ANALISIS *GAMES ONLINE* PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

MUHAMMAD TAUFIK NUGROHO

A510150172

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS GAME ONLINE PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD TAUFIK NUGROHO

A510150172

Telah diperiksa dan disetuji untuk diuji oleh:

Surakarta, 27 Agustus 2019

(Murfiah Dewi Wulandari, S.Psi., M.Psi)

NIDN. 0610017502

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS GAME ONLINE PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MUHAMMAD TAUFIK NUGROHO

A510150172

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada hari 13 November 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Murfiah Dewi Wulandari, S.Psi., M. Psi (.....)
   (Ketua Dewan Penguji)
2. Muhammad Abduh S.Pd., M.Pd (.....)
   (Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Anatri Desstya S.T., M.Pd (.....)
   (Anggota II Dewan Penguji)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)

NIP. 196504281993030310 01

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Agustus 2019

Penulis

Muhammad Taufik Nugroho

A510150172

ANALISIS *GAMES ONLINE* PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan faktor dari *game online* pada motivasi belajar siswa kelass atas SD IT Nur Hidayah Surakarta; 2) mendeskripsikan upaya yang tepat dan sesuai dalam mengantisipasi penurunan motivasi belajar dari siswa; 3) mendeskripsikan jenis-jenis dari *game online* yang dimainkan siswa kelas atas 4) mendeskripsikan dampak yang diterima dari bermain game online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan sifat- sifat atau karakter individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Narasumber penelitian adalah siswa, guru dan kepala sekolah. Teknis analisis data menggunakan model analisis Interaktif. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan Teknik. Hasil penelitian menunjukan: 1). Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu: Adanya keinginan dari dalam diri siswa untuk menggapai keinginanya seperti diberi hadiah, reward, memantau kegiatan anak dari lingkungan di sekitar belajar siswa 2). Upaya peningkatan belajar siswa, yaitu: Adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar, Adanya penghargaan dalam belajar, Mendorong siswa untuk beraktivitas di kelas, Menciptakan persaingan dan kerjasama antar siswa dalam belajar, Memberikan komentar dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa 3). jenis-jenis game online di kalangan siswa sekolah dasar, yaitu: game yang berenis FPS, RPG dan konsol 4). Dampak game online, yaitu: Dampak positif game onine pada motivasi belajar, Dampak negatif game onine pada kesehatan pemain.

Kata Kunci: *game online*, motivasi belajar, siswa

Abstract

This study aims to: 1) describe the factors of online games on the motivation of students studying at SD IT Nur Hidayah Surakarta; 2) describe the right and appropriate efforts in anticipating the decrease in student motivation; 3) describe the types of online games played by upper class students 4) describe the impact received from playing online games on student motivation. This type of research used in this research is descriptive qualitative research that describes the characteristics or characteristics of individuals, circumstances, symptoms or certain groups. Data collection techniques by interview, observation, and documentation. Research sources are students, teachers and principals. Technical analysis of data uses an Interactive analysis model. While the validity of the data uses triangulation of sources and techniques. The results showed: 1). Factors that influence learning motivation, namely: There is a desire from within students to reach their desires such as being given gifts, rewards, monitoring children's activities from the environment around student learning 2). Efforts to improve student learning, namely: The existence of interesting and fun activities in learning, The existence of rewards in learning, Encouraging students to move in class, Creating competition and

cooperation between students in learning, Providing comments and appreciation for student work 3). types of online games among elementary school students, namely: games of the type FPS, RPG and console 4). Impact of online games, namely: The positive impact of online games on learning motivation, the negative impact of online games on player health.

Keywords: online game, learning motivation, students

1. PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang memiliki peranan dalam berlangsungnya proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.23 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa "Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut". Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu yang mendasar dan pondasi dalam membentuk akhlak dan tingkah perilaku individu yang di mulai pembentukanya dari pendidikan formal yang mendasar yakni di Sekolah Dasar.

