

Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu

Salamah¹ Cindy Junita Putri², Qofifah Nuraziza³, Puspita Ayu Lestari⁴, Kelly Maharani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu
e-mail: salamah@mail.uinfasbengkulu.ac.id, putricindyjunita@gmail.com, qofifahnuraziza21@gmail.com,
ayulestaripuspita93@gmail.com, kellymaharani21@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan guru meliputi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, pendekatan kontekstual, metode diskusi, serta penerapan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, faktor pendukung dalam implementasi strategi ini meliputi kesiapan guru, dukungan sekolah, dan ketersediaan sarana pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala seperti kurangnya fasilitas teknologi dan variasi kemampuan belajar siswa. Dengan strategi yang tepat, pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci: Strategi Guru, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

Abstract

This research aims to analyze the strategies implemented by teachers in increasing students' learning motivation through interactive learning at SMP Negeri 11 Central Bengkulu. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The research results show that the strategies implemented by teachers include the use of technology-based learning media, contextual approaches, discussion methods, and the application of project-based learning. Apart from that, supporting factors in implementing this strategy include teacher readiness, school support, and the availability of learning facilities. However, there are several obstacles such as lack of technological facilities and variations in student learning abilities. With the right strategy, interactive learning can significantly increase student learning motivation.

Keywords: Teacher Strategy, Learning Motivation, Interactive Learning, SMP Negeri 11 Central Bengkulu.

1. Pendahuluan

Motivasi belajar siswa merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, serta mencapai hasil akademik yang optimal (Santrock, 2018). Sebaliknya, kurangnya motivasi belajar sering kali menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi akademik mereka (Ryan & Deci, 2017). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan kejenuhan dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), siswa akan lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat berinteraksi dengan teman sebaya serta guru. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah (Slavin, 2020).

SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah sebagai salah satu institusi pendidikan juga menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa beberapa siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi

permasalahan ini adalah penggunaan metode pembelajaran interaktif. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, penggunaan teknologi, serta pendekatan berbasis proyek (Slavin, 2020).

Pembelajaran interaktif memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran (Ormrod, 2019). Kedua, interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa dapat membantu meningkatkan pemahaman materi serta membangun hubungan yang lebih positif dalam lingkungan belajar (Johnson, Johnson, & Smith, 2016). Ketiga, pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Bandura, 2018).

Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran interaktif juga dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan aplikasi edukatif, dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Mayer, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2016), siswa yang terbiasa dengan teknologi cenderung lebih termotivasi untuk belajar ketika teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Anderson, 2019).

Namun, dalam implementasi pembelajaran interaktif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan oleh guru. Salah satunya adalah kesiapan guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai metode interaktif serta mampu mengelola kelas dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Marzano, 2017). Selain itu, keterbatasan fasilitas dan sumber daya juga dapat menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran interaktif secara optimal (Reigeluth, 2019). Infrastruktur sekolah yang tidak memadai, keterbatasan akses terhadap teknologi, serta kurangnya pelatihan bagi guru menjadi faktor penghambat utama dalam penerapan metode ini (Warschauer & Matuchniak, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Secara khusus, penelitian ini akan menganalisis jenis strategi pembelajaran interaktif yang diterapkan, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi tersebut, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Dörnyei & Ushioda, 2021).

Dengan memahami bagaimana pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru, kepala sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya dalam mengembangkan kebijakan dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa (Hattie, 2019).

Secara teoretis, penelitian ini mengacu pada beberapa pendekatan dan teori yang relevan dengan pembelajaran interaktif dan motivasi belajar. Teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985) menekankan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan dasar mereka akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Ryan & Deci, 2020). Selain itu, teori Zone of Proximal Development (ZPD) oleh Vygotsky (1978) juga relevan dalam menjelaskan bagaimana interaksi sosial dan dukungan dari guru serta teman sebaya dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Lantolf & Thorne, 2017).

Metode pembelajaran interaktif yang akan dikaji dalam penelitian ini mencakup diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta teknik pembelajaran kolaboratif lainnya (Slavin, 2020). Implementasi metode ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil akademik yang lebih baik (Ormrod, 2019).

