berkaitan dengan faktor luar yang mendorong seseorang untuk belajar, seperti tuntutan akademik, prospek karier, atau dorongan dari lingkungan sosial. Sementara itu, motivasi intrinsik muncul dari dalam diri pembelajar dan didasarkan pada kesenangan serta kepuasan dalam menjalani proses belajar (Kumaravadivelu, 2006; Noels et al., 2000; Richards, 2015). Kedua jenis motivasi ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, tetapi (Nation & Macalister, 2010) menekankan bahwa motivasi terbaik adalah yang berasal dari dalam diri pembelajar karena mereka yang memiliki motivasi intrinsik cenderung lebih berkomitmen dan menikmati proses belajar dalam jangka panjang.

Penelitian juga telah membuktikan bahwa motivasi yang kuat berpotensi meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa (Rahardjo & Pertiwi, 2020; Ratnawati, Sumirna, & Isma, 2019). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menstimulasi motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan elemen-elemen teknologi dan gamifikasi dalam proses pembelajaran, yang dapat menstimulasi motivasi belajar bahasa (Dehghanzadeh et al., 2019; Emeral & Farid, 2024; Emeral & Yulitriana, 2025; Kohnke, 2020; Tursunbayevich, 2024).

Meskipun motivasi merupakan salah satu faktor krusial dalam pembelajaran Bahasa Inggris, meningkatkan motivasi siswa tetap menjadi tantangan tersendiri. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan semangat belajar, baik karena faktor internal seperti kurangnya pemahaman tentang manfaat belajar Bahasa Inggris maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung. Tantangan ini semakin terlihat dalam konteks pembelajaran di MTs Mumtaz Palangka Raya, yang mengalami kendala dalam menjalankan *English Club* secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa belajar Bahasa Inggris di *English Club*.

MTs Mumtaz memiliki beberapa klub ekstrakurikuler, salah satunya adalah *English Club* yang beranggotakan 13 dari total 29 siswa. Namun, kegiatan *English Club* tersebut belum berjalan secara rutin dan optimal. Salah satu permasalahan utama adalah karena minimnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar Bahasa Inggris. Siswa yang berpartisipasi baru 13 orang dan kehadirannya belum konsisten. Ditambah lagi, saat ini hanya ada satu guru bahasa Inggris yang aktif mengajar, sehingga beban kerja menjadi

terlalu berat untuk menangani aktivitas-aktivitas ekstrakurikuler seperti *English Club*. Padahal, peran klub ini sangat penting sebagai wadah bagi siswa untuk mengasah keterampilan berbahasa Inggris di luar jam pelajaran formal.

Masalah lainnya adalah kualitas perangkat pembelajaran. Kurangnya materi yang terstruktur dan relevan di *English Club* menjadi kendala yang perlu segera diatasi. Selama ini, pembelajaran di klub masih terbatas pada latihan tata bahasa dan hafalan kosakata. Padahal, materi yang lebih kontekstual dan aktivitas yang interaktif dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia masih bersifat konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, dan minimnya implementasi teknologi atau alat bantu visual yang interaktif. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan *English Club*. Padahal, dalam dunia pendidikan modern, pemanfaatan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran Bahasa, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik (Bannus & Emeral, 2023, 2025; Emeral & Farid, 2024; Yulitriana et al., 2025).

