



PENDAMPINGAN PENGUASAAN BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI GAME-BASED LEARNING (GBL)

Wilujeng Asih Purwani¹, Anita Rahmah Dewi², Vina Rosyadah³.

^{1,2,3} Universitas Billfath, Ponpes Al-Fattah, Siman, Sekaran, Lamongan, 62261

Pos-el : wilujengasihp@gmail.com¹
anitarahmahdewi@gmail.com²
vinrosyadah19@gmail.com³

Received 13 December 2022; Received in revised form 05 January 2023; Accepted 25 January 2023

Abstrak

Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendampingan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga Bahasa Inggris dapat dengan mudah diterima oleh siswa Sekolah Dasar. Zaman modern ini, Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai oleh semua kalangan. Dalam dunia pendidikan, Bahasa Inggris diperkenalkan sejak usia dini melalui berbagai macam metode. Faktanya tidak semua sekolah mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan level serta karakteristik peserta didik. Seperti halnya di Desa Dateng kecamatan Laren, proses belajar mengajar di beberapa sekolah tingkat dasar masih sangat kurang efektif terlebih pada pembelajaran Bahasa Inggris. Ketidak efektifan berdampak pada motivasi dan semangat belajar siswa. Salah satu faktornya adalah kurangnya metode pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu pemilihan media perlu diperhatikan sebelum kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini tim Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan pendekatan teori English for Young Learners dengan media yang sesuai untuk siswa tingkat dasar yaitu melalui games guna untuk mengembangkan kosa kata pada Bahasa Inggris. Media ini berfokus pada keterampilan menyimak, mendengarkan, dan berbicara. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah meningkatkan antusias siswa dalam belajar Bahasa Inggris serta meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris yang lebih efektif dan menyenangkan. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah 1. Ketertarikan dan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Inggris lebih meningkat 2. Kemampuan dasar khususnya dalam kosa kata Bahasa Inggris lebih bervariasi.

Kata kunci: *Game-Based Learning; Pendampingan; Pembelajaran Bahasa Inggris.*

ABSTRACT

In this modern era, English is an international language that must be mastered by all people. In the world of education, English is introduced from an early age through various methods. However, not all schools are able to apply effective learning methods according to the level and characteristics of students. As is the case in Dateng Village, Laren sub-district, the teaching and learning process in several elementary schools is still very ineffective, especially in learning English. Ineffectiveness has an impact on students' motivation and enthusiasm for learning. One of the factors is the lack of fun learning methods. Therefore, the selection of media needs to be considered before learning activities. In this teaching and learning the Community Service team uses the English for Young Learners theory approach with media suitable for elementary level students, namely through games to develop English vocabulary.. This media focuses on listening, listening, and speaking skills. The purpose of learning English is to increase students' enthusiasm in learning English and improve English language skills that are

more effective and fun. The results of community service are 1. Interest and ability of students in learning English is increased 2. Basic abilities, especially in English vocabulary are more varied.

Keywords : *Game-Based Learning, English language learning.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Selain sebagai alat komunikasi antar negara Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa dalam semua sistem teknologi di era digital. Penguasaan Bahasa Inggris bertujuan untuk pengaksesan informasi, penyerapan, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Maka dari itu belajar Bahasa Inggris harus dilakukan sejak di tingkat dasar. (Aedi, N & Amelia, N, 2016) mengatakan bahwa “Di era globalisasi yang serba instan saat ini, peserta didik mulai usia dasar bahkan kelompok bermain sudah dituntut untuk bersaing dalam mata pelajaran Bahasa Inggris”. Untuk itu pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa tingkat dasar harus benar-benar direncanakan dan dilaksanakan dengan perencanaan yang baik karena pembelajaran di tingkat dasar adalah awal peserta didik mengenal pembelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut (Sukiman, et al., 2019) pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Maka dari itu dalam proses pembelajaran, prinsip utama dalam pembelajaran adalah keterlibatan pendidik dan siswa juga potensi siswa tersebut dalam kehidupannya di masa kini dan masa yang akan datang. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan pengembangan kemampuan berbahasa inggris secara kontekstual dan menerima sesuai konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik. Oleh sebab itu tujuan utama pembelajaran bahasa inggris diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa inggris baik secara lisan maupun tertulis (Muttaqien, 2017).

