

Pelatihan Interactive English Speaking Games untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Berbahasa Inggris Peserta Didik Anak Jalanan Kelas X di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok

Ratna Wulandari^{1*}, Aswarini Sentana², Anindia Ayu Rahmawati³, Adani Nur Sabrina⁴, Septian Dwi Putri⁵, Ricky Perdana⁶, Stella Amanda⁷, Marliana⁸

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸ Universitas Gunadarma, Depok, Indonesia

*Korespondensi: ratnawl@staff.gunadarma.ac.id

Email penulis: ratnawl@staff.gunadarma.ac.id¹, aswarinisentana@staff.gunadarma.ac.id², anindia_ayu@staff.gunadarma.ac.id³, adaninursabrina@staff.gunadarma.ac.id⁴, s_dwiputri@staff.gunadarma.ac.id⁵, rickyperdana@staff.gunadarma.ac.id⁶, stella_amanda@staff.gunadarma.ac.id⁷, marliana@staff.gunadarma.ac.id⁸

ABSTRAK. Ketidakpercayaan diri merupakan hambatan utama bagi anak jalanan dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Inggris. Penelitian pengabdian masyarakat berbasis eksperimen semu ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri berbahasa Inggris peserta didik anak jalanan kelas X di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok melalui metode *Interactive English Speaking Games*. Kegiatan ini dilaksanakan dari bulan Maret hingga Juni 2026 dengan melibatkan sampel jenuh sebanyak 45 orang peserta didik kelas X. Desain riset yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yang diselenggarakan selama 12 pertemuan intensif. Intervensi dikembangkan menggunakan prinsip *scaffolding* melalui ragam gim interaktif seperti *Word Chain*, *Situational Role-Play*, dan *Two Truths and a Lie*. Evaluasi keberhasilan diukur menggunakan instrumen kuesioner skala kepercayaan diri (adaptasi FLCAS) dan rubrik performa lisan. Hasil pre-test menunjukkan mayoritas peserta didik berada pada kategori "Rendah" (57,8%), namun pasca-intervensi (post-test), sebesar 62,2% peserta didik berhasil mencapai kategori "Tinggi" dan 26,7% mencapai kategori "Sangat Tinggi". Nilai rata-rata kumulatif kepercayaan diri peserta didik melonjak signifikan dari 42,4 menjadi 78,6 dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa penerapan gim interaktif dalam 12 pertemuan efektif menurunkan filter afektif, menekan kecemasan berbahasa, dan mendongkrak rasa percaya diri anak jalanan secara signifikan.

Kata Kunci: Interactive Games, Speaking Skill, Kepercayaan Diri, Anak Jalanan, Yayasan Insan Mandiri.

ABSTRACT. *Lack of self-confidence is the primary psychological barrier for street children in mastering English speaking skills. This community empowerment research, employing a quasi-experimental design, aims to enhance the English-speaking confidence of grade X street children at the Insan Mandiri Foundation, Depok, through Interactive English Speaking Games. The program was conducted from March to June 2026, involving a saturated sample of 45 tenth-grade students. The research design utilized a One-Group Pretest-Posttest Design executed over 12 intensive sessions. The intervention was developed based on scaffolding principles using various interactive games, such as Word Chain, Situational Role-Play, and Two Truths and a Lie. Evaluation metrics were collected via a modified Foreign Language Classroom Anxiety Scale (FLCAS) self-confidence questionnaire and a speaking performance rubric. The pre-test results revealed that the majority of students fell into the "Low" category (57.8%). However, post-intervention (post-test), 62.2% of students successfully achieved the "High" category, and 26.7% reached the "Very High" category. The accumulative mean score of students' self-confidence sharply rose from 42.4 to 78.6, with a significant value of $p = 0,000$ ($p < 0,05$). It can be concluded that the implementation of interactive games over 12 sessions is highly effective in lowering the affective filter, mitigating language anxiety, and significantly boosting the self-confidence of street children.*

Keywords: *Interactive Games, Speaking Skill, Self-Confidence, Street Children, Insan Mandiri Foundation.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah mengukuhkan posisinya sebagai *lingua franca* global yang menjembatani komunikasi lintas budaya dan antarnegara di era digital serta industrialisasi modern. Penguasaan keterampilan berbahasa Inggris, khususnya kemampuan berbicara (*speaking skill*), tidak lagi hanya dipandang sebagai pencapaian akademis, tetapi juga sebagai keterampilan penting yang dapat membuka akses terhadap pendidikan, pekerjaan, teknologi, serta mobilitas sosial dan ekonomi yang lebih luas. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan sederhana seperti memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, memahami informasi digital, mengikuti pelatihan daring, atau berkomunikasi dengan individu dari berbagai latar belakang dapat menjadi modal penting dalam meningkatkan kepercayaan diri seseorang untuk beradaptasi dengan perkembangan global.

