



Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Menyimak Siswa SMA melalui Pembelajaran *Listening* Berbasis Multimedia Interaktif

Marshanda¹, Muhammad Dicky Setiawan², Raysha Ramadhani³, Rani⁴, Siti Rahmawati⁵, Fara Suseno Putri⁶, Rica Amelia Putri⁷, Roshim Ahmad Musyaffa⁸, Fauzan Reza Fahlevi⁹, Dyah Hanum Palmatiwi¹⁰, Ikrimah¹¹, Aghnia Assifa Nadia¹², Nadia¹³, Abdul Syahid¹⁴

Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

e-mail: cacamarshandapky2005@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan motivasi belajar siswa sekolah menengah melalui kegiatan berbasis multimedia menggunakan lagu berbahasa Inggris dan film pendek. Program ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan paparan input listening autentik serta minimnya penerapan pendekatan multimedia terpadu di kelas Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya bersama 35 siswa melalui aktivitas menyimak terarah menggunakan lagu pop, film pendek, serta perencanaan penggunaan *Quizizz* yang tidak dapat diterapkan karena keterbatasan waktu. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, lembar kerja siswa, dan umpan balik informal. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya keterlibatan, antusiasme, dan interaksi kolaboratif siswa selama pembelajaran. Lembar kerja siswa mengindikasikan peningkatan dalam pengenalan kosakata, pemahaman informasi utama, serta penafsiran isyarat audiovisual. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak berbasis multimedia efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga penting untuk diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Pembelajaran Listening, Pembelajaran Multimedia, Lagu Berbahasa Inggris, Film Pendek, Motivasi Belajar, Kelas EFL.*

Abstract

This community service program aimed to enhance senior high school students' listening comprehension and learning motivation through multimedia-based activities using English songs and a short film. The program was motivated by limited exposure to authentic listening input and the lack of integrated multimedia approaches in English classrooms. The activity was conducted in the form of a workshop involving 35 students through guided listening tasks using a pop song, a short film, and a planned *Quizizz* activity that could not be implemented due to time constraints. Data were collected through classroom observations, students' worksheets, and informal feedback. The results indicate high levels of student engagement, enthusiasm, and collaborative interaction during the learning process. Worksheet analysis shows improvement in vocabulary recognition, understanding of key information, and interpretation of audiovisual cues. These findings suggest that multimedia-based listening instruction is effective in improving students' motivation and listening comprehension and should be sustainably integrated into English language teaching practices.

Kata Kunci: *Listening Instruction, Multimedia Learning, English Songs, Short Film, Student Motivation, EFL Classroom.*

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan salah satu kemampuan dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (*English as a Foreign Language/EFL*) karena menjadi fondasi bagi pengembangan komunikasi lisan, penguasaan kosakata, dan kemahiran berbahasa secara keseluruhan (Amelia, Tasnim, & Fardhani, 2024; Rohana & Saharani, 2023). Namun, banyak pembelajar EFL masih mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Inggris lisan akibat terbatasnya paparan input autentik, aksen yang tidak familiar, kecepatan berbicara yang tinggi, serta kurangnya latihan menyimak. Kondisi ini sering berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa dan partisipasi yang pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hadist et al., 2022; Sari & Rahmawanti, 2022). Selain itu, praktik pembelajaran menyimak yang masih bergantung pada audio buku teks atau dialog buatan guru cenderung kurang kontekstual dan kurang menarik, sehingga menyulitkan siswa untuk mengaitkan keterampilan menyimak dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata.

Motivasi belajar juga memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Siswa dengan motivasi intrinsik yang tinggi cenderung lebih fokus, mampu mempertahankan informasi lebih lama, dan memiliki ketahanan yang lebih baik dalam menghadapi kesulitan belajar (Huang, 2023; Meccawy et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menstimulasi secara kognitif untuk mendukung pembelajaran menyimak yang bermakna. Paparan media digital di luar kelas juga terbukti dapat meningkatkan kesenangan belajar serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran *listening* (Lee & Lee, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media multimedia dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran menyimak. Lagu berbahasa Inggris menyediakan input berirama dan berulang yang membantu siswa dalam menguasai kosakata, pelafalan, dan kefasihan berbahasa (Kim, Chong, & Lee, 2024; Kumar et al., 2022). Film pendek memberikan konteks audiovisual yang kaya melalui ekspresi wajah, gestur, dan alur cerita, sehingga membantu siswa memahami makna secara lebih utuh (Hongsa et al., 2024; Pavithra & Gandhimathi, 2024; Sánchez-Auñón, Férez-Mora, & Monroy-Hernández, 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis gim digital (*digital game*) juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengaturan diri siswa melalui lingkungan belajar yang interaktif dan menantang (Zhang, Zou, & Cheng, 2024; Rajendran et al., 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian dan praktik pembelajaran masih mengkaji penggunaan lagu, film, dan gim digital secara terpisah. Padahal, pendekatan pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan berbagai media tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika melibatkan saluran auditori, visual, dan