Kegiatan belajar mengajar dikatakan berhasil apabila seluruh peran dalam proses belajar mengajar saling berhubungan. Pada kenyataannya masih ada beberapa sekolah di mana kegiatan belajar mengajar di sana masih membutuhkan perhatian. Salah satunya di desa Dateng kecamatan Laren, terdapat sekitar lima lembaga sekolah tingkat dasar di mana proses belajar mengajar di beberapa lembaga tersebut dikatakan sangat kurang efektif khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris. Beberapa faktornya adalah 1) penggunaan media yang kurang sesuai dengan siswa 2) Kurangnya tenaga pendidik 3) Kurangnya ruang kelas yang efektif untuk belajar 4) Ketebatasan pendidik yang ahli dalam bidangnya serta kurangnya dukungan orang tua kepada siswa, dll. Akibatnya kemampuan penguasaan dan pemahaman materi oleh peserta didik sangat kurang maksimal,



terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Purwani (2021) pembelajaran yang bagus adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Mayoritas siswa di desa Dateng masih kurang dalam pengetahuan Bahasa Inggrisnya meskipun sudah diberikan mata pelajaran Bahasa Inggris di setiap minggunya. Mereka beranggapan bahwa Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang tidak mudah. Selain itu metode pembelajaran Bahasa Inggris yang kurang sesuai dengan siswa tingkat dasar berakibat timbulnya rasa bosan pada siswa. Oleh karena itu, peran seorang pendidik sangat dibutuhkan dalam hal pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengajar sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Menurut Astuti, Sumarni & Dasmo (2018) inovasi pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran karna karna merupakan daya tarik siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu teknik yang dapat memotivasi dan meningkatkan antusias siswa adalah dengan permainan (*game*).

Game merupakan suatu aktivitas yang mengandung unsur aturan, tujuan dan rasa kesenangan. Ada dua jenis permainan yang bisa dilakukan yaitu: permainan kompetisi (*competitive games*), di mana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama dalam mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (*cooperative Games*) di mana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan (Fatima dkk, 2019). Pembelajaran dengan media *game* merupakan penyampaian suatu pengetahuan oleh pendidik kepada siswa melalui permainan. Pellas, dkk (2018) pembelajaran berbasis *game* memiliki manfaat dan implikasi terhadap peningkatan kognitif, manajemen diri, dan keterlibatan siswa terhadap kegiatan berbasis praktik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti berupaya memberikan solusi melalui proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan memberikan pembelajaran bahasa inggris yang dimulai dari hal yang sederhana yaitu pemberian *treatment* berupa kosakata (*vocabulary*) sekaligus sebagai pretest di awal, karna kosakata merupakan komponen yang penting dalam pengajaran Bahasa Inggris, disamping komponen-komponen yang lain seperti pelafalan (*pronunciation*), tata Bahasa (*grammar*), dan lainnya. Dengan memiliki kosakata yang bervariasi siswa akan mampu meningkatkan kemampuannya dalam belajar Bahasa Inggris. Departemen Pendidikan Nasional (2006) memaparkan bahwa yang paling mendasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata sebagai standar kompetensi yang harus dikuasai siswa. Oleh karena itu penguasaan kosakata menjadi hal yang sangat penting.

Selain itu metode pembelajaran yang digunakan juga harus diperhatikan dan disesuaikan dengan siswa karna penggunaan media yang baik juga akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik. Pengabdian kepada Masyarakat dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris telah dilakukan seperti mengajar dengan media film (Juliana, 2017), (Ali, 2021) melaksanakan pengabdian dengan metode *Role Play*.