Namun, kesempatan untuk memperoleh pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas belum dirasakan secara merata oleh seluruh kelompok masyarakat. Masih terdapat kesenjangan (*gap*) antara kebutuhan penguasaan bahasa Inggris dengan akses pembelajaran yang tersedia, terutama bagi kelompok masyarakat yang berada dalam kondisi sosial rentan. Bagi sebagian anak, mengikuti kursus bahasa Inggris, memperoleh fasilitas belajar tambahan, atau berada di lingkungan yang memberikan kesempatan untuk berlatih komunikasi bahasa asing merupakan sesuatu yang mudah diperoleh. Sebaliknya, bagi anak-anak dari kelompok marjinal, proses belajar sering kali harus berjalan berdampingan dengan berbagai tantangan kehidupan, seperti keterbatasan ekonomi, minimnya akses pembelajaran tambahan, tanggung jawab membantu keluarga, hingga pengalaman sosial yang dapat memengaruhi cara mereka memandang kemampuan diri sendiri.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya berkaitan dengan aspek linguistik seperti penguasaan kosakata (*vocabulary*) atau tata bahasa (*grammar*), tetapi juga berkaitan erat dengan aspek psikologis. Anak-anak yang berada dalam pendampingan sosial atau berasal dari kelompok rentan kerap menghadapi marginalisasi berlapis, baik secara ekonomi, sosial, maupun emosional. Dalam situasi pembelajaran, seorang anak mungkin sebenarnya mampu memahami instruksi sederhana atau mengucapkan kalimat dasar seperti “*My name is...*” atau “*I want to be...*”, tetapi memilih diam karena merasa takut salah, malu dengan kemampuan dirinya, atau memiliki anggapan bahwa bahasa Inggris hanya dapat dikuasai oleh peserta didik dengan latar belakang pendidikan tertentu. Perasaan “bahasa Inggris bukan untuk saya” dapat menjadi hambatan psikologis yang berdampak pada rendahnya konsep diri (*self-concept*) dan harga diri (*self-esteem*) mereka dalam proses belajar.

Kondisi serupa ditemukan pada peserta didik kelas X di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan bersama pihak yayasan, sebagian besar peserta didik menunjukkan hambatan dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan, khususnya dalam aspek keberanian untuk memulai komunikasi. Beberapa peserta didik cenderung memberikan respons singkat, berbicara dengan suara pelan, menghindari kontak mata, atau memilih diam ketika diminta menyampaikan pendapat dalam bahasa Inggris. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama yang dihadapi bukan semata-mata kurangnya pengetahuan bahasa, melainkan adanya hambatan afektif yang memengaruhi keberanian mereka dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

Secara teoritis, fenomena tersebut berkaitan dengan konsep *Foreign Language Anxiety* (FLA) yang dikemukakan oleh Horwitz, Horwitz, dan Cope (1986). FLA menjelaskan bahwa kecemasan dalam penggunaan bahasa asing dapat muncul akibat ketakutan terhadap kesalahan, evaluasi negatif (*fear of negative evaluation*), serta kecemasan dalam berkomunikasi (*communication apprehension*). Pada peserta didik dengan latar belakang sosial rentan, kecemasan tersebut dapat menjadi lebih kompleks karena pengalaman belajar bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan akademik, tetapi juga oleh tingkat kepercayaan diri dan pengalaman sosial yang telah mereka alami.

Secara psikolinguistik, hambatan produksi bahasa tersebut juga dapat dijelaskan melalui *Affective Filter Hypothesis* yang dikemukakan oleh Krashen (1982). Menurut Krashen, proses akuisisi bahasa kedua sangat dipengaruhi oleh faktor afektif, seperti motivasi, kepercayaan diri, dan tingkat kecemasan. Ketika filter afektif peserta didik tinggi, pengetahuan bahasa yang telah dimiliki sulit berkembang menjadi kemampuan komunikasi aktif. Dalam praktiknya, banyak peserta didik sebenarnya mengetahui kosakata atau struktur kalimat tertentu, tetapi tidak mampu menggunakannya secara lisan karena takut salah pengucapan atau merasa kemampuan mereka belum cukup baik. Sebagai contoh, peserta didik dapat menuliskan kalimat sederhana seperti “*I want to describe my favorite place*”, tetapi ketika diminta menyampaikannya di depan teman-temannya, mereka menjadi ragu, berbicara sangat pelan, atau bahkan menolak untuk mencoba.

Sebaliknya, ketika filter afektif peserta didik diturunkan melalui penciptaan lingkungan belajar yang aman, suportif, dan minim tekanan, kemampuan bahasa dapat berkembang secara lebih natural. Guru atau fasilitator dapat membangun kondisi tersebut melalui pemberian apresiasi terhadap usaha peserta didik, menjadikan kesalahan sebagai bagian dari proses belajar, serta menyediakan aktivitas komunikasi yang mendorong interaksi tanpa tekanan berlebih. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar untuk

“mengetahui bahasa Inggris”, tetapi juga memiliki keberanian untuk “menggunakan bahasa Inggris”. Kepercayaan diri (*self-confidence*), sebagaimana dijelaskan oleh Brown (2007), merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas linguistik dan menjadi faktor penting yang mendorong keberanian mengambil risiko (*risk-taking behavior*) dalam berbicara bahasa asing.