kinestetik secara bersamaan (Mayer, 2020). Dalam konteks sekolah menengah di Indonesia, keterbatasan variasi media pembelajaran serta minimnya pendampingan dalam penerapan multimedia di kelas menjadi alasan penting dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk dukungan terhadap proses pembelajaran di sekolah.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan menyimak siswa sekolah menengah atas melalui pembelajaran listening berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan lagu berbahasa Inggris dan film pendek sebagai media pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendidikan masyarakat (edukatif) berbasis kegiatan pembelajaran di kelas (*classroom-based workshop*). Metode ini dipilih untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya motivasi belajar dan keterampilan menyimak siswa melalui pemberian pengalaman belajar langsung menggunakan media multimedia interaktif. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai tim pengabdian dengan sasaran siswa sekolah menengah atas.

Sasaran, Lokasi, dan Pelaksana Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas negeri di Kota Palangka Raya dengan melibatkan 35 siswa kelas XI-3 sebagai sasaran kegiatan. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan kesepakatan dengan pihak sekolah dan ketersediaan guru Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas reguler yang dilengkapi dengan laptop, smartboard, dan lembar kerja cetak, setelah laboratorium bahasa yang semula direncanakan sebagai lokasi kegiatan tidak dapat digunakan karena adanya agenda rapat guru. Tim pengabdian berperan sebagai pelaksana kegiatan yang mengarahkan jalannya pembelajaran, memberikan penjelasan singkat, serta mendampingi siswa selama proses kegiatan menyimak.

Waktu Pelaksanaan

Kegiatan awalnya direncanakan berlangsung selama 90 menit, yaitu pukul 07.00–08.30 WIB. Namun, pelaksanaan mengalami perubahan jadwal karena permintaan guru mata pelajaran dan keterbatasan penggunaan ruang kelas. Kegiatan baru dimulai pukul 07.45 WIB dan harus diakhiri pada pukul 08.25 WIB, sehingga waktu efektif pelaksanaan kegiatan menjadi sekitar 40 menit. Keterbatasan waktu ini berdampak pada penyesuaian alur kegiatan, khususnya pada pembelajaran berbasis gim digital yang tidak dapat dilaksanakan.

Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Pembukaan dan Pemberian Instruksi. Tim pengabdian menyampaikan tujuan kegiatan, alur pembelajaran, serta pembagian kelompok kerja siswa. Tahap ini

bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara mental dan memastikan pemahaman terhadap kegiatan yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Menyimak Berbasis Lagu. Siswa menyimak sebuah lagu pop berbahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat sekolah menengah atas dan ditampilkan melalui smartboard. Siswa dibagi ke dalam tujuh kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja berupa gap-fill lyrics dan identifikasi kosakata. Tim pengabdian membantu siswa dalam memahami pelafalan, menebak makna kosakata berdasarkan konteks, serta memberikan bimbingan pada bagian lagu yang dianggap sulit. Hasil lembar kerja setiap kelompok dicatat sebagai bagian dari penilaian kinerja kelompok.
3. Kegiatan Menyimak Berbasis Film Pendek. Siswa menyimak film pendek berbahasa Inggris berjudul *The Bear and The Bee* yang diambil dari TheFableCottage.com. Awalnya, film direncanakan untuk diputar sebanyak dua kali, namun karena keterbatasan waktu, pemutaran hanya dilakukan satu kali. Setelah menyimak film, siswa mengerjakan lembar kerja yang berisi pertanyaan tentang ide pokok cerita, urutan peristiwa, dan informasi penting dalam film. Selama proses pemeriksaan lembar kerja, tim pengabdian mengulas kembali alur cerita dan kosakata penting secara lisan untuk memperkuat pemahaman siswa. Nilai hasil kegiatan ini ditambahkan ke skor kelompok.
4. Kegiatan Gim Digital (Tidak Terlaksana). Tim pengabdian telah menyiapkan kegiatan pembelajaran berbasis gim digital menggunakan platform Quizizz dengan judul "English Battle Royale: Who Wants to Be an English Star?" yang berisi sepuluh soal pilihan ganda terkait kosakata dan pemahaman dasar bahasa Inggris. Namun, kegiatan ini tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu pelaksanaan. Meskipun demikian, rancangan gim tetap didokumentasikan sebagai bagian dari desain pembelajaran multimedia yang direncanakan.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan pengabdian dikumpulkan melalui lembar kerja siswa, observasi selama kegiatan berlangsung, dan umpan balik lisan dari siswa. Observasi difokuskan pada tingkat keterlibatan siswa, kerja sama kelompok, perhatian, dan respons siswa selama kegiatan menyimak. Analisis lembar kerja dilakukan untuk melihat ketepatan pengisian, pengenalan kosakata, dan pemahaman isi materi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan hasil kegiatan pengabdian.