Dalam pengabdian ini tim akan merancang game yang spesifik dan sesuai dengan karakter siswa sasaran, berbeda dari peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian dengan *mix method* (metode campuran) dalam pelaksanaannya. Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2011) bahwa pemakaian metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan minat belajar siswa. Maka dari itu penulis akan melakukan pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa di desa Dateng melalui metode yang sederhana, mudah dan menyenangkan seperti menggunakan metode game *Open Banana* dan *game Vampir* Sebagai pendukung.

Game *Open Banana* adalah game yang diadaptasi dari game tradisional *Cublak-Cublak Suweng* dimana aturan gamenya adalah dengan menyanyikan lagu *Open Banana* dengan memindahkan banana dari satu tangan ke tangan lain. Jika lagu berhenti maka yang memegang *banana* tersebut harus menyebutkan kosakata. Sedangkan game *Vampir* adalah game yang dilakukan dengan membentuk Tim, dimana nantinya setiap tim akan melakukan gerak sesuai dengan intruksi dari ketua *game*. Dalam permainan ini terdapat suatu hukuman (*punishment*) yang dirancang sebagai stimulasi keaktifan dan keefektifan pembelajaran. Pembelajaran melalui game ini bertujuan untuk meningkatkan antusias serta ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Inggris, menambah pengetahuan Bahasa Inggris terutama pada kosakata, dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris.

BAHAN DAN METODE

Pelaksanaan program pengabdian ini adalah kolaborasi antara dosen dan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Billfath. Implementasi dari kegiatan ini dilaksanakan secara tim dengan pengajar yang sudah terjadwal melakukan pendampingan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa tingkat dasar dengan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk mencapai target yang direncanakan, metode pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris melalui media *game* pada siswa tingkat dasar di desa Dateng tahapanya adalah sebagai berikut:

1) Persiapan pelaksanaan

Dalam persiapan pelaksanaan peneliti melakukan observasi secara langsung pada siswa tingkat dasar (*Young Learners*) di desa Dateng dengan mewancarai langsung di sekolahnya di luar waktu pembelajaran sekolah dan memberikan tes ringan kepada siswa seputar kosakata dasar, seperti warna dan angka. Selain itu, kegiatan observasi dilakukan juga kepada para pendidik dengan menganalisis metode dalam pembelajaran. Penjajakan ini dilakukan agar peneliti mengetahui sejauh mana kedalaman materi yang telah dikuasai oleh peserta didik dan sejauh mana para pendidik menerapkan teori pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) bagi siswa. Tim Peneliti juga melakukan



observasi jenis pembelajaran sejenis Game yang sesuai dengan karakter dan metode menyenangkan lainnya bagi siswa. Karagiorgas, dkk (2017) Pembelajaran berbasis game merupakan pembelajaran yang tepat dalam mengedukasi komunitas belajar.

2) Pelaksanaan Kegiatan

Pembelajaran Bahasa Inggris di Desa Dateng dilaksanakan dua kali dalam satu minggu dengan tahapan sebagai berikut:

a) Pengenalan Bahasa Inggris

Dalam kegiatan pengenalan bahasa Inggris ini Para Peneliti memberikan materi terkait pentingnya bahasa Inggris bagi siswa, kegunaan bahasa Inggris dalam kehidupan siswa sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Para Peneliti juga memberikan *treatment skill* yang mencakup isi (*content*), pengucapan (*pronunciation*), kosa kata (*vocabularies*), intonasi (*intonations*), kelancaran (*fluency*), dan tata Bahasa (*grammar*). Purwani (2021) Treatment tersebut dinilai efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahapan ini dirancang sekaligus sebagai pretes sebelum pembelajaran berikutnya. Pretes dilaksanakan untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

b) Pengajaran Materi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pengajaran materi Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar (*Young Learners*) telah disusun kurikulumnya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan harapan siswa dapat mempersiapkan sejak dini pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing. Para orang tua juga berharap bahwa anak-anak mereka mendapatkan bekal yang cukup dalam ilmu Bahasa asing. Dalam hal ini harapan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan para orang tua siswa bisa saja sejalan dan saling berkaitan, tetapi hal ini tidak mudah bagi siswa mengerti maksud dan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris itu sendiri. Siswa cenderung menyukai pembelajaran yang lebih banyak memiliki unsur hiburan dan menyenangkan. Tomlinson (2013:279), pendidik membutuhkan strategi dalam penyampaian materi yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar.