Untuk mengatasi masalah tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) menginisiasi program *English Camp*. Program *English Camp* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Aswad, 2017; Rachmawati et al., 2020; Shiratori, 2017). *English Camp* membuat siswa aktif belajar di luar kelas dan membuat mereka lebih percaya diri belajar dan bermain bersama siswa lainnya (Aswad, 2017). Ditambah lagi, (Rachmawati et al., 2020) menegaskan bahwa *English Camp* merupakan strategi pembelajaran menyenangkan yang cocok untuk pembelajar pemula. Maka dari itu, program *English Camp* di MTs Mumtaz Palangka Raya diharapkan dapat memfasilitasi siswa dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang terstruktur, relevan, kontekstual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan di MTs Mumtaz Palangka Raya, mitra yang baru berdiri selama dua tahun dan memiliki 29 siswa serta 8 guru. Seperti sekolah lainnya, MTs Mumtaz juga memiliki beberapa klub ekstrakurikuler, salah satunya adalah *English Club* yang beranggotakan 13 siswa. Terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan program PKM ini. Pertama, program diawali dengan sosialisasi kepada guru dan siswa MTs Mumtaz Palangka Raya tentang apa itu *English Camp*, pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, dan fungsi struktur organisasi *English Club*. Kedua, pelaksanaan delapan sesi pembelajaran interaktif berbasis modul tematik. Ketiga, implementasi teknologi melalui video dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui *Learning Management System (LMS) Canvas* untuk mendukung pembelajaran visual dan mandiri. Keempat, pendampingan dilakukan melalui *co-teaching* dengan guru. Kelima, keberlanjutan program dengan penyediaan modul dan media pembelajaran agar dapat dilaksanakan secara mandiri dan berkelanjutan oleh sekolah.

Rendahnya kesadaran siswa tentang pentingnya belajar Bahasa Inggris merupakan masalah pertama yang diatasi melalui sosialisasi program *English Camp* dan pentingnya penguasaan Bahasa Inggris. Program ini bertujuan menciptakan faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi kesadaran dan motivasi siswa untuk lebih giat belajar Bahasa Inggris. Target yang ingin dicapai adalah peningkatan sebesar 50% siswa yang mengikuti program *English Camp* secara konsisten.

Kedua, pengelolaan *English Club* yang belum optimal diatasi dengan pembentukan struktur pembina dan pengurus yang akan mengelola kegiatan *English Club*. Dengan adanya struktur ini, diharapkan efisiensi pengelolaan kegiatan dapat meningkat serta tercipta sistem yang lebih terorganisir. Target yang hendak dicapai adalah tersedianya struktur organisasi yang mencakup pembina, ketua, beberapa divisi, serta pembagian tugas yang terperinci untuk setiap anggota.

Ketiga, materi ajar yang belum terstruktur dengan baik, kurang relevan, serta masih menggunakan media pembelajaran konvensional diatasi dengan penyusunan materi yang terstruktur, kontekstual, dan relevan, disertai integrasi teknologi, aktivitas, serta media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, materi pembelajaran diharapkan tidak hanya memfasilitasi guru dalam mengajar, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif dan mampu meningkatkan keterampilan bahasa di dalam maupun di luar kelas. Target dari solusi ini adalah tersusunnya materi, aktivitas, dan media pembelajaran inovatif yang dikemas dalam modul *Speak, Play, and Learn*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam program ini adalah sosialisasi tentang program *English Camp* dan pentingnya penguasaan Bahasa Inggris kepada seluruh guru dan siswa MTs Mumtaz Palangka Raya. Sosialisasi diawali dengan pengenalan seluruh anggota tim, pemaparan masalah yang dihadapi oleh *English Club*, solusi yang ditawarkan, dan target luaran dari solusi tersebut.



Gambar 1. Sosialisasi *English Camp* dan Pentingnya Penguasaan Bahasa Inggris

Setelah sosialisasi dilaksanakan, siswa dipersilakan untuk mendaftar di Program *English Camp*. Program *English Camp* berlangsung dalam delapan sesi pertemuan yang diimplementasikan secara sistematis berdasarkan modul tematik berjudul *Speak, Play, and Learn*. Proses pembelajaran memadukan latihan keterampilan bahasa, terutama keterampilan berbicara, pemanfaatan teknologi, serta aktivitas dan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Media pembelajaran yang disediakan berupa *LMS Canvas*, *video*, *spin wheel*, *flashcard*, *board game*, *cue cards*, *puzzle*, dan lainnya dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan siswa yang umumnya heterogen dan berdampak pada proses pembelajaran (Nikoopour & Khoshroudi, 2021; Richards, 2015). Keberagaman media ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Ada yang lebih nyaman belajar melalui membaca atau mendengarkan, sementara yang lain lebih mudah

memahami materi secara visual maupun audio. Dengan memanfaatkan aktivitas dan media yang beragam, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan retensi pengetahuan siswa dapat meningkat secara lebih efektif dan bertahan lebih lama.