Berdasarkan permasalahan tersebut, *Interactive English Speaking Games* diintegrasikan sebagai pendekatan pembelajaran alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih komunikatif, menyenangkan, dan rendah tekanan. Teori pembelajaran berbasis gim (*Game-Based Learning*) yang dikemukakan oleh Prensky (2001) menjelaskan bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui unsur tantangan, aturan, tujuan, dan interaksi sosial. Melalui aktivitas gim interaktif, perhatian peserta didik tidak lagi berpusat pada ketakutan melakukan kesalahan linguistik, tetapi diarahkan pada pencapaian tujuan komunikasi dalam permainan (*task-driven language learning*). Dengan suasana yang lebih santai dan kolaboratif, kesalahan dalam berbicara tidak dipandang sebagai kegagalan, melainkan sebagai bagian alami dari proses belajar bahasa.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan gim dalam pembelajaran bahasa Inggris, kajian yang mengontekstualisasikan penerapan *Interactive English Speaking Games* untuk meningkatkan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris pada peserta didik dari kelompok sosial rentan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, artikel pengabdian berbasis riset ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan mengevaluasi kontribusi *Interactive English Speaking Games* dalam meningkatkan kepercayaan diri berbahasa Inggris pada 45 peserta didik kelas X di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok melalui program pendampingan yang dilaksanakan selama bulan Maret hingga Juni 2026 dalam 12 pertemuan intensif. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa model pembelajaran bahasa Inggris yang lebih adaptif, inklusif, dan berpihak pada kebutuhan psikologis peserta didik dari berbagai latar belakang sosial.

METODE

2.1. Desain Penelitian dan Subjek

Kegiatan pengabdian berbasis riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental research*) melalui model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengevaluasi perubahan tingkat kepercayaan diri berbahasa Inggris peserta didik sebelum dan setelah mengikuti program *Interactive English Speaking Games*. Pemilihan desain satu kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol, karena seluruh peserta didik binaan diberikan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendampingan pembelajaran.

Subjek dalam kegiatan ini adalah seluruh peserta didik kelas X Yayasan Insan Mandiri Kota Depok yang berjumlah 45 orang, terdiri atas 27 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara menyeluruh (*total sampling*) karena seluruh peserta dalam kelas tersebut mengikuti rangkaian program dari awal hingga akhir kegiatan.

2.2. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan

Program *Interactive English Speaking Games* dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juni 2026 dengan total 12 pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit dan dirancang secara bertahap untuk membangun keberanian, interaksi, serta kemandirian peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas:

1. Tahap awal (Pertemuan 1/Maret 2026)

Dilakukan pengenalan program, pembentukan suasana belajar (*class conditioning*), observasi awal, serta pelaksanaan *pre-test* melalui pengisian kuesioner dan penilaian performa berbicara awal.

2. Tahap intervensi (Pertemuan 2–11/April–Mei 2026)

Dilaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris melalui variasi *Interactive English Speaking Games*. Aktivitas dirancang secara bertingkat, dimulai dari permainan sederhana untuk membangun keberanian berbicara hingga permainan komunikatif yang membutuhkan interaksi dan produksi bahasa secara spontan.

3. Tahap evaluasi (Pertemuan 12/Juni 2026)

Dilakukan pelaksanaan *post-test* melalui pengukuran kembali tingkat kepercayaan diri dan performa berbicara peserta didik, serta kegiatan refleksi bersama peserta dan mitra yayasan.

2.3. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua instrumen utama, yaitu kuesioner kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris dan rubrik performa berbicara (*speaking performance rubric*).

1. Kuesioner Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Inggris

Instrumen kuesioner dikembangkan berdasarkan konsep kecemasan bahasa asing (*Foreign Language Anxiety*) dari Horwitz, Horwitz, dan Cope (1986) serta konsep kepercayaan diri (*self-confidence*) dalam pembelajaran bahasa. Kuesioner terdiri atas 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert 1–5, dengan skor maksimal 100. Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan aspek afektif peserta didik sebelum dan setelah mengikuti program.

2. Rubrik Penilaian Performa Berbicara (*Speaking Performance Rubric*)

Rubrik performa berbicara digunakan untuk mengamati perubahan perilaku komunikasi peserta didik selama menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Penilaian dilakukan oleh dua orang observer untuk meningkatkan konsistensi penilaian (*inter-rater reliability*). Aspek yang diamati meliputi keberanian berbicara (*boldness*), kelancaran berbicara (*fluency*), serta penggunaan kontak mata dan gestur (*body language*). Setiap indikator dikonversi dalam skala nilai maksimal 100.

2.4. Deskripsi Intervensi Interactive English Speaking Games

Intervensi pembelajaran dirancang menggunakan prinsip *scaffolding* (Vygotsky, 1978), yaitu pemberian dukungan belajar secara bertahap hingga peserta didik mampu melakukan komunikasi secara lebih mandiri. Implementasi program dibagi menjadi tiga fase:

1. Fase Awal: Confidence Building Stage (Pertemuan 2–4)

Tahap ini difokuskan pada pengurangan kecemasan awal dan pembentukan keberanian berbicara melalui aktivitas sederhana seperti *Simon Says*, *Vocabulary Race*, dan *Guessing Game*. Aktivitas dilakukan dalam kelompok kecil agar peserta didik memiliki ruang untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris tanpa tekanan.

2. Fase Menengah: Interaction Development Stage (Pertemuan 5–8)

Tahap ini diarahkan untuk meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi dua arah melalui aktivitas seperti *Find Someone Who*, *Situational Role-Play*, dan *Story Chain Game*. Peserta didik dilatih menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi sederhana yang menyerupai situasi kehidupan sehari-hari.

3. Fase Akhir: Independent Communication Stage (Pertemuan 9–11)

Tahap akhir bertujuan meningkatkan spontanitas dan kemandirian komunikasi melalui aktivitas seperti *Two Truths and a Lie*, *Problem Solving Game*, dan *Speaking Challenge*. Pada fase ini, peserta didik didorong untuk menyampaikan ide, bekerja sama, serta menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi secara lebih natural.