Siswa tingkat dasar memiliki karakteristik tersendiri dalam belajar Bahasa Inggris berdasarkan levelnya. Oleh karena itu, Taseman (2020) pendidik harus menyesuaikan strategi yang diberikan sesuai dengan usianya.

c) Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game

Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar ini peneliti juga mencoba menggunakan metode game *Word Search* (pemilihan kata) dengan pendekatan teori *Eglisih for Young Learners* yang diadaptasi dari Hadfield dan Evan (Aisyatin, 2014). Permainan dalam pembelajaran dinilai

sederhana tetapi memiliki implikasi yang besar dalam pembelajaran. Pembelajaran yang disampaikan dengan metode yang menyenangkan akan memberikan efek semangat bagi siswa. *Game Based-Learning* (GBL) dapat menstimulasi pembelajaran secara efektif. Metode pembelajaran Word Search dikemas dengan tahapan: Siswa ditugaskan mencari daftar kata pada gambar yang telah disediakan; Siswa mencari kata yang disusun secara acak baik vertical, horizontal dan diagonal; Apabila sudah menemukan kata yang dicari, lingkari.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, metode *Word Search* (pemilihan kata) menurut (Laufer , 2017) adalah proses pembelajaran yang efektif dalam materi vocabulary. Teknik menghafal tidak disarankan dalam pembelajaran ini, melainkan memahami dan berlatih sehingga siswa akan terbiasa menemukan kata-kata Bahasa asing dengan cara yang menyenangkan. Metode *Game Based-Learning* (GBL) dapat diterapkan dengan berbagai jenis permainan agar tidak monoton. Variasi dalam pemilihan metode merupakan strategi pendidik dalam mengurangi kejenuhan siswa.

Pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan dengan cara berkelompok. Kelompok menjadikan siswa merasa nyaman saat belajar. (Bakhs, 2016) berpendapat bahwa siswa Sekolah Dasar cenderung menyukai jenis pembelajaran yang melibatkan banyak interaksi dengan sekelompok siswa lainnya.

3) Evaluasi

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran dan pendampingan selama kurang lebih 1 bulan, penulis melakukan evaluasi agar mengetahui di mana kendala-kendala kita saat melakukan pengajaran. Terlepas dari itu setiap selesai pengajaran penulis juga selalu melakukan evaluasi pengajaran terkait kesesuaian materi yang telah penulis berikan bisa diterima oleh siswa atau tidak. Jika dari siswa materi yang penulis berikan tidak bisa difahami maka penulis akan mengubah materi untuk pertemuan selanjutnya. Karna masih banyak siswa tingkat dasar yang memiliki keterbatasan kecakapan dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan berikut akan diuraikan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris selama pertemuan satu bulan yang diikuti kurang lebih oleh 10 siswa. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ini dilakukan di luar waktu sekolah dan berlokasi di sekolah.

Pertemuan pertama dan kedua kegiatan pembelajaran bahasa Inggris adalah tentang pengenalan akan pentingnya belajar bahasa Inggris bagi siswa, peneliti juga memberikan gambaran kegunaan Bahasa Inggris di dunia yang sebenarnya,



kemudian memberikan materi tentang *Introduction* atau pengenalan lalu dilanjutkan dengan kosakata dasar tentang keluarga dan organ tubuh kemudian ditulis dan dilafalkan Bersama Seperti yang terlihat pada gambar 1 & 2.



