

PELATIHAN ENGLISH VOCABULARY DENGAN MENGUNAKAN METODE LAST MAN STANDING GAMES DI MADRASAH DINIYAH BABA AL -HIKMAH

Fu'ad Sholikh

Fakultas Sosiologi Universitas Islam Balitar
fuad.sholiki@gmail.com

ABSTRAK

Beragam cara untuk belajar Bahasa Inggris dan artikel ini lebih menekankan kepada penggunaan games atau media belajar untuk belajar Bahasa Inggris secara cepat. Permainan yang digunakan adalah last man standing di dalam program pengabdian kepada masyarakat di tahun ini, yaitu 2022. Tim pengabdian menggunakan permainan model last game standing untuk belajar kosa kata Bahasa Inggris dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktek untