



## **Penggunaan *Crazy Story Game* untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa Berbicara dalam Bahasa Inggris**

**Nurdiana<sup>1,\*</sup>**

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

\*corresponding author: nurdiana@uin-suska.ac.id

**Abstract.** Various ways and efforts have provided by lecturers to increase students' motivation, especially in Speaking class. However, based on a preliminary study, researchers found that students' speaking motivation was still considered insufficient. For that, the researcher applied a game, namely Crazy Story. The purpose of this study was to see how students' motivation who were taught and not taught using Crazy Story Game and to find out whether there was a significant difference between students' motivation who were taught and not taught using Crazy Story Game. This research was an experimental research. This type of research was a quasi-experimental study using an unequal group design. This study consisted of two groups, namely experimental and control group. The population of this study were students of the third semester of the English Education Study Program. Two groups (classes) of students consisted of 60 people were taken as samples using cluster random sampling. The data collection techniques were questionnaire and observation. Questionnaire was used to determine students' motivation in speaking English. Meanwhile, observation was used to investigate the learning process of Speaking by using Crazy Story Game. From the research findings, it was obtained that the Speaking Motivation data of students who joined the experimental class increased by 4.75%. Meanwhile, students' speaking motivation who joined the control class only increased by 0.98%. The result of data analysis from T-test was 2.028. This result was compared with the t table with a df (Degree of Freedom) level of 78, namely 1.99. Because  $t_{count} > t_{table}$  ( $2.028 \geq 1.99$ ) and the significance was ( $0.046 < 0.05$ ),  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. The researcher concluded that there was a significant difference between students' motivation those who were taught and not taught using Crazy Story Game.

**Keywords.** speaking class, crazy story game, students' motivation

**Abstrak.** Berbagai cara dan upaya telah dilakukan oleh dosen untuk meningkatkan motivasi mahasiswa, khususnya pada kelas Berbicara. Namun berdasarkan studi terdahulu, peneliti menemukan bahwa motivasi berbicara siswa masih dianggap kurang memadai. Untuk itu peneliti menerapkan sebuah permainan yaitu Crazy Story. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana motivasi siswa yang diajar dan tidak diajar menggunakan Crazy Story Game dan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa yang diajar dan yang tidak diajar menggunakan Crazy Story Game. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi-eksperimental dengan desain kelompok tidak sama. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Dua kelompok (kelas) siswa yang terdiri dari 60 orang diambil sebagai sampel dengan menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran Berbicara dengan menggunakan Game Crazy Story. Dari

hasil penelitian diperoleh bahwa data Motivasi Berbicara siswa yang mengikuti kelas eksperimen meningkat sebesar 4,75%. Sedangkan motivasi berbicara siswa yang mengikuti kelas kontrol hanya meningkat sebesar 0,98%. Hasil analisis data dari uji-t adalah 2.028. Hasil ini dibandingkan dengan t tabel dengan df (Degree of Freedom) level 78 yaitu 1,99. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,028 \geq 1,99$ ) dan signifikansi ( $0,046 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang diajar dan yang tidak diajar menggunakan Crazy Story Game.

**Kata Kunci:** kelas Berbicara, permainan Crazy Story, motivasi siswa

## Pendahuluan

Berbicara (selanjutnya Speaking) adalah salah satu cara orang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Ada dua jenis komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan non-verbal. Berbicara dan menulis adalah termasuk komunikasi verbal. Nunan (2018) mengatakan bahwa Speaking adalah keahlian secara lisan yang terdiri dari sistem yang memproduksi kalimat lisan untuk menyampaikan suatu maksud penutur. Nunan (2015) juga menambahkan bahwa Speaking adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide-ide, perasaan, pemikiran dan emosi serta untuk merespon hal lain secara oral. Dengan demikian, tujuan Speaking adalah untuk menyampaikan maksud atau pesan pembicara dan memberikan respon-respon kepada pendengar secara lisan.