Gambar 1: Pengenalan Pentingnya Belajar Bahasa Inggris



Gambar 2: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Pertemuan ketiga dan keempat kegiatan pembelajaran penulis memberi materi *Vocabulary* atau kosakata terkait warna dan hewan kemudian ditulis di buku masing-masing oleh siswa sebagai media pembelajaran melalui game *Word Search*. Setelah itu penulis melafalkannya atau membacakan kosakata tersebut dengan benar kemudian diikuti oleh siswa bersama-sama. Setelah siswa mampu membaca dengan benar sesuai pelafalnya kemudian dilanjutkan dengan game *Open Banana*, dengan deskripsi gamenya siswa menyanyikan lagu bahasa Inggris anak-anak dengan memindah Banana (Spidol) ke siswa sebelah dan berhenti setelah lagu berakhir kemudian siswa yang memegang Banana (Spidol) harus menyebutkan 2 – 3 kosakata yang telah diberikan. Seperti yang terlihat pada gambar 3 & 4.



Gambar 3: Pembelajaran Bahasa Inggris pemberian Kosakata Terkait Warna dan Hewan.



Gambar 4: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game (*Open Banana*).

Pertemuan ketiga dan keempat kegiatan pembelajaran berbasis game sama halnya dengan pertemuan sebelumnya penulis memberi materi vocabulary atau kosakata terkait ruang kelas kemudian ditulis dan penulis melafalkannya kosakata tersebut dengan benar kemudian diikuti oleh siswa-siswa. Setelah siswa mampu membaca dengan pelafalan yang jelas sesuai pelafalnya kemudian dilanjutkan dengan

game open banana dan dilanjut dengan game *vampir* sebagai pendukung game *open Banana*, game ini dilakukan dengan membentuk tim, disini penulis membentuk 2 tim dengan intruksi dari penulis. (Purwani & Dewi, 2021) pembelajaran dalam tim akan meningkatkan rasa ingin belajar lebih luas. Sama halnya dengan sebelumnya tim yang kalah harus menyebutkan 3 kosakata yang telah diberikan sebelumnya. Setelah Kegiatan ini berakhir pada pertemuan keenam penulis memberikan *doorprize* pada siswa yang mampu menyebutkan kosakata yang telah diberikan sejak pertemuan awal. Sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan keseriusanya dalam belajar dan hampir dari 80% siswa mampu memahami seluruh vocab yang telah diberikan. Seperti terlihat pada gambar 5, 6, & 7.



Gambar 5: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game (Vampir).



Gambar 6: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game (Vampir).



Gambar 7: Pemberian *Doorprize* Pada Siswa Terbaik Sekaligus Penutupan Kegiatan English Club

Setelah kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris ini dilaksanakan siswa tingkat dasar yang sebelumnya kurang tertarik dan mampu dalam pelajaran bahasa Inggris setelahnya siswa dapat 1) Ketertarikan dan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Inggris lebih meningkat 2. Kemampuan dasar khususnya dalam kosa kata Bahasa Inggris lebih banyak.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris Tingkat Dasar

Aspek	PreTest	Evaluasi
Baik	20 %	25 %
Cukup	50 %	60 %
Kurang	30 %	15 %

Sumber: *Holistic Rubric Template (The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching)*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah peneliti laksanakan di desa Dateng Kecamatan Laren dapat disimpulkan bahwa perlunya perbaikan proses belajar mengajar. Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing yang dalam proses pembelajarannya tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami bahkan cenderung membosankan bagi Sebagian siswa. Seorang pendidik harus menemukan metode yang tepat dalam penyampaian dan tentu saja harus sesuai antara metode dengan materi yang diberikan.