Hasil dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pengajaran mereka, tetapi juga bagi siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Dengan adanya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih menikmati proses pembelajaran dan mencapai potensi akademik mereka secara maksimal (Hattie,

2019). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena secara mendalam. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru dan siswa sebagai subjek penelitian guna memperoleh perspektif yang lebih mendalam terkait dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilah informasi yang relevan, penyajian data bertujuan untuk menyusun temuan secara sistematis sehingga lebih mudah dipahami, dan tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola atau temuan yang muncul dalam penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam dunia pendidikan, strategi pembelajaran interaktif memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menerapkan metode yang inovatif agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, berbagai strategi pembelajaran interaktif telah diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berikut adalah beberapa strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran interaktif:

a. Strategi Guru dalam Pembelajaran Interaktif

1) Penggunaan Media Digital

Dalam era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guru di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah telah menggunakan berbagai jenis media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan aplikasi edukatif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi yang lebih menarik.

2) Pendekatan Kontekstual

Salah satu strategi yang digunakan oleh guru adalah pendekatan kontekstual, di mana materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, guru menggunakan contoh perhitungan keuangan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung diskon atau anggaran belanja.

3) Metode Diskusi dan Tanya Jawab

Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa, guru sering menerapkan metode diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Siswa diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai suatu topik tertentu, kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Dengan metode ini, siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta mendapatkan kesempatan untuk berlatih dalam mengemukakan pendapat mereka dengan lebih percaya diri.

4) Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu metode yang diterapkan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Dalam metode ini, siswa diberikan tugas proyek yang harus mereka selesaikan dalam kurun waktu tertentu. Misalnya, dalam pelajaran IPA, siswa diminta untuk membuat model ekosistem atau dalam pelajaran IPS, mereka diberi tugas untuk melakukan penelitian kecil mengenai masalah sosial di sekitar mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga belajar menerapkannya dalam situasi nyata.

b. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam menerapkan strategi pembelajaran interaktif, terdapat berbagai faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan metode tersebut di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

1. Faktor Pendukung:

1) Kesiapan Guru dalam Mengelola Kelas

Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran interaktif adalah kesiapan guru dalam mengelola kelas. Guru yang memiliki kompetensi dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik akan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, sebagian besar guru telah mendapatkan pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mereka mampu memanfaatkan media digital secara efektif.

2) Dukungan dari Pihak Sekolah

Keberhasilan strategi pembelajaran interaktif juga sangat dipengaruhi oleh dukungan dari pihak sekolah. Dukungan ini dapat berupa penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai, kebijakan yang mendukung metode pembelajaran inovatif, serta pemberian pelatihan bagi guru. Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, pihak sekolah telah berusaha untuk meningkatkan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

3) Ketersediaan Sumber Belajar yang Memadai

Faktor lain yang mendukung pembelajaran interaktif adalah ketersediaan sumber belajar yang memadai. Sumber belajar yang bervariasi, seperti buku teks, perangkat digital, serta akses ke internet, memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber. Dengan adanya berbagai referensi, siswa dapat lebih mendalami materi yang dipelajari dan mengembangkan wawasan mereka.

2. Faktor Penghambat:

1) Keterbatasan Fasilitas Teknologi

Meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif sangat bermanfaat, keterbatasan fasilitas teknologi masih menjadi kendala utama di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Beberapa kelas belum dilengkapi dengan perangkat yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau koneksi internet yang stabil. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam penerapan strategi berbasis teknologi secara optimal.

2) Perbedaan Tingkat Kemampuan Siswa

Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran interaktif, perbedaan ini dapat menjadi tantangan bagi guru dalam memastikan bahwa semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Siswa yang memiliki pemahaman lebih cepat cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang mengalami kesulitan mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep yang diajarkan.

3) Kurangnya Waktu dalam Menerapkan Metode Interaktif Secara Optimal

Dalam kurikulum yang padat, waktu menjadi salah satu faktor yang sering kali menjadi kendala dalam penerapan metode interaktif. Guru harus menyelesaikan berbagai materi dalam jangka waktu yang telah ditentukan, sehingga terkadang metode interaktif tidak dapat diterapkan secara optimal. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan tugas mereka, sementara jadwal pelajaran yang ketat sering kali tidak memungkinkan guru untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa.