Sebagai salah satu komponen dari keahlian berbahasa, Speaking memiliki peranan yang sangat penting di dalam pendidikan. Menguasai bahasa Inggris sangatlah diharuskan bagi para siswa saat ini. Namun, masih banyak ditemukan siswa-siswa yang tidak mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Walaupun mereka telah mempelajari bahasa Inggris sejak tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Sebenarnya pemerolehan bahasa Inggris sebagai bahasa asing itu tidak bergantung pada berapa lama siswa mempelajari bahasa Inggris tetapi bergantung pada berapa lama mereka menggunakannya di dalam kehidupan sehari-hari (Tsuraya, 2020).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Salah satunya adalah motivasi. Motivasi memiliki peranan yang penting dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa (Alzubaidi, Aldridge & Khine, 2016). Dalam hal ini peneliti akan mengangkat masalah peningkatan motivasi mahasiswa dalam berbicara dalam bahasa Inggris dengan menggunakan *Crazy Story Game*. Untuk pelaksanaan penelitian ini, peneliti memilih Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau).

Pada studi pendahuluan yakni melalui wawancara, didapatkan sejumlah informasi seputar motivasi belajar mahasiswa khususnya dari dosen yang mengampu mata kuliah Speaking. Narasumber menjelaskan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa khususnya pada mata kuliah berada dalam kategori sedang. Bagi mahasiswa yang memiliki dasar dan kemampuan, mereka bersemangat dan antusias ketika diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan Speaking ke depan kelas. Apalagi ketika siswa tersebut mempunyai kesiapan dan materi yang cukup untuk Speaking. Namun bagi mahasiswa yang merasa memiliki kemampuan dan dasar Speaking yang tidak memadai, mereka akan sulit untuk fokus dan kehilangan motivasi untuk mempelajari Speaking.

Untuk masalah ini, dosen pengampu Speaking tersebut sudah memberikan berbagai macam cara dan usaha untuk meningkatkan motivasi belajar Speaking mahasiswa tersebut, namun

sebagian mahasiswa masih saja memiliki motivasi yang kurang dalam Speaking. Hal ini dapat dilihat dari fenomena berikut:

- a. Sebagian mahasiswa kurang mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris.
- b. Sebagian mahasiswa masih takut salah ketika berbicara dalam bahasa Inggris.
- c. Sebagian mahasiswa kurang percaya diri ketika berbicara dalam bahasa Inggris.
- d. Sebagian mahasiswa tidak mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran Speaking.
- e. Sebagian mahasiswa masih kurang motivasi dalam berbicara dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan sebuah permainan (*game*) yang dapat membantu mahasiswa untuk membangun dan meningkatkan motivasi untuk berbicara dalam bahasa Inggris yang bernama Crazy Story Game. Game ini adalah salah satu kegiatan alternatif yang dapat digunakan dalam pelajaran Speaking dan juga merupakan kegiatan yang memberikan kontribusi langsung antara dosen dan mahasiswa.

Adapun yang menjadi penelitian relevan untuk penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Helmi (2012) yang berjudul “Pengaruh penggunaan Crazy Story Game terhadap kemampuan siswa menulis teks naratif pada siswa tahun pertama kabupaten SMAN 1 Tambusai Rokan Hulu”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan dalam menulis teks naratif antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan Crazy Story Game dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan teknik konvensional. Ini dibuktikan dari rata-rata perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan Crazy Story Game (72,73) dengan menggunakan teknik konvensional (65,54) dan juga didukung oleh hasil T-test bahwa  $t_0$  lebih tinggi dari  $t_t$  baik di signifikansi 5% dan 1% ( $2,02 < 22,960 > 2,69$ ), hal itu menunjukkan bahwa menggunakan Crazy Story Game memiliki efek positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks naratif.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan Crazy Story Game?
2. Bagaimana motivasi mahasiswa yang diajarkan tidak dengan menggunakan Crazy Story Game?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara motivasi mahasiswa yang diajarkan dan tidak diajarkan dengan Crazy Story Game?

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk melihat bagaimana motivasi mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan Crazy Story Game.
2. Untuk melihat bagaimana motivasi mahasiswa yang diajarkan tidak dengan menggunakan Crazy Story Game.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara motivasi mahasiswa yang diajarkan dan tidak diajarkan dengan Crazy Story Game.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Gay & Airasian (2002) metode eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis

tentang hubungan sebab dan akibat. Desain kelompok penelitian ini adalah desain eksperimen Quasi. Penelitian ini juga menggunakan desain kelompok kontrol non-equivalent. Menurut Cohen, Monion & Morrison (2017), desain kelompok kontrol non-equivalent dapat dilihat sebagai berikut:

O1	X	O2	(Kelompok Eksperimen)
O3		O4	(Kelompok Kontrol)
O <sub>1</sub> and O <sub>3</sub>			: Pre Kuesioner
O <sub>2</sub> and O <sub>4</sub>			: Post Kuesioner
X			: Perlakuan dari Crazy Story game

Penelitian ini terdiri dari dua kelompok. Kelompok pertama disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang lain adalah kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Crazy Story Game. Sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel independen (Crazy Story Game) dan variabel dependen (motivasi siswa dalam berbicara dalam bahasa Inggris). Untuk lokasi penelitian, peneliti akan melaksanakan perlakuan ini pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris semester kedua.