Pembelajaran yang efektif untuk siswa Sekolah Dasar dapat dikemas dengan menyenangkan dan sesuai dengan levelnya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diimplementasikan dengan permainan (*Game-Based Learning*), selain menumbuhkan semangat dalam pembelajaran game juga merupakan metode interaktif supaya siswa tidak merasa jenuh ketika dalam proses pembelajaran. Game terbukti efektif untuk menumbuhkan semangat dan interaksi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih peneliti ucapkan kepada para pihak yang mendukung dalam suksesnya proses penelitian. Kepada LPPM Universitas Billfath yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Bapak Imqori selaku Kepala Desa Dateng, Laren, Lamongan. Segenap Bapak/Ibu guru SD Dateng, masyarakat Desa Dateng, Laren, Lamongan atas partisipasinya sehingga peneliti dapat melaksanakan PKM dengan lancar selama pelaksanaannya. Diharapkan penelitian dan juga pelatihan dapat bermanfaat bagi masyarakat serta pelaku Pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Aedi, N. & Amaliyah, N. (2017). *Manajemen Kurikulum Sekolah*. Gosyen Publisying: Yogyakarta

- Aisyatin, Noviani. (2014). Games as Warming Up Activities in Young Learner's Classrooms at an English Course. *Journal of English and Education*, 2(1), 49-55
- Ali, S.N., (2021). *Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif dengan Menggunakan Metode Role Play bagi Anak Sekolah Dasar*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24 (2), 695-701
- Bakhsh. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Canadian Center of Science and Education*, 9 (7), 120-128
- Brown, H. Douglas. (2007). *Principle of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall Regent
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Elsheikh, A. (2018). Rubrics. *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching*. DOI: 10.1002/9781118784235.eelt0368.
- Fatima, W., dkk. (2019). *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Pantia Asuhan Al-Maun di Desa Ngajum*. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*. 3 (1) 1725-1739
- Hung, Cheng-Yu, Sun, J.C., & Jia-Yin Liu. (2018). Effect of Flipped Classroom Integrated with MOOCs and Game-Based Learning on the Learning Motivation and Outcomes of Students from Different Backgrounds. *Routledge*. DOI: [10.1080/10494820.2018.1481103](https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1481103)
- Juliana. (2017). *Motivasi Pembelajaran dan Percakapan Bahasa Inggris Melalui Media Film dengan Metode Dubbing dan Subtitling*. Medan: Universitas Potensi Utama
- Karagiorgas, D.N. & Shari N. (2017). Gamification and Game-Based Learning. *Journal of Educational Technology Systems*. Vol 45 (4). 499-519
- Laufer, Batia. (2017). From Word Parts to Full Texts: Searching for Effective Method of Vocabulary Learning. *SAGE*. Vol. 21 (I), 5-11.
- Muttaqien, F. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa*



- Inggris Kelas X* (Quasi Experiment : SMAN 8 Garut). *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8 (1)
- Pellas, N., Panagiotis, F., Ioannis K., David W. (2018). Augmenting the Learning Experience in Primary and Secondary School Education: A Systematic Review of Recent Trends in Augmented Reality Game-Based Learning. *Springer*. 329-346.
- Purwani, W.A. (2021). Learning Method Using Communicative Approaches to English Grammar Teaching. *Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran dan Pengembangan*. Vol. 01 (3). 1-6.
- Purwani, W.A. & Dewi, A.R., (2021). The Development of Lesson Plan Using Blended Learning Model at the University of Billfath. *Teaching of English Language and Literature Journal*. Vol. 9 (2), 112-120.
- Sukiman, W.A., Purwani, Y., Pratiwi, N., Widiati. (2019). The Use of Samawa Tribe Sakeco Art as a Literature Learning Material in Junior High School. *Journal of Physics*. Doi: 10.1088/1742-6596/1339/1/012076/
- Taseman, Wilujeng A.P. (2020). Meeting Standards through Integrated Curriculum: Point of View by Susan M. Drake and Rebecca C. Bruns. *International Journal of Recent Educational Research*. Vol. 01 (01), 1-18
- Tomlinson, Brian. (2011). *Developing Principled Materials for Young Learners of English as a Foreign Language*. Teaching English to Young Learners. UK: Leeds Met University.