Dalam kaitanya pendidikan, Nurkholis (2013) mengungkapkan bahwa dasar penanaman karakter atau dikenal sebagai *character planting* yang akan membentuk watak anak melekat dalam diri anak hingga mencapai tingkat kedewasaan. Suatu penanaman karakter pada anak haruslah adanya perlakuan yang nyata sehingga anak akan mudah memahami agar dapat terserap dalam diri anak yang nantinya akan di implementasikan di kemasyarakatan. Apabila anak sudah di lekatkan dengan *gadget* akan berdampak pula dengan jiwa sosialnya yang menurun karna menganggap interaksi dunia maya lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan dunia nyata, bila hal ini terus berkelanjutan maka akan menurunkan semangat dalam belajar dan akan menurunkan tumbuh kembang anak. Peran orang tua disinilah yang merupakan tokoh utama dalam membentuk karakter anak, dalam membimbing anak dan mengarahkan ke hal positif dari sebuah *gadget.*

Abdillah dalam Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan

psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar akan membawa perubahan-perubahan pada individu yang belajar, baik dari ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, minat, watak dan juga penyesuaian diri. Dalam kaitanya bahwa belajar membawa perubahan-perubahan pada individu yang belajar pasti ada beberapa faktor yang mendorong anak untuk memotivasi dirinya untuk terus berkembang.

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Yang mana dalam peningkatan prestasi belajar siswa dapat di pastikan terdapat suatu dorongan atau suatu motivasi dalam belajarnya, entah suatu hadiah yang akan di dapat siswa dalam pencapaian belajarnya dan lain sebagainya. Jadi dengan demikian, motivasi belajar adalah suatu proses dorongan dari dalam maupun dari luar pribadi seseorang untuk mencapai peningkatan dalam belajar siswa.

Dalam memotivasi diri sendiri setiap individu memiliki daya tarik tersendiri akan menambah rasa semangat untuk belajar, salah satunya adalah game online. Game online sendiri di kalangan anak-anak dan remaja sangat diminati karena memiliki kesan dan daya tarik tersendiri. Game online berjenis FPS, RPG dan Konsol adalah jenis game yang banyak di gandrungi anak-anak dan remaja saat ini yang di buktikan oleh penulis saat melakukan penelitian. Dan nyatanya game-game tersebut membuat anak-anak dan remaja menjadi ketergantungan, akibatnya adalah terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah yang menjadi korban terlebih lagi dampak yang di terima adalah gangguan kesehatan seperti: pusing, kelelahan, mata lelah, dll

Sebenarnya ada upaya yang bisa dilakukan untuk menanggulangi terjadinya penurunan motivasi belajar siswa. Menurut Wina Sanjaya (2010: 261-263) ada beberapa hal yang bisa dilakukan diantaranya adalah Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa, Berikan penilaian, Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, Ciptakan persaingan dan kerjasama. Diantara upaya-upaya tersebut memang banyak di lakukan di beberapa sekolah dasar terutama di SD IT Nur Hidayah Surakarta, dengan adanya upaya-upaya tersebut membuat kelas terasa hidup dan aktif pada saat kegiatan belajar belajar berlangsung. Sehingga memicu siswa siswi untuk lebih bersemangat dalam

belajar. Dengan meningkatnya motivasi dan semangat belajar siswa di sekolah membuat hasil belajar serta prestasi siswa juga meningkat.

Kaitanya dengan motivasi belajar, dari hasil penelitian penulis menunjukan pula bahwa yang memotivasi belajar siswa di luar sekolah adalah kegiatan dan hiburan mereka salah satunya adalah game online. Menurut Wulandari dan Sukirman (2017) Games online mungkin tidak asing bagi kita remaja, orang tua dan anak-anak dengan istilah tersebut. Di zaman milenial sekarang ini *games onine* sudah menjadi tak asing lagi terdengar di teling khususnya di kalangan remaja dan anak-anak, karena tidak sekedar untuk hiburan namun juga menjadi wadah menyalurkan bakat melalui dunia *online*. Sebab banyak pula dari generasi muda negeri ini yang banyak menjuarai gelaran turnamen di nasional maupun internasional, seperti contohnya games *PUBG* indonesia menyumbang piala di turnamen bergengsi di internasional dari tim BTR.INDO dan games *point blank* indonesia menjuari PBIC 2018 tahun kemarin dari tim RRQ.

Dengan demikian banyak masyarakat menganggap bahwa game online adalah suatu yang membawa dampak buruk pada anak-anak dan remaja. Tapi pandangan itu tidak selalu benar, nyatanya adapula anak-anak dan remaja yang berprestasi di dunia game. Akan tetapi sikap dari orang tua memang sangat di butuhkan di sini untuk mengontrol tumbuh kembang anak agar terpantau perkembangan intelegensinya. Diharapakan game online membawa dampak yang positif di kalanagan remaja dan mengubah persepsi serta pandangan buruk terhadap game online, alangkah lebih baiknya game online menjadi penyemangat anak-anak dan remaja untuk memotivasi dirinya untuk meningkatkan kualitas belajarnya terlebih lagi diikuti dengan prestasi belajarnya.