Untuk memperoleh data, dalam hal ini peneliti menggunakan kuesioner (angket) dan observasi.

#### 1. Kuesioner

Game ini digunakan untuk melihat bagaimana motivasi belajar Speaking mahasiswa setelah diajarkan dengan menggunakan Crazy Story Game pada kelompok Eksperimen. Angket yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Cresswell (2018) ada lima pilihan yang dapat digunakan untuk jawaban, diantaranya: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

#### 2. Observasi

Menurut Marshall dan Rossman (2015), observasi adalah “deskripsi sistematis tentang peristiwa dan perilaku dalam pengaturan sosial yang dipilih untuk suatu kajian”. Selanjutnya, Gay dan Airasian (2002) mengatakan bahwa ada banyak jenis pengamatan. Dua diantaranya adalah jenis pengamat partisipan dan pengamat non-partisipan. Pengamat bisa menjadi pengamat partisipan yang terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran tetapi diketahui peserta sebagai peneliti. Sementara, pengamat non-partisipan adalah pengamat yang menonton, tetapi tidak berpartisipasi. Ia juga menambahkan bahwa pengamat harus memiliki catatan lapangan. Ini adalah catatan pengamat dari apa yang telah ia lihat, dengar, alami, dan berpikir tentang saat sesi pengamatan.

Dalam penelitian ini, yang berperan sebagai pengamat non-partisipan adalah Dosen Speaking pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Setelah mengamati selesai selama penelitian, catatan lapangan telah ditulis oleh pengamat partisipan.

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis data dengan menggunakan rumus T-test. Menurut Gay & Airasian (2002), T-test digunakan untuk menentukan apakah dua cara berbeda secara signifikan pada tingkat probabilitas yang dipilih. Penulis menggunakan versi SPSS 16 untuk menganalisis data. Berdasarkan formulasi masalah, penulis menganalisis data melalui mengikuti beberapa prosedur:

1. Untuk mengetahui tingkat motivasi Speaking mahasiswa, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

dimana:

P: Persentase

F: Frekuensi

N: Jumlah mahasiswa

Interpretasi dari rumus diatas adalah sebagai berikut (Ridwan, 2013)

**Table III.1**  
Tingkat Motivasi

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Tinggi	81%-100%
2.	Tinggi	61%-80%
3.	Cukup	41%-60%
4.	Rendah	21%-40%
5.	Sangat Rendah	0%-20%

2. Independent Sample T-test

Menurut Gay & Airasian (2002), Independen sampel T-tes akan membanding post-kuesioner antara dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Menurut Hartono (2011), rumus yang sesuai untuk menganalisa data ini adalah independent sample T-test, yaitu sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Where:

$t_o$  : Tabel observasi

SD: Standard Deviasi

$M_x$ : Mean dari Variable X

$M_y$ : Mean dari Variable Y

$SD_x$ : Standard Deviasi dari kelompok Eksperimen

$SD_y$ : Standard Deviasi dari kelompok kontrol

N: Jumlah responden

Peneliti menggunakan independent sample T-test melalui aplikasi SPSS 16. Ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara mean skor kelompok eksperimen dan kontrol.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, ada tiga jawaban yang telah ditemukan oleh peneliti. Untuk memperoleh hasil atau temuan penelitian, perlu untuk menganalisis dan mengukur perolehan data dari angket untuk pre dan post kelas kontrol dan eksperimen.

1. Motivasi Speaking kelompok mahasiswa yang tidak diajarkan dengan Crazy Story Game

Diperoleh data bahwa motivasi Speaking mahasiswa pada pre-questionnaire untuk kelas kontrol adalah 70,09% dan kategorinya adalah *strong level*. Sementara post-questionnaire pada kelas kontrol adalah 71,07% dengan kategori *strong level*. Artinya, motivasi Speaking mahasiswa dalam bahasa Inggris pada kelas kontrol meningkat dari 70,09% menjadi 71,07%. Dengan kata lain, motivasi mahasiswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris pada kelas kontrol meningkat tetapi hanya 0,98%.