Pertimbangan Etika

Kegiatan pengabdian memperoleh izin resmi dari pihak sekolah melalui surat permohonan pelaksanaan kegiatan, serta persetujuan lisan dari guru Bahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung, tidak dikumpulkan data pribadi atau identitas siswa. Pemberian hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi dilakukan sebagai bentuk penguatan motivasi belajar tanpa memberikan tekanan akademik kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh berdasarkan observasi selama pelaksanaan kegiatan, hasil lembar kerja siswa, interaksi kelompok, serta dokumentasi kegiatan. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran listening berbasis multimedia interaktif menunjukkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, suasana belajar yang kolaboratif, serta perilaku menyimak yang aktif selama kegiatan berbasis lagu dan film pendek.

1. Perhatian Siswa pada Tahap Awal Kegiatan

Sebelum kegiatan menyimak dimulai, tim pengabdian menyampaikan tujuan kegiatan, alur pelaksanaan, serta pembagian kelompok siswa. Tahap awal ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.



Gambar 1. Siswa Memperhatikan Penjelasan Kegiatan

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan dengan baik. Sebagian besar siswa duduk dengan sikap siap belajar, menjaga kontak mata, serta merespons pertanyaan sederhana dari tim pengabdian. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan mental dan motivasi awal yang baik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menyimak.

2. Kegiatan Menyimak Berbasis Film Pendek

Kegiatan menyimak menggunakan film pendek menjadi komponen multimodal utama karena menyajikan informasi secara visual dan auditori secara bersamaan. Meskipun film hanya diputar satu kali akibat keterbatasan waktu, siswa menunjukkan konsentrasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Siswa Menyimak Film Pendek

Selama pemutaran film *The Bear and The Bee*, siswa tampak fokus dengan menunjukkan respons nonverbal seperti mengangguk, menunjuk layar, dan

bereaksi terhadap adegan tertentu. Setelah pemutaran film selesai, siswa mampu mendiskusikan tokoh, alur cerita, serta kosakata yang mereka pahami. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan film pendek efektif dalam membantu pemahaman isi meskipun dengan durasi pemutaran yang terbatas.

3. Kegiatan Menyimak Berbasis Lagu

Kegiatan menyimak menggunakan lagu memberikan input berirama yang menuntun ketelitian siswa terhadap bunyi, pelafalan, dan kosakata bahasa Inggris.

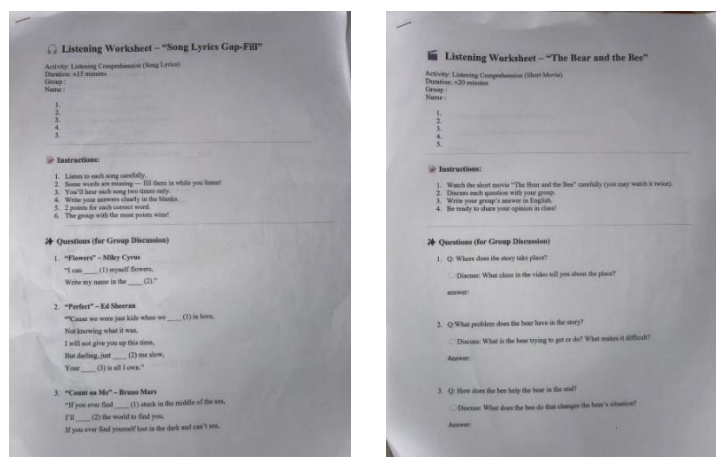


Gambar 3. Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Lagu

Selama lagu diputar, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Beberapa siswa mengikuti irama lagu dengan gerakan ringan, yang membantu mereka memahami pola bunyi dan pelafalan. Diskusi antaranggota kelompok berlangsung aktif, terutama saat menebak kata yang hilang dan mengklarifikasi makna kosakata. Kegiatan ini mendorong kolaborasi dan meningkatkan kesadaran fonologis siswa.