2.5. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat perubahan distribusi tingkat kepercayaan diri, nilai rata-rata (*mean*), dan peningkatan skor (*gain score*) peserta didik sebelum dan setelah program.

Sebelum dilakukan pengujian perbedaan rata-rata, data diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta ($N < 50$). Setelah data memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji parametrik *paired sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan setelah pelaksanaan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN**3.1. Perubahan Tingkat Kepercayaan Diri Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Program**

Pengukuran tingkat kepercayaan diri peserta didik dilakukan untuk mengetahui perubahan kondisi afektif peserta didik sebelum dan setelah mengikuti program pendampingan berbasis *Interactive English Speaking Games*. Pengambilan data awal (*pre-test*) dilakukan pada pertemuan pertama bulan Maret 2026 untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Selanjutnya, pengukuran akhir (*post-test*) dilakukan pada pertemuan ke-12 bulan Juni 2026 setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis gim interaktif selesai dilaksanakan.

Pengukuran dilakukan terhadap 45 peserta didik kelas X Yayasan Insan Mandiri Kota Depok dengan menggunakan instrumen penilaian kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris. Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan indikator kepercayaan diri dalam komunikasi lisan yang mencakup

keberanian berbicara, kelancaran penyampaian ide, serta penggunaan aspek nonverbal seperti kontak mata dan gestur. Hasil kategorisasi tingkat kepercayaan diri peserta didik sebelum dan sesudah program ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa (N = 45)

Kategori Skor	Rentang Skor	Frekuensi Pre-test	Persentase Pre-test (%)	Frekuensi Post-test	Persentase Post-test (%)
Sangat Tinggi	85 - 100	0	0,0%	12	26,7%
Tinggi	70 - 84	4	8,9%	28	62,2%
Sedang	55 - 69	15	33,3%	5	11,1%
Rendah	40 - 54	26	57,8%	0	0,0%
Sangat Rendah	< 40	0	0,0%	0	0,0%
Total	-	45	100%	45	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya perubahan distribusi tingkat kepercayaan diri peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan *Interactive English Speaking Games*. Pada tahap *pre-test*, mayoritas peserta didik berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 26 peserta didik (57,8%). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum program dilaksanakan, sebagian besar peserta didik masih mengalami hambatan afektif dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan, terutama berkaitan dengan keberanian berbicara, rasa takut melakukan kesalahan, dan kecemasan ketika harus tampil di depan orang lain.

Setelah mengikuti program selama 12 pertemuan, hasil *post-test* menunjukkan adanya perubahan kategori kepercayaan diri peserta didik. Tidak ditemukan lagi peserta didik yang berada pada kategori rendah (0%), sementara sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi sebanyak 28 peserta didik (62,2%) dan kategori sangat tinggi sebanyak 12 peserta didik (26,7%). Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gim interaktif berkontribusi positif dalam menciptakan

lingkungan belajar yang lebih suportif, sehingga peserta didik memperoleh lebih banyak kesempatan untuk mencoba, berinteraksi, dan menggunakan bahasa Inggris tanpa tekanan berlebih.

Peningkatan tersebut sejalan dengan prinsip *Affective Filter Hypothesis* (Krashen, 1982) yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar dengan tingkat kecemasan rendah dapat membantu peserta didik lebih mudah mengembangkan kemampuan komunikasi bahasa kedua. Melalui aktivitas berbasis gim, peserta didik tidak hanya berfokus pada benar atau salahnya struktur bahasa, tetapi juga pada proses komunikasi, kerja sama, dan keberanian untuk menyampaikan pesan.

3.2. Perubahan Aspek Performa Berbicara Peserta Didik

Selain pengukuran tingkat kepercayaan diri secara umum, evaluasi juga dilakukan terhadap aspek performa berbicara yang merepresentasikan perubahan perilaku komunikasi peserta didik selama program berlangsung. Penilaian difokuskan pada tiga indikator utama, yaitu keberanian berbicara (*boldness*), kelancaran berbicara (*fluency*), serta penggunaan kontak mata dan gestur (*body language*). Ketiga indikator tersebut dipilih karena merepresentasikan aspek afektif-verbal yang berperan penting dalam keberhasilan komunikasi lisan berbahasa Inggris.

Hasil perubahan nilai rata-rata setiap indikator ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Perubahan Nilai Indikator Performa Siswa

Indikator Penilaian (Aspek Afektif-Verbal)	Rerata (Mean) Pre-test	Rerata (Mean) Post-test	Peningkatan (Gain Score)	Sig. (2-tailed)
Keberanian Berbicara (<i>Boldness</i>)	40,2	80,5	+40,3	0,000
Kelancaran Berbicara (<i>Fluency</i>)	43,8	75,2	+31,4	0,000
Kontak Mata & Gestur (<i>Body Language</i>)	43,2	80,1	+36,9	0,000
Skor Akumulatif Kepercayaan Diri	42,4	78,6	+36,2	0,000

Hasil pengukuran awal (*pre-test*) menunjukkan bahwa rendahnya performa berbicara peserta didik tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan aspek linguistik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis dalam proses komunikasi. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, beberapa peserta didik menunjukkan keraguan ketika diminta menggunakan bahasa Inggris secara lisan, seperti memberikan jawaban dengan suara rendah, menghindari kontak mata, menunggu teman lain menjawab terlebih dahulu, atau membutuhkan waktu lebih lama sebelum berani memberikan respons.