Helda Jolanda (2017) kemampuan guru yang senantiasa mengembangkan bahan atau materi pelajaran dan mampu menciptakan suasana yang menarik dan tenang serta bisa memodifikasi pelajaran serta kreativitas dalam pembelajaran mampu menciptakan ruang kelas yang ideal dan nyaman. Serta dalam konteks penanaman karakter juga mampu membuat siswa untuk memotivasi dirinya sendiri dari dalam sehingga rasa mandiri untuk pemecahan masalah akan tumbuh dengan sendiri. Dengan demikian anak-anak dan remaja diharapkan mampu mengolah baik buruknya

game online yang di konsumsi yang notabene menjadi alat untuk memotivasi dirinya agar meningkatnya prestasi belajar mereka. Berdasarkan dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang analisis game online pada motivasi belajar siswa kelas atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak game online pada siswa kelas atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta.

2. METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif, yang mana penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan sifat- sifat atau karakter individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Menurut Moleong (2010) Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi- situasi, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruhnya dari suatu fenomena. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Nur Hidayah Kota Surakarta. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Narasumber penelitian adalah siswa, guru dan kepala sekolah. Teknis analisis data menggunakan model analisis Interaktif. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber yaitu yaitu mengecek data melalui beberapa sumber dan triangulasi Teknik yaitu untuk mengecek data melalui teknik yang berbeda (Winarsih 2009).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini temuan dilapangan dan pembahasan mengenai Analisis game online pada motivasi belajar siswa kelas atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta

3.1 Temuan di Lapangan

Berdasarkan hasil temaun di lapangan dapat disimpulkan sebagai berikut.

ASPEK	TEMUAN
Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar	Faktor yang ditemukan dalam penelitian adalah suasanya kelas yang bersih dan nyaman serta rapi merupakan suasana yang ideal digunakan kegiatan belajar mengajar.

	Pemantauan anak didik dilakukan dengan dengan adanya POMG dan SOMG guna mengetahui kegiatan siswa melalui pertemuan orang tua dan guru atau wali kelas.
Upaya peningkatan belajar siswa	Dengan adanya kelompok kecil dari setiap guru paralel di SD IT Nur Hidayah membuat terciptanya ide-ide kreatif dari guru untuk membuat kelas terasa aktif dan nyaman dengan adanya *feedback* atau timbal balik antara siswa dan guru
Jenis-jenis game online di kalangan siswa sekolah dasar	Dari pendapat siswa siswi SD IT Nur Hidayah bahws game yang mereka mainkan cenderung berjenis FPS, RPG, Konsol itupun karna orang di sekitar mereka yang memainkan dan hasilnya mereka lah yang mengikuti perkembangan di lingkungan sekitar.
Dampak game online	Dampak yang dialami cukup beragam, dampak positif yang di terima adalah siswa merasa senang dan kembali bersemangat dalam melakukan aktivitas lainya. Dampak negatif yang di terima siswa adalah gangguan kesehatan dan nampak sering pula pekerjaan rumah yang terganggu.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Berdasarkan hasil penemuan di lapangan pihak sekolah tidak mematok model, strategi, dan gaya mengajar, akan tetapi murni kreatifitas guru dan tergantung situasi siswa di kelas. Tinggal bagaimana guru mengolah kelas supaya lebih nyaman dan tentram dalam situasi kegiatan belajar siswa. Sehingga dengan sendirinya siswa memiliki ketertarikan dari dalam dirinya. Bisa dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi adalah dalam diri siswa sendiri, kondisi siswa, kondisi ruang kelas dan lingkungan sekolah dan upaya-upaya guru.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Darsono (2010: 65) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain. Cita-cita/aspirasi siswa, Kemampuan siswa, Kondisi siswa dan lingkungan, Unsur-unsur

dinamis dalam belajar, Upaya guru dalam membelajarkan siswa. Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang didapat adalah diri pribadi, lingkungan sekitar kondisi lingkungan pertemanan dan keluarga.