4. Hasil Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa menjadi bukti nyata pemahaman siswa terhadap materi menyimak yang diberikan.



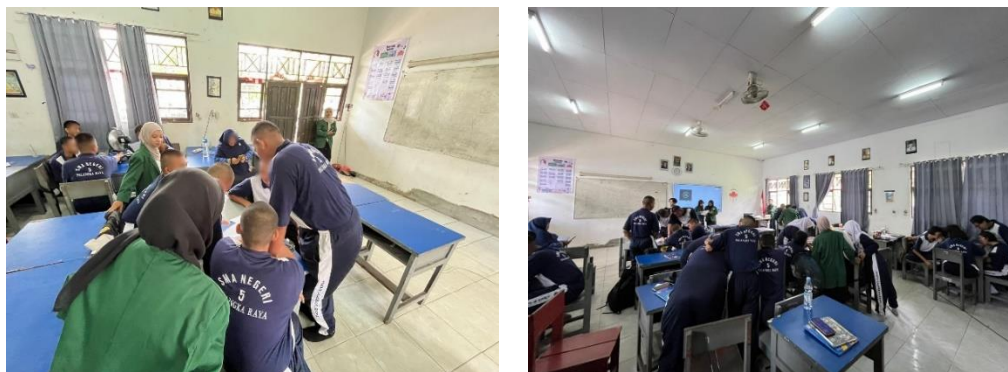
Gambar 4. Hasil Lembar Kerja Siswa

Sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan lembar kerja dengan tingkat ketepatan yang baik. Siswa berhasil mengisi lirik yang hilang, mencocokkan kosakata, serta menjawab pertanyaan pemahaman terkait isi film.

Kesalahan yang muncul umumnya disebabkan oleh kosakata yang belum familiar atau kemiripan bunyi kata (*homophones*). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap informasi eksplisit dan implisit dari materi audio-visual.

5. Interaksi Tim Pengabdian dengan Siswa

Peran tim pengabdian sangat penting dalam mendukung pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 5. Tim Pengabdian Mendampingi Siswa

Tim pengabdian secara aktif berkeliling kelas untuk memantau proses belajar, memberikan bantuan saat diperlukan, serta mendorong siswa untuk mencoba menjawab secara mandiri. Interaksi ini membantu mengurangi kebingungan siswa dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengikuti kegiatan menyimak.

6. Pemberian Penghargaan

Sebagai bentuk penguatan motivasi, kegiatan ini dilengkapi dengan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor kumulatif tertinggi.

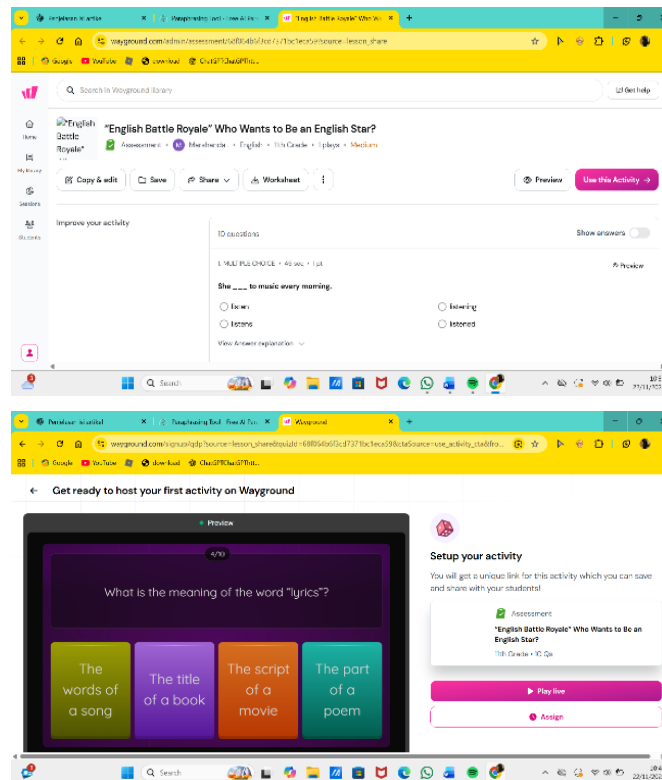


Gambar 6. Pemberian Penghargaan kepada Kelompok Terbaik

Siswa menunjukkan respons yang sangat positif saat pengumuman kelompok terbaik. Penghargaan tersebut menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Beberapa kelompok lain menyatakan keinginan untuk tampil lebih baik pada kegiatan selanjutnya, yang menunjukkan meningkatnya motivasi belajar.