Hal tersebut terlihat dari indikator keberanian berbicara (*boldness*) yang memperoleh nilai awal terendah dibandingkan indikator lainnya, yaitu sebesar 40,2. Kondisi ini menunjukkan bahwa tantangan utama peserta didik bukan hanya kemampuan memahami kosakata atau struktur bahasa, tetapi keberanian untuk mengubah pengetahuan bahasa yang telah dimiliki menjadi komunikasi verbal. Beberapa peserta didik sebenarnya mampu memahami instruksi sederhana atau mengetahui jawaban yang ingin disampaikan, tetapi rasa takut melakukan kesalahan dan kurangnya keyakinan terhadap kemampuan diri menyebabkan mereka memilih untuk tidak berbicara.

Setelah mengikuti program *Interactive English Speaking Games* selama 12 pertemuan, seluruh indikator performa berbicara mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi ditemukan pada aspek keberanian berbicara (*boldness*) dengan kenaikan sebesar 40,3 poin, dari rata-rata 40,2 pada *pre-test* menjadi 80,5 pada *post-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan terbesar yang dialami peserta didik terutama terlihat pada meningkatnya keberanian untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

Perubahan tersebut muncul melalui aktivitas gim yang dilakukan secara bertahap. Peserta didik mulai terbiasa mengambil peran dalam komunikasi sederhana, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta melakukan interaksi menggunakan bahasa Inggris dalam suasana yang lebih santai dan minim tekanan.

Indikator kontak mata dan gestur (*body language*) juga menunjukkan peningkatan sebesar 36,9 poin. Perubahan ini terlihat melalui meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mempertahankan kontak mata, menggunakan ekspresi wajah, serta menunjukkan bahasa tubuh yang lebih terbuka ketika berbicara di depan teman-temannya. Hal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan rasa nyaman dan penerimaan diri selama proses komunikasi berlangsung.

Sementara itu, indikator kelancaran berbicara (*fluency*) meningkat sebesar 31,4 poin. Meskipun beberapa kesalahan tata bahasa dan pengucapan masih ditemukan, peserta didik menunjukkan perkembangan dalam kemampuan menyampaikan ide tanpa terlalu sering berhenti atau takut melakukan kesalahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan gim interaktif mampu menggeser fokus peserta didik dari sekadar menghindari kesalahan (*error avoidance*) menjadi keberanian untuk menyampaikan makna (*meaning-focused communication*).

Temuan observasi ini memperkuat hasil pengukuran kuantitatif bahwa aspek afektif memiliki peran penting dalam keberhasilan komunikasi bahasa Inggris. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa, khususnya bagi peserta didik dengan tingkat kepercayaan diri rendah, perlu memberikan perhatian pada pembentukan lingkungan yang aman, suportif, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencoba sebelum menuntut ketepatan bahasa yang kompleks.

Hasil pengujian menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$ berdasarkan output SPSS) , yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan setelah program dilaksanakan. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Interactive English Speaking Games* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aspek afektif-verbal peserta didik, terutama dalam membangun keberanian, kenyamanan, dan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.

3.3 Implementasi *Interactive English Speaking Games*

Pelaksanaan program *Interactive English Speaking Games* dirancang secara bertahap selama 12 pertemuan dengan mempertimbangkan kondisi awal peserta didik yang memiliki tingkat kepercayaan diri berbahasa Inggris yang beragam. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan linguistik, tetapi juga diarahkan untuk membangun kesiapan psikologis peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi.

Pendekatan pembelajaran dilakukan melalui tahapan bertingkat (*progressive learning stages*), dimulai dari aktivitas sederhana dengan tekanan komunikasi rendah (*low-pressure activities*), kemudian berkembang menuju aktivitas kolaboratif dan produksi bahasa secara lebih mandiri. Strategi bertahap ini bertujuan untuk memberikan ruang aman bagi peserta didik dalam mencoba berbicara, menerima kesalahan sebagai bagian dari proses belajar, dan meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi.

Rangkaian implementasi *Interactive English Speaking Games* selama 12 pertemuan dijelaskan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tahapan Implementasi Interactive English Speaking Games Selama 12 Pertemuan

Pertemuan	Aktivitas Pembelajaran	Fokus Kegiatan	Tujuan Pengembangan
1	Pre-test & Introduction Activity	Pengukuran awal dan pengenalan program	Mengidentifikasi tingkat kepercayaan diri awal dan hambatan berbicara peserta didik
2	Simon Says Game	Mendengarkan instruksi dan memberikan respons sederhana	Mengurangi kecemasan dan membangun keberanian merespons bahasa Inggris
3	Vocabulary Race	Kompetisi kosakata secara kelompok	Meningkatkan partisipasi aktif dan memperkuat kerja sama
4	Guessing Game	Mendeskripsikan objek/orang/situasi sederhana	Melatih keberanian menyampaikan informasi secara lisan
5	Find Someone Who	Tanya jawab dan interaksi antar peserta didik	Membangun komunikasi interpersonal menggunakan bahasa Inggris