3.2.2 Upaya peningkatan belajar siswa

Berdasarkan hasil temuan di lapangan banyak upaya guru dalam menghidupkan kelas salah satunya dengan adanya ide-ide kreatif yakni dengan *ice breaking*. Dimana kegiatan tersebut selain di gunakan untuk mencairkan suasana, *ice breaking* bisa di gunakan untuk mengembaikan semangat siswa siswi dalam belajar di kelas. Banyak sebenarnya upaya yang bisa di temukan di SD IT Nur Hidayah Surakarta seperti memberikan penelian tersendiri dari hasil kerja siswa, memberikan pujian, dan lain-lain.

Termuan tersebut sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2010: 261-263) Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran. Supaya target yang diingkan tecapai dengan semestinya dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Yang mana nantinya merupakan suatu kebanggan tersendiri bagi guru bila tercapainya suatu cita-cita tersebut. Dari paparan diatas dapat di simpulkan bahwa ide-ide kreatifitasan seorang guru memang sangat pengaruh besar terhadap hidup tidaknya di lingkungan belajar mengajar di kelas.

3.2.3 Jenis-jenis game online di kalangan siswa sekolah dasar

Dari pendapat siswa siswi SD IT Nur Hidayah bahwa game yang mereka mainkan cenderung berjenis FPS, RPG, Konsol itupun karna orang di sekitar mereka yang memainkan dan hasilnya mereka lah yang mengikuti perkembangan di lingkungan sekitar. Memang sangat kuat pengaruhnya dari lingkungan keluarga, teman dan

lingkungan. Jadi diharapkan peran orang tua mampu mengorganisir anak-anaknya kearah yang lebih baik.

temuan tersebut sejalan dengan pendapat Surbakti, (2017) Games online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Games Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik. Diantaranya Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games (MMOFPS), Massively Multiplayer Online Roleplaying games (MMORPG), Cross-platform online play. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa game yang di mainkan oleh anak-anak dan remaja adalah berjenis FPS, RPG, dan Konsol

3.2.4 Dampak game online

Dampak yang dialami cukup beragam, dampak positif yang di terima adalah siswa merasa senang dan kembali bersemangat dalam melakukan aktivitas lainya. Dampak negatif yang di terima siswa adalah gangguan kesehatan dan nampak sering pula pekerjaan rumah yang terganggu. Banyak sebenarnya dapak yang di terima para pemain game online akan tetapi secara garis besarnya seperti uraian di atas

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Surbakti, 2017) Games Online sebenarnya membawa dampak yang besar bagi pemainya. Pelajar yang sering memainkan suatu Games Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Games Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas games, dan mengurangi waktu belajar, hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Dari paparan diatas dapat di simpulkan bahwa damapak positifnya adalah siswa menjadi semangat dalam melaksakan tugas lainya, dampak negativnya adalah sering terjadi gangguan kesehatan.

4. PENUTUP

Berdasarkan paparan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa game online merupakan suatu kegiatan yang lumrah bagi anak-anak dan remaja yang mana terdapat dampak yang di terima dari pengguna game online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis

game yang dimainkan adalah ber jenis FPS, RPG, Konsol, guru serta orang tua merupakan peran penting dalam membenruk karakter anak dengan diiringi perkembangan intelegensinya.

DAFTAR PUSTAKA

Nurkholis., (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. Vol 1. No 1. http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/ diakses pada tanggal 29 September 2019

Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2010). Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta: Kencana.

Wulandari, M. D., Sukirman, S.(2017). Identifikasi Multiple Intelegensi Anak Berbasis Games Online. Diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/317166397_Identifikasi_Multiple_Intelegensi_Anak_Berbasis_Games_Online pada tanggal 03 September 2019

Helda J., (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. Vol 4. No 3. 265-272 http://journal.lppmunindra.ac.id pada tanggal 28 September 2019

Moleong. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Winarsih, V. (2009) Psikologi Pendidikan. Medan: Latansa Pers.

Darsono. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: Semarang Press.

Surbakti, K. (2017) Pengaruh Games Online Terhadap Remaja. Vol 1. No 1. Hal 28-38. Diakses melalui http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/download/20/22 pada tanggal 04 September 2019

Wardhana, N. K., (2017) Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi. Vol. 01 No. 07 http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2.pdf pada tanggal 28 September 2019

Riswanto, A (2017). Learning Motivation and Student Achieviment. Diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/317507780_Learning_motivation_and_student_achievement_description_analysis_and_relationships_both/link/59629955458515a3574d8ff7/download pada 27 Agustus 2019

Amirkhanova. (2016). Enhancing Students' Learning Motivation through Reflective Journal Writing. Diakses melalui http://www.futureacademy.org.uk/files/images/upload/3IFTE2016F.pdf pada 27 Agustus 2019