Selama proses pembelajaran, siswa cukup aktif dan partisipatif. Terbukti sebanyak 27 dari 29 siswa (93%) hadir mengikuti kegiatan ini secara konsisten. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam aktivitas yang dilaksanakan selama dua jam per pertemuan. Siswa aktif merespon pertanyaan fasilitator, antusias, dan gembira dalam kegiatan berbasis gamifikasi, dan berani mencoba melafalkan dialog dalam Bahasa Inggris.

Siswa A, "*English Camp* menarik meskipun hanya 2 bulanan, kakak-kakaknya baik dan seru... Saya jadi semangat belajar Bahasa Inggrisnya... Aktivitas yang paling suka di *English Camp* adalah bermain games... Saya mendapat kosakata baru... Saya bisa bicara Bahasa Inggris sedikit-sedikit, meskipun masih ragu-ragu... Kalau ada *English Camp* lagi, saya mau bergabung."

Siswa B, "*English Camp* sangat bagus dan menambah pengetahuan saya di Bahasa Inggris... Saya semangat belajar di *English Camp*... Saya suka games-gamesnya... Saya mendapat kosakata baru, meskipun kalau berbicara masih gugup... Saya akan bergabung kalau *English Camp* diadakan lagi."

Siswa C, "*English Camp* seru, asyik... Saya senang belajar di *English Camp*... Saya suka main games-gamesnya... Saya mendapatkan kosakata baru... tapi kalau bicara, saya baru bisa sedikit-sedikit... Saya pasti bergabung kalau ada *English Camp* lagi karena sangat asyik dan menyenangkan..."



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris di *English Camp*

Pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam *English Camp* bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris dengan memberikan akses yang lebih fleksibel dan interaktif bagi siswa dan guru. Dengan menerapkan teknologi secara optimal, kegiatan *English Camp* dirancang agar lebih inovatif, mendukung pembelajaran berbasis digital, dan yang utama meningkatkan motivasi siswa dalam berlatih bahasa Inggris (Bannus & Emerald, 2023, 2025; Emerald & Farid, 2024; Yulitriana et al., 2025). Selain itu, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi bentuk dukungan bagi guru untuk mengimplementasikan sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi (Norahmi et al., 2024).

Dalam pelaksanaan *English Camp*, teknologi dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video dan kuis interaktif pada LMS *Canvas* yang

dapat diakses melalui kode QR pada modul diharapkan dapat mendukung pemahaman konsep secara visual dan menarik serta memungkinkan pengguna, baik guru dan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan lebih fleksibel.

Siswa A, "Kuis di *Canvas* mudah diakses karena hanya perlu *scan barcode*... Yang saya suka dari *Canvas*, saat selesai mengerjakan soal, ada hasilnya... *Canvas* menyenangkan karena kita hanya perlu mengetik jawaban yang menurut kita benar. Kita juga tidak perlu pulpen, pensil, penghapus. Kita hanya perlu mengetik dan klik"

Siswa B, "Saya sudah sering menggunakan website, jadi tidak sulit menggunakan *Canvas*. Apalagi ketika Covid, saya sering mengerjakan soal di internet... Yang saya suka dari *Canvas*, ada videonya bisa ditonton dan diulang... Menggunakan *Canvas* sangat-sangat menyenangkan. Seru, asyik juga, dan tidak membosankan..."

Siswa C, "Saya bisa memakai *Canvas* karena tinggal klik dan ketik... Kuisnya banyak dan bisa dikerjakan dengan mengklik dan mengetik. Saya kesulitan kalau tidak mengerti arti kosakatanya saja... *Canvas* seru seperti main game. Bisa dikerjakan malam sambil santai."