6	Situational Role-Play	Simulasi percakapan kehidupan sehari-hari	Melatih penggunaan bahasa Inggris dalam konteks nyata
7	Story Chain Game	Membuat cerita secara berkelompok	Meningkatkan spontanitas dan kreativitas berbicara
8	Mini Performance Challenge	Presentasi singkat individu/kelompok	Mengembangkan keberanian tampil di depan audiens
9	Two Truths and a Lie	Membuat pernyataan dan menebak informasi	Melatih produksi kalimat spontan dan interaksi sosial
10	Problem Solving Game	Diskusi pemecahan masalah sederhana	Mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat
11	Speaking Challenge & Reflection	Tantangan komunikasi akhir	Menguatkan kepercayaan diri sebelum evaluasi akhir
12	Post-test & Final Reflection	Evaluasi akhir perkembangan peserta didik	Mengukur perubahan kepercayaan diri dan performa berbicara

Berdasarkan implementasi tersebut, perkembangan peserta didik dapat dianalisis melalui tiga fase utama, yaitu fase awal (*confidence building stage*), fase menengah (*interaction development stage*), dan fase akhir (*independent communication stage*).

3.3.1. Fase Awal: Membangun Keberanian Berbicara (*Confidence Building Stage*)

Fase awal dilaksanakan pada pertemuan 1 sampai 4 dengan fokus utama menurunkan kecemasan peserta didik terhadap penggunaan bahasa Inggris. Pada tahap ini, kegiatan tidak diarahkan pada kesempurnaan tata bahasa (*grammar accuracy*), tetapi pada pembentukan keberanian untuk memberikan respons verbal sederhana.

Aktivitas seperti *Simon Says* dan *Vocabulary Race* digunakan sebagai media awal karena memiliki pola permainan yang sederhana, cepat, dan dilakukan secara kelompok. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak merasa sedang berada dalam situasi evaluasi formal, tetapi dalam suasana permainan yang memungkinkan mereka mencoba tanpa takut mendapatkan penilaian negatif.

Pada tahap awal observasi, beberapa peserta didik masih menunjukkan perilaku pasif seperti menunggu teman lain menjawab terlebih dahulu, berbicara dengan volume suara rendah, atau tertawa karena merasa malu ketika menggunakan bahasa Inggris. Namun, melalui aktivitas berulang dalam kelompok kecil,

peserta didik mulai menunjukkan keberanian memberikan respons sederhana seperti menjawab instruksi, menyebutkan kosakata, dan mencoba berbicara meskipun masih melakukan kesalahan.



Gambar 1. Pelaksanaan fase awal Interactive English Speaking Games melalui aktivitas kelompok untuk membangun keberanian berbicara peserta didik.

3.3.2. Fase Menengah: Pengembangan Interaksi dan Komunikasi (*Interaction Development Stage*)

Fase menengah dilakukan pada pertemuan 5 sampai 8 dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah. Setelah rasa nyaman mulai terbentuk, aktivitas pembelajaran diarahkan pada permainan yang membutuhkan kerja sama, pertukaran informasi, dan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sosial.

Pada tahap ini, kegiatan seperti *Find Someone Who*, *Situational Role-Play*, dan *Story Chain Game* digunakan untuk memberikan pengalaman komunikasi yang menyerupai situasi kehidupan nyata. Melalui permainan peran (*role-play*), peserta didik diberikan kesempatan untuk mengambil identitas atau karakter tertentu, seperti menjadi penjual, pembeli, pemandu wisata, atau tokoh dalam sebuah situasi komunikasi.

Penggunaan peran fiktif memberikan jarak psikologis antara peserta didik dan rasa takut terhadap kesalahan. Ketika peserta didik memainkan sebuah karakter, tekanan personal terhadap performa bahasa menjadi lebih rendah karena fokus mereka berpindah dari “berbicara sempurna” menjadi “menyelesaikan tugas komunikasi”. Hal tersebut membantu peserta didik meningkatkan keberanian dalam menggunakan kontak mata, ekspresi wajah, dan gestur ketika berbicara.



Gambar 2. Aktivitas role-play dan permainan komunikasi untuk meningkatkan interaksi serta kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris.

3.3.3 Fase Akhir: Komunikasi Mandiri dan Penguatan Kepercayaan Diri (*Independent Communication Stage*)

Fase akhir dilaksanakan pada pertemuan 9 sampai 12 dengan fokus pada peningkatan kemandirian peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris. Pada tahap ini, peserta didik diberikan tantangan komunikasi yang membutuhkan spontanitas, kreativitas, dan keberanian menyampaikan pendapat.

Aktivitas seperti *Two Truths and a Lie*, *Problem Solving Game*, dan *Speaking Challenge* mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat mencapai tujuan permainan. Siswa tidak lagi hanya menghafalkan ungkapan tertentu, tetapi mulai menyusun ide, memberikan respons spontan, serta berinteraksi dengan teman secara lebih alami.

Selama fase akhir, perubahan perilaku mulai terlihat melalui meningkatnya inisiatif peserta didik untuk berbicara tanpa harus selalu ditunjuk oleh fasilitator. Beberapa peserta didik yang pada awal program cenderung pasif mulai berani mengambil peran sebagai pemimpin kelompok, memberikan instruksi kepada teman, atau tampil dalam kegiatan berbicara di depan kelas.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gim interaktif tidak hanya berperan sebagai media latihan bahasa, tetapi juga sebagai strategi untuk membangun pengalaman keberhasilan

(*successful learning experience*). Pengalaman positif yang diperoleh secara bertahap membantu peserta didik membentuk persepsi bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 3. Kegiatan speaking challenge sebagai tahap akhir penguatan keberanian dan kemandirian komunikasi peserta didik.

Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbicara tidak hanya bergantung pada banyaknya latihan bahasa, tetapi juga pada bagaimana aktivitas pembelajaran mampu mengurangi hambatan emosional peserta didik. Oleh karena itu, perubahan yang muncul selama program perlu dipahami melalui perspektif psikologi pembelajaran bahasa kedua.

3.4. Pembahasan Teoretis: Peran Gim Interaktif dalam Menurunkan Hambatan Afektif dan Meningkatkan Kepercayaan Diri Berbicara

Hasil implementasi *Interactive English Speaking Games* menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh latihan linguistik, tetapi juga oleh perubahan kondisi psikologis selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa kedua sangat berkaitan dengan faktor afektif, terutama kecemasan, motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan perspektif *Foreign Language Anxiety* (FLA) yang dikemukakan oleh Horwitz, Horwitz, dan Cope (1986), salah satu hambatan terbesar dalam pembelajaran bahasa asing adalah kecemasan ketika peserta didik harus menggunakan bahasa tersebut di hadapan orang lain. Pada kondisi awal program, beberapa peserta didik menunjukkan karakteristik FLA, seperti takut melakukan kesalahan, ragu untuk

menjawab, berbicara dengan suara rendah, serta membutuhkan dorongan berulang dari fasilitator sebelum berani berpartisipasi.

Melalui penerapan gim interaktif, situasi pembelajaran berubah dari suasana yang berorientasi pada evaluasi menjadi pengalaman komunikasi yang lebih kolaboratif. Aktivitas seperti *Simon Says*, *Role-Play*, dan *Two Truths and a Lie* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris tanpa tekanan untuk selalu menghasilkan struktur bahasa yang sempurna. Pergeseran suasana belajar tersebut membantu mengurangi ketakutan terhadap evaluasi negatif (*fear of negative evaluation*) karena kesalahan tidak lagi dipahami sebagai kegagalan, melainkan sebagai bagian dari proses permainan dan pembelajaran.

Perubahan tersebut juga sejalan dengan *Affective Filter Hypothesis* yang dikemukakan oleh Krashen (1982). Menurut teori ini, input bahasa yang diterima peserta didik akan lebih mudah berkembang menjadi kemampuan komunikasi apabila hambatan emosional atau *affective filter* berada pada tingkat rendah. Lingkungan belajar yang penuh tekanan, terlalu menekankan koreksi kesalahan, dan kurang memberikan ruang eksplorasi dapat menyebabkan peserta didik memahami bahasa secara pasif tetapi kesulitan menggunakannya secara aktif.

Dalam program ini, penggunaan gim interaktif berfungsi sebagai strategi untuk menurunkan *affective filter* melalui suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan berbasis partisipasi. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba berbicara melalui aktivitas sederhana terlebih dahulu sebelum diarahkan pada komunikasi yang lebih kompleks. Proses bertahap tersebut memungkinkan peserta didik membangun pengalaman positif bahwa berbicara bahasa Inggris adalah sesuatu yang dapat dilakukan, bukan sesuatu yang harus ditakuti.

Selain mengurangi kecemasan, hasil program juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri (*self-confidence*) peserta didik. Hal ini berkaitan dengan konsep Brown (2007) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas bahasa. Individu dengan tingkat kepercayaan diri yang lebih baik cenderung memiliki keberanian mengambil risiko (*risk-taking behavior*) dalam komunikasi.

Peningkatan indikator keberanian berbicara (*boldness*), kelancaran (*fluency*), serta kontak mata dan gestur (*body language*) menunjukkan bahwa peserta didik mulai membangun persepsi positif terhadap kemampuan dirinya. Keberanian mereka untuk mencoba berbicara meskipun masih terdapat kesalahan menunjukkan adanya perubahan orientasi belajar dari “takut salah” menjadi “berani mencoba”. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, keberanian mengambil risiko tersebut menjadi bagian penting dari proses perkembangan kemampuan komunikasi.

Perubahan positif yang muncul selama pelaksanaan program juga dapat dijelaskan melalui teori *Game-Based Learning* yang dikembangkan oleh Prensky (2001). Menurut Prensky, gim dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memiliki unsur tantangan (*challenge*), tujuan (*goals*), aturan (*rules*), interaksi (*interaction*), dan umpan balik (*feedback*). Unsur-unsur tersebut menciptakan kondisi belajar yang lebih aktif dibandingkan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi.

Dalam pelaksanaan *Interactive English Speaking Games*, peserta didik tidak ditempatkan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai peserta aktif yang harus menggunakan bahasa untuk

mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Dengan demikian, bahasa Inggris tidak lagi diposisikan sebagai objek yang hanya dipelajari, tetapi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas sosial. Pergeseran ini menjadi faktor penting dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil program menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada peserta didik dari kelompok sosial rentan membutuhkan pendekatan yang tidak hanya memperhatikan aspek kognitif bahasa, tetapi juga aspek emosional dan sosial pembelajar. *Interactive English Speaking Games* mampu menjadi jembatan antara kebutuhan penguasaan bahasa dan kebutuhan psikologis peserta didik untuk merasa aman, dihargai, dan percaya terhadap kemampuan dirinya.