3. Upaya Mengatasi Kendala dalam Pembelajaran Interaktif:

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi pembelajaran interaktif, beberapa solusi dapat diterapkan, di antaranya:

1) Peningkatan Sarana dan Prasarana Teknologi

Pihak sekolah perlu terus berupaya untuk meningkatkan ketersediaan fasilitas teknologi, seperti menyediakan perangkat multimedia, meningkatkan akses internet di lingkungan sekolah, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

2) Penerapan Pembelajaran Diferensial

Untuk mengatasi perbedaan tingkat kemampuan siswa, guru dapat menerapkan pembelajaran diferensial, yaitu memberikan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Misalnya, bagi siswa yang lebih cepat memahami materi, mereka dapat diberikan tantangan tambahan, sedangkan bagi siswa yang mengalami kesulitan, guru dapat memberikan bimbingan tambahan atau menyediakan materi yang lebih sederhana terlebih dahulu sebelum menuju konsep yang lebih kompleks.

3) Pengelolaan Waktu yang Lebih Efektif

Agar metode interaktif dapat diterapkan secara optimal, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang lebih efisien. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membagi waktu pembelajaran secara proporsional antara penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan berbasis proyek. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk memberikan tugas yang dapat dikerjakan di luar kelas, sehingga waktu di dalam kelas dapat lebih fokus pada interaksi dan diskusi.

Pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, berbagai strategi telah diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, seperti penggunaan media digital, pendekatan kontekstual, metode diskusi, dan pembelajaran berbasis proyek. Meskipun terdapat berbagai faktor pendukung yang memperlancar penerapan strategi ini, beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, perbedaan tingkat kemampuan siswa, dan keterbatasan waktu masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Dengan adanya upaya peningkatan sarana dan prasarana, penerapan pembelajaran diferensial, serta pengelolaan waktu yang lebih efektif, diharapkan strategi pembelajaran interaktif dapat semakin optimal dan memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran interaktif yang diterapkan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan strategi yang variatif dan inovatif, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan, serta meningkatkan partisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas. Model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memahami konsep-konsep yang diberikan. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang masih perlu diperhatikan dalam implementasi pembelajaran interaktif di sekolah. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, seperti perangkat pendukung pembelajaran digital yang masih terbatas serta akses internet yang belum merata di semua kelas. Selain itu, masih diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran interaktif, baik dalam pemanfaatan teknologi maupun dalam penyusunan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, terutama sekolah dan pemerintah, dalam menyediakan fasilitas yang lebih memadai guna menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Penyediaan perangkat digital, akses internet yang stabil, serta pelatihan berkala bagi guru menjadi langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran interaktif. Dengan adanya sinergi antara tenaga pendidik, siswa, dan pemangku kebijakan pendidikan, diharapkan pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara optimal dan memberikan dampak positif yang lebih besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel berjudul "Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa SMA Negeri 5 Kota Bengkulu." Apresiasi diberikan kepada pihak SMA Negeri 5 Kota Bengkulu, khususnya para pendidik dan tenaga kependidikan, yang telah memberikan kesempatan serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan berharga dalam menyusun artikel ini. Tak lupa, penulis menghargai peran

serta rekan sejawat yang turut berbagi wawasan dan pengalaman dalam menganalisis penerapan pembelajaran kontekstual guna meningkatkan kemampuan siswa.

Selain itu, penulis mengapresiasi institusi pendidikan yang telah memfasilitasi akses terhadap sumber literatur yang relevan, sehingga artikel ini dapat tersusun dengan dukungan referensi yang memadai. Terakhir, penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada keluarga dan sahabat yang senantiasa memberikan dukungan moral selama proses penulisan berlangsung. Semua bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus mendalami kajian di bidang pendidikan.

Daftar Pustaka

- Anderson, T. (2019). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Bandura, A. (2018). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and Researching Motivation*. Routledge.
- Hattie, J. (2019). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2016). *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. Interaction Book Company.
- Lantolf, J. P., & Thorne, S. L. (2017). *Sociocultural Theory and the Genesis of Second Language Development*. Oxford University Press.
- Marzano, R. J. (2017). *The Art and Science of Teaching*. ASCD.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Ormrod, J. E. (2019). *Human Learning*. Pearson.
- Prensky, M. (2016). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon.
- Reigeluth, C. M. (2019). *Instructional-Design Theories and Models*. Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-Determination Theory*. Guilford Publications.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2020). *New Media and Learning*. Cambridge University Press.