2. Motivasi Kelompok Mahasiswa untuk Speaking dalam bahasa Inggris yang menggunakan Crazy Story Game

Perolehan data motivasi speaking mahasiswa pada pre-questionnaire adalah 69,54% dengan kategori *strong level*. Sementara post-questionnaire untuk kelas eksperimen adalah 74,29% dengan kategori *strong level*. Ini dapat diartikan bahwa motivasi speaking mahasiswa pada kelas eksperimen meningkat dari 69,54% menjadi 74,29%. Dengan kata lain, motivasi mahasiswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris meningkat sebesar 4,75%.

3. Analisis Data tentang perbedaan yang signifikan antara motivasi speaking mahasiswa yang diajarkan dan yang tidak diajarkan dengan menggunakan Crazy Story Game

Untuk mengetahui hasil dari rumusan masalah yang ketiga, yakni perbedaan signifikan antara motivasi mahasiswa yang diajarkan dan yang tidak diajarkan dengan Crazy Story Game, dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABLE III.1**

Pre and Post Questionnaire pada kelas Experimen & kontrol

MAHASISWA	KELAS EKSPERIMEN			MAHASISWA	KELAS KONTROL		
	PRE	POST	GAIN		PRE	POST	GAIN
1	112	118	6	1	116	110	-6
2	111	117	6	2	77	81	4
3	95	103	8	3	95	96	1
4	105	109	4	4	107	97	-10
5	132	135	3	5	131	122	-9
6	108	114	6	6	108	101	-7
7	107	113	6	7	109	101	-8
8	88	95	7	8	89	97	8
9	94	107	13	9	91	100	9
10	81	91	10	10	94	97	3
11	98	108	10	11	98	99	1
12	75	86	11	12	75	81	6
13	86	92	6	13	85	96	11
14	80	90	10	14	95	94	-1
15	92	97	5	15	92	98	6
16	110	115	5	16	104	100	-4
17	98	105	7	17	98	98	0
18	114	116	2	18	114	101	-13
19	94	99	5	19	103	99	-4
20	126	128	2	20	117	104	-13
21	98	103	5	21	102	99	-3
22	88	94	6	22	64	76	12
23	108	112	4	23	119	119	0
24	99	104	5	24	106	99	-7

25	92	98	6	25	106	101	-5
26	92	97	5	26	94	102	8
27	89	94	5	27	83	95	12
28	96	101	5	28	95	99	4
29	78	89	11	29	78	91	13
30	82	93	11	30	95	100	5
<b>TOTAL</b>	<b>2928</b>	<b>3209</b>	<b>195</b>	<b>TOTAL</b>	<b>2940</b>	<b>2960</b>	<b>42</b>
<b>MEAN</b>	<b>97,6</b>	<b>106.9</b>	<b>6,5</b>	<b>MEAN</b>	<b>98</b>	<b>98.6</b>	<b>1,4</b>

Dari kalkulasi di atas, ditemukan bahwa motivasi Speaking mahasiswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada motivasi Speaking mahasiswa pada kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti menggunakan Independent Sample Ttest dapat dilihat pada tabel berikut:

**Group Statistics**

CLASS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POST_	Eksperimental	30	106.9	10.94040	1.72983
QUESTIONNAIRE	Control	30	98.6	8.78810	1.38952

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t Test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
post_ questionnaire	Equal variances assumed	4.508	.037	2.028	78	.046	4.50000	2.21880	.08271	8.91729
	Equal variances not assumed			2.028	74.535	.046	4.50000	2.21880	.07947	8.92053

Berdasarkan output SPSS diatas, dapat dilihat skor T-observer adalah 2,028 dengan df=78. Mean difference adalah 4,5000 dan standard error difference adalah 2.2188. Lower interval of the difference adalah 08271 and upper confidence difference adalah 8.91729.

Berdasarkan output di atas, dapat dianalisa bahwa T-observe adalah 2,028. Ttable dengan df (Degree of Freedom) 78= 1,99 (tingkat signifikan 5%). Jadi, Tobserve ≥ Ttable (2,028≥1,99).