3.5. Refleksi Program dan Implikasi Pembelajaran

Pelaksanaan program *Interactive English Speaking Games* di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik dari kelompok sosial rentan perlu dirancang dengan pendekatan yang inklusif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Program ini memberikan gambaran bahwa hambatan terbesar dalam berbicara bahasa Inggris tidak selalu berasal dari keterbatasan kemampuan memahami bahasa, tetapi sering kali berasal dari rendahnya rasa percaya diri dan pengalaman belajar yang kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berekspresi. Salah satu perubahan penting yang terlihat selama pelaksanaan program adalah meningkatnya keberanian peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas komunikasi. Pada awal kegiatan, beberapa peserta didik membutuhkan dorongan dari fasilitator untuk sekadar menjawab pertanyaan sederhana. Namun, setelah melalui rangkaian aktivitas berbasis gim, peserta didik mulai menunjukkan inisiatif untuk berbicara, bekerja sama dalam kelompok, dan tampil dalam kegiatan komunikasi sederhana.

Selain memberikan dampak terhadap kemampuan individu, program ini juga membangun lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Aktivitas gim memungkinkan peserta didik saling memberikan dukungan, bekerja dalam kelompok, serta melihat kesalahan sebagai pengalaman bersama dalam proses belajar. Kondisi tersebut membantu membangun suasana kelas yang lebih positif, di mana peserta didik merasa bahwa kemampuan bahasa dapat berkembang melalui latihan dan keberanian mencoba.

Meskipun demikian, pelaksanaan program masih memiliki beberapa keterbatasan. Durasi kegiatan selama 12 pertemuan memberikan perubahan positif pada aspek keberanian dan partisipasi berbicara, tetapi pengembangan aspek linguistik yang lebih kompleks seperti ketepatan tata bahasa (*grammar accuracy*), variasi kosakata (*vocabulary range*), dan kemampuan berbicara akademik membutuhkan pendampingan yang lebih berkelanjutan. Oleh karena itu, program lanjutan diperlukan agar perkembangan kepercayaan diri yang telah terbentuk dapat diikuti dengan peningkatan kompetensi bahasa yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil implementasi, *Interactive English Speaking Games* dapat menjadi alternatif model pembelajaran bahasa Inggris yang adaptif bagi peserta didik dengan berbagai latar belakang sosial. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan menciptakan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk merasa mampu, diterima, dan berani menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program *Interactive English Speaking Games* yang diimplementasikan selama 12 pertemuan pada bulan Maret hingga Juni 2026 memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kepercayaan diri berbahasa Inggris peserta didik kelas X di Yayasan Insan Mandiri Kota Depok. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang secara interaktif, komunikatif, dan rendah tekanan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif bagi peserta didik, khususnya dalam mengatasi hambatan psikologis ketika berbicara menggunakan bahasa asing.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan tingkat kepercayaan diri peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis gim interaktif. Skor rata-rata kepercayaan diri meningkat dari 42,4 pada tahap *pre-test* menjadi 78,6 pada tahap *post-test*, dengan hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Peningkatan tersebut juga terlihat pada aspek performa berbicara, meliputi keberanian berbicara (*boldness*), kelancaran berbicara (*fluency*), serta penggunaan kontak mata dan gestur (*body language*) dalam komunikasi.

Penerapan gim interaktif membantu menggeser orientasi belajar peserta didik dari ketakutan terhadap kesalahan bahasa (*fear of making mistakes*) menuju keberanian untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Aktivitas seperti permainan kelompok, simulasi percakapan, dan tantangan berbicara memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membangun rasa percaya diri, mengurangi kecemasan berbicara, serta meningkatkan keberanian mengambil risiko (*risk-taking behavior*) dalam penggunaan bahasa asing.

Dengan demikian, *Interactive English Speaking Games* dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inklusif dan adaptif bagi peserta didik dengan berbagai latar belakang sosial. Keberlanjutan program melalui pendampingan jangka panjang tetap diperlukan agar peningkatan aspek afektif seperti rasa percaya diri dapat diikuti dengan perkembangan kompetensi bahasa yang lebih kompleks, termasuk penguasaan kosakata, struktur bahasa, dan kemampuan komunikasi dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. K. Horwitz, M. B. Horwitz, and J. Cope, "Foreign language classroom anxiety," *The Modern Language Journal*, vol. 70, no. 2, pp. 125–132, 1986.
- [2] S. D. Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford, UK: Pergamon Press, 1982.
- [3] H. D. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching*, 5th ed. New York, NY, USA: Pearson Longman, 2007.
- [4] M. Prensky, *Digital Game-Based Learning*. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2001.



- [5] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press, 1978.
- [6] J. C. Richards and T. S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching*, 3rd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2014.
- [7] Z. Dörnyei and E. Ushioda, *Teaching and Researching Motivation*, 2nd ed. London, UK: Routledge, 2011.
- [8] P. MacIntyre and R. Gardner, "Methods and results in the study of anxiety and language learning: A review of the literature," *Language Learning*, vol. 41, no. 1, pp. 85–117, 1991.
- [9] J. Reinhardt, *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2019.
- [10] M. Sailer and L. Homner, "The gamification of learning: A meta-analysis," *Educational Psychology Review*, vol. 32, pp. 77–112, 2020.