7. Rancangan Gim Digital (Tidak Terlaksana)

Kegiatan pembelajaran berbasis gim digital menggunakan Quizizz telah dirancang sebagai bagian dari pembelajaran multimedia interaktif.



Gambar 7. Tampilan Rancangan Gim Quizizz

Gim berjudul “English Battle Royale: Who Wants to Be an English Star?” dirancang untuk memperkuat pemahaman kosakata dan listening melalui soal pilihan ganda dengan umpan balik langsung. Namun, keterbatasan waktu menyebabkan kegiatan ini tidak dapat dilaksanakan. Meskipun demikian, siswa menunjukkan ketertarikan ketika ditunjukkan tampilan gim, yang mengindikasikan potensi besar untuk penerapan pada kegiatan berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan lagu dan film pendek mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman menyimak, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan meskipun waktu pelaksanaan terbatas.

Hasil kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa integrasi media multimedia, khususnya lagu dan film pendek, memberikan manfaat pedagogis yang signifikan dalam pembelajaran menyimak bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemahaman akan meningkat ketika siswa menerima informasi melalui berbagai saluran secara simultan (Mayer, 2020).

1. Efektivitas Lagu dalam Pembelajaran Menyimak

Penggunaan lagu menyediakan input bahasa yang terstruktur dan berulang, sehingga membantu siswa mengenali bunyi, kosakata, dan pola bahasa. Irama lagu juga berperan dalam menurunkan kecemasan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa lagu dapat meningkatkan pemahaman, kefasihan, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Kim et al., 2024; Chen et al., 2024; Kumar et al., 2022).

2. Kontribusi Film Pendek terhadap Pemahaman Menyimak

Film pendek memberikan konteks audiovisual yang kaya sehingga membantu siswa dalam melakukan inferensi makna, memahami alur cerita, serta menangkap isyarat nonverbal. Meskipun hanya diputar satu kali, siswa mampu mengingat detail cerita dan menjawab pertanyaan pemahaman dengan baik. Temuan ini mendukung penelitian Hongsa et al. (2024) dan Sánchez-Auñón et al. (2023) yang menunjukkan bahwa film efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak secara umum maupun spesifik.

3. Motivasi dan Pembelajaran Kolaboratif

Antusiasme siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan kolaboratif memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk saling berbagi pemahaman dan memecahkan masalah bersama. Pemberian penghargaan juga berkontribusi pada peningkatan motivasi tanpa menimbulkan tekanan akademik, sebagaimana dilaporkan dalam penelitian Meccawy et al. (2023) dan Arifin et al. (2025).

4. Potensi Pembelajaran Berbasis Gim Digital

Meskipun tidak terlaksana, rancangan penggunaan gim digital sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gim mampu meningkatkan keterlibatan, regulasi diri, dan motivasi belajar siswa (Zhang et al., 2024; Rajendran et al., 2024; Huang, 2023). Oleh karena itu, integrasi gim digital direkomendasikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya dengan alokasi waktu yang lebih memadai.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran listening berbasis multimedia interaktif melalui lagu dan film pendek efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa pendekatan multimedia dapat diterapkan secara praktis di sekolah meskipun dengan keterbatasan waktu dan fasilitas.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pembelajaran listening berbasis multimedia interaktif melalui penggunaan lagu dan film pendek mampu menciptakan suasana belajar yang menarik serta meningkatkan motivasi dan keterampilan menyimak siswa sekolah menengah atas. Hasil observasi dan analisis lembar kerja menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta mampu mengidentifikasi kosakata, memahami informasi utama, dan mengikuti isi materi audiovisual dengan baik.