Gambar 3. Tutorial Penggunaan LMS *Canvas*

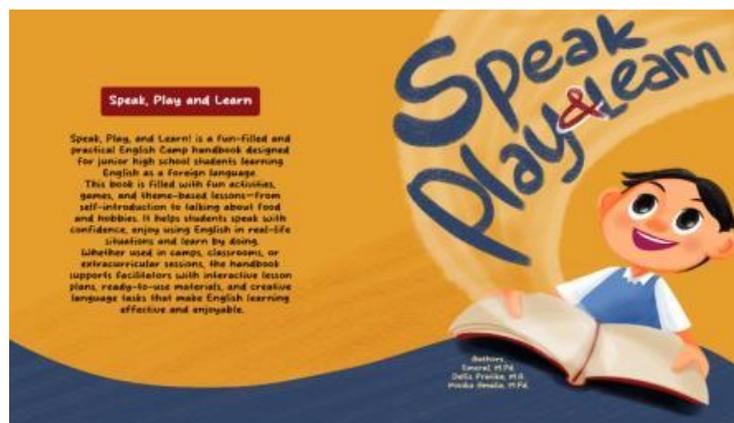
Sebagai bentuk pendampingan dan evaluasi, tim PkM juga melakukan *Co-teaching* dengan guru. Pada saat *Co-teaching*, guru mengamati dan berperan sebagai fasilitator dalam beberapa aktivitas pembelajaran. Diharapkan melalui *Co-teaching* ini, guru dapat mengimplementasikan strategi pembelajaran secara mandiri agar program dapat berjalan secara berkelanjutan.

Guru, "Saya sangat senang atas kesempatan bisa bekerja sama bersama tim PkM untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sekaligus banyak belajar ide-ide baru dan inovatif demi meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris... Saya berharap saya bisa mengimplementasikan materi dan media dengan tepat. Program ini membawa pengaruh besar bagi minat dan motivasi siswa terhadap bahasa Inggris, sehingga kami berharap program ini bisa berkelanjutan."



Gambar 4. *Co-teaching* dengan guru

Agar kegiatan *English Camp* ini tetap berlanjut, maka tim PKM akan memfasilitasi mitra dengan perangkat pembelajaran berupa modul dan media pembelajaran *English Camp* sehingga program dapat dijalankan secara mandiri oleh pihak sekolah. Modul ini terdiri dari delapan unit tematik yang relevan dengan keseharian dan kemampuan siswa menengah. Setiap unit dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, materi, aktivitas, media, dan soal latihan.



Gambar 5. Modul Berjudul *Speak, Play, and Learn*

Pembelajaran menekankan pada keterampilan *speaking* atau berbicara, dan didukung dengan materi mengenai kosakata dan tata bahasa. Hal ini dikarenakan keterampilan speaking dianggap menantang dan menegangkan oleh kebanyakan pembelajar bahasa. Ditambah lagi, penelitian membuktikan bahwa kosakata dan tata bahasa merupakan salah satu tantangan yang paling banyak dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan siswa tingkat menengah (Amalia, 2025).

KESIMPULAN

Pelaksanaan program *English Camp* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. Kegiatan ini didukung oleh sosialisasi, pembentukan struktur *English Club*, penyediaan materi yang terstruktur, relevan, dan kontekstual, serta penerapan teknologi, gamifikasi, dan media pembelajaran interaktif yang membuat siswa lebih aktif, partisipatif dan antusias dalam mengikuti setiap sesi *English Camp*. Tingginya tingkat kehadiran dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap sesi, ditambah dengan kemandirian mereka dalam mengerjakan kuis melalui LMS *Canvas*, menunjukkan bahwa program ini berhasil menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris. Dengan