Selanjutnya, dapat dilihat perbedaan yang signifikan  $0,046 < 0,05$  (tingkat signifikan 5%). Artinya null hypothesis ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan alternatif hypothesis ( $H_a$ ) diterima.

#### 4. Analisis data observasi

Ketika proses perlakuan-t, dosen Speaking Pendidikan Bahasa Inggris melakukan observasi berdasarkan indikator-indikator dari pelaksanaan Crazy Story game dalam pelajaran Speaking. Peneliti mengumpulkan observasi dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan Crazy Story game. Observasi ini hanya dilaksanakan sebanyak tiga kali oleh dosen Speaking Pendidikan Bahasa Inggris.

Berdasarkan lembar observasi itu, dapatlah dianalisis proses pembelajaran Speaking dengan menggunakan Crazy Story game. Peneliti memberikan pembelajaran kepada mahasiswa yang berada di kelas eksperimen. Adapun materi yang diberikan adalah text narrative. Berikut peneliti memaparkan hasil persentase observasi:

**Table IV.1**  
Hasil presentase observasi

Pertemuan	Indikator								Ya		Tidak	
	1	2	3	4	5	6	7	8	F	P(%)	F	P(%)
1	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100	0	0
2	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100	0	0
3	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100	0	0
<b>Total</b>									<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa ada 8 indikator dari Crazy Story Game yang dilaksanakan oleh peneliti. Tabel tersebut menjelaskan bahwa selama perlakuan, game sudah dilaksanakan secara menyeluruh atau 100%. Artinya, Crazy Story Game telah berhasil dilaksanakan oleh peneliti dalam pembelajaran Speaking.

## Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, ada tiga hal yang perlu digarisbawahi. Pertama, motivasi Speaking mahasiswa yang tergabung ke dalam kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan Crazy Story Game (pre-experiment) adalah 69,54% dengan kategori *strong level*. Kemudian, setelah mendapatkan perlakuan (post-experiment) tingkat motivasi Speaking mahasiswa adalah 74,29% dengan kategori *strong level*. Berdasarkan persentase di atas, dapat diuraikan bahwa motivasi mahasiswa untuk Speaking meningkat sebesar 4,75%.

Motivasi Speaking mahasiswa yang tergabung di dalam kelas kontrol sebelum pelaksanaan perlakuan Crazy Story Game (pre-control) adalah 70,09% dengan kategori *strong level*. Selanjutnya, setelah pelaksanaan perlakuan (post-control) motivasi mahasiswa menjadi 71,07% dengan kategori *strong level*. Berdasarkan angka tersebut, didapatkan pengertian bahwa motivasi Speaking mahasiswa meningkat tidak signifikan yakni sebesar 0,98%.

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan Independent Sample T-Ttest, diperoleh bahwa Tobserve adalah 2,028. Kemudian, Ttable dengan  $df = 78 = 1,99$  (level signifikan: 5%). Jadi,  $T_{observe} \geq T_{table}$  ( $2,028 \geq 1,99$ ). Selanjutnya, dapat dilihat perbedaan yang signifikan  $0,046 < 0,05$  (tingkat signifikan 5%). Artinya null hypothesis ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan alternatif hypothesis ( $H_a$ ) diterima.

## Referensi

- Alzubaidi, E., Aldridge, J. M., & Khine, M. S. (2016). Learning English as a second language at the university level in Jordan: motivation, self-regulation and learning environment perceptions. *Learning Environments Research*, 19(1), 133–152.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research methods in education* (8th ed.). London, England: Routledge.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Gay, L. R., & Airasian, P. W. (2002). *Educational research: Competencies for analysis and applications and study guide package* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Hartono. (2011). *Metode Penelitian*. Pekanbaru: Zanafafa Publishing.
- Helmi, N. (2012). The effect of using crazy story toward students 'ability in writing narrative text at the first year of SMAN 1 Tambusai Rokan Hulu regency. *Thesis*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2015). *Designing Qualitative Research* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to speakers of other languages: An introduction*. London: Routledge.
- Nunan, D. (2018). Teaching speaking to young learners. In *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* (pp. 1–8). Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Ridwan, L. F. (2013). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap kinerja perawat: Suatu kajian literatur. *Skripsi*. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Tsuraya, A. S. (2020). The effectiveness of Intuitive-Imitative Approach for teaching English pronunciation in Indonesia Vocational High School. *ETERNAL (English Teaching Learning and Research Journal)*, 6(1), 77.