Meskipun keterbatasan waktu pelaksanaan menyebabkan kegiatan pembelajaran berbasis gim digital tidak dapat dilaksanakan, hasil kegiatan tetap menunjukkan bahwa kombinasi lagu dan film efektif dalam mendukung pembelajaran menyimak. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis multimedia interaktif direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa

Inggris di sekolah. Kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk menyediakan alokasi waktu yang lebih memadai serta mengintegrasikan gim digital agar dampak pembelajaran dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. A. (2020). Using English songs to improve young learners' listening comprehension. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 5(4), 949–959. <https://doi.org/10.22161/ijels.54.19>
- Amelia, M. D. N., Tasnim, Z., & Fardhani, A. E. (2024). The use of English songs to improve listening comprehension achievement of junior high school students. *English as Foreign Language (EFL) Education Journal*, 11(2). <https://doi.org/10.19184/eej.v11i2.49929>
- Arifin, S. A. M., Anwar, K., & Asmara, C. H. (2025). The use of problem-based learning with YouTube media to improve listening and motivation of junior high school students. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(2), 72–85. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i2.1589>
- Chen, M., Mohammadi, M., & Izadpanah, S. (2024). Language learning through music on academic achievement, creative thinking, and self-esteem of English as a foreign language learners. *Acta Psychologica*, 247, 104318. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104318>
- Güler, F., & Bozkurt, E. (2021). EFL classroom activities in teaching listening using songs for students. *International Journal of Social Science Research and Review*, 4(1). <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v4i1.63>
- Hadist, M. K., Hidjanah, H., Dtakiyatuddaaimah, D., & Dewanti, L. (2022). An analysis of EFL students' difficulties in listening comprehension at STKIP Muhammadiyah Bogor. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 174–179. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1847>
- Hongsa, N., Wathawatthana, P., Arlakun, L., & Buarapa, O. (2024). Unlocking listening proficiency: Integrating English movies in Thai EFL secondary education. *Journal of Education and Learning*, 13(6), 274–283. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n6p274>
- Huang, A. (2023). The effect of digital game-based learning on motivation for EFL learners. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 23, 18–22. <https://doi.org/10.54097/ehss.v23i.12726>
- Kim, H.-J., Chong, H. J., & Lee, M. (2024). Music listening in foreign language learning: Perceptions, attitudes, and its impact on language anxiety. *Frontiers in Education*, 9, 1372786. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1372786>
- Kumar, T., Akhter, S., Yunus, M. M., & Shamsy, A. (2022). Use of music and songs as pedagogical tools in teaching English as a foreign language contexts. *Education Research International*, 2022, Article 3384067. <https://doi.org/10.1155/2022/3384067>
- Lee, J. S., & Lee, K. (2021). The role of informal digital learning of English and L2 motivational self system in foreign language enjoyment. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 358–373. <https://doi.org/10.1111/bjet.12955>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Meccawy, M., Alzahrani, A., Mattar, Z., Almohammadi, R., Alzahrani, S., Aljizani, G., & Meccawy, Z. (2023). Assessing EFL students' performance and self-efficacy using a game-based learning approach. *Education Sciences*, 13(12), 1228. <https://doi.org/10.3390/educsci13121228>
- Pavithra, K., & Gandhimathi, S. N. S. (2024). A systematic review of empirical studies incorporating English movies as pedagogic aids in English language classrooms. *Frontiers in Education*, 9, 1383977. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1383977>
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Chokkalingam, V. K., & Singh, A. B. (2024). Commercial games for developing English language skills: A systematic literature review. *Language Teaching Research Quarterly*, 45, 57-85. <https://doi.org/10.32038/ltrq.2024.45.04>
- Rohana, Y., & Saharani, A. A. (2023). The use of song as learning media in teaching listening to EFL students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(1), 71-81. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i1.1123>
- Sánchez-Auñón, E., Férez-Mora, P. A., & Monroy-Hernández, F. (2023). The use of films in the teaching of English as a foreign language: A systematic literature review. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 8, 10. <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00183-0>
- Sari, I. B., & Rahmawanti, M. R. (2022). Benefiting EFL students in listening comprehension with English songs. *EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics*, 6(1), 72-85. <https://doi.org/10.32520/eji.v6i1.1691>
- Stempleski, S., & Tomalin, B. (2001). *Film in action: Teaching language using moving images*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2024). Self-regulated digital game-based vocabulary learning: Motivation, application of self-regulated learning strategies, EFL vocabulary knowledge development, and their interplay. *Computer Assisted Language Learning*, 1-43. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2344555>