demikian, *English Camp* dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa belajar Bahasa Inggris, khususnya di tingkat sekolah menengah. Untuk keberlanjutan, pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan modul dan media pembelajaran yang telah disediakan, baik untuk kegiatan *English Club* maupun pembelajaran reguler di kelas. Selain itu, kegiatan pengabdian berikutnya disarankan untuk mengimplementasikan modul *Speak, Play, and Learn* dengan cakupan peserta yang lebih luas, serta mengevaluasi dampaknya tidak hanya pada motivasi, tetapi juga pada penguasaan keterampilan berbahasa Inggris secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada MTs Mumtaz Palangka Raya selaku mitra atas kerja sama dan dukungannya dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi atas dukungan pendanaan melalui hibah kompetitif yang telah memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan baik dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2025). Perceptual Alignment: Investigating EFL Teachers' Perspectives on Students' Writing Difficulties. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(1), 26-40. <https://doi.org/10.37304/ebony.v5i1.18696>
- Aswad, M. (2017). The Effectiveness English Camp (A Model in Learning English as the Second Language). *ASEAN/Asian Academic Society International Conference Proceeding Series*, 234-239.
- Bannus, D. A., & Emeral, E. (2023). Indonesian University Students' Attitudes and Aspirations Towards ICT in EFL Learning. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(1), 53-70. <https://doi.org/10.37304/ebony.v3i1.7997>
- Bannus, D. A., & Emeral, E. (2025). Indonesian EFL Teachers' Challenges: Integrating ICT in EFL Teaching. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(2), 195-212. <https://doi.org/10.37304/ebony.v5i2.18789>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. (2019). Using Gamification to Support Learning English as a Second Language: a Systematic Review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Emeral, E., & Farid, R. N. (2024). Narrative Inquiry: An Advanced User's Strategy to Speak Fluently in English. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 13(2), 490-506. <https://doi.org/10.24127/pj.v13i2.9071>
- Emeral, E., & Yulitriana, Y. (2025). Exploring Indonesian EFL Learners' Extramural English Activities. *Teaching & Learning English in Multicultural Contexts*, 9(1), 1-12.
- Kohnke, L. (2020). Exploring Learner Perception, Experience and Motivation of Using a Mobile App In L2 Vocabulary Acquisition. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 10(1), 15-26. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2020010102>

- Kumaravadivelu, B. (2006). *Understanding Language Teaching: from Method to Postmethod*. Routledge, New York. <https://doi.org/10.4324/9781410615725>
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2010). *Language Curriculum Design*. Routledge, New York.
- Nikoopour, J., & Khoshroudi, M. S. (2021). EFL Learners' Learning Styles And Self-Regulated Learning: Do Gender And Proficiency Level Matter. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), 616-623. <https://doi.org/10.17507/jltr.1204.13>
- Noels, K. A., Pelletier, L. G., Clément, R., & Vallerand, R. J. (2000). Why are You Learning a Second Language? Motivational Orientations and Self-Determination Theory. *Language Learning*, 50(1), 57-85. <https://doi.org/10.1111/0023-8333.00111>
- Norahmi, M., Luardini, M. A., Ristati, R., Farid, R. N., Fikri, M. S., Amalia, N., Rahmaniah, S., Pratika, D., Munawarah, S., & Fitriyani, W. (2024). Enhancing Teachers' Competencies in Information Technology through Infographics Training as an Alternative Learning Media. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 9(4), 1056-1065. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v9i4.14394>
- Rachmawati, M., Widjajanti, S., Ahmad, A., & Aslan, A. (2020). The English Camps as Method of Promoting Fun English at Elementary School Level in Indonesia. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 4(2), 174. <https://doi.org/10.32332/tapis.v4i2.2563>
- Rahardjo, A., & Pertiwi, S. (2020). Learning Motivation and Students' Achievement in Learning English: A Case Study at Secondary School Students in the Covid-19 Pandemic Situation Agus Rahardjo. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 1(2), 56-64.
- Ratnawati, R., Sumirna, S., & Isma, H. N. (2019). A Study on the Correlation between Motivation and Students' Speaking Performance at an Indonesian Vocational High school Context. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 6(2), 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/eltww.v6i2.13336>
- Richards, J. C. (2015). *Key Issues in Language Teaching*. Cambridge University Press, Inggris.
- Shiratori, K. (2017). Motivation Gains during English Language Camps: A Case Study from Hokkaido, Japan. *Hokusei Review, Junior College*, 15, 11-20.
- Tursunbayevich, B. A. (2024). *The Influence of Gamification on Student Motivation and Achievement in*. University Research Base, 94-99.
- Yulitriana, Y., Emerald, E., Karani, E., Susanty, S., Syeba, S., Aderia, R., & Wulansari, A. E. (2025). Teachers' Attitudes Towards the Implementation of Extramural English (EE) in ELT. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 14(1), 106-131. <https://doi.org/10.24127/pj.v14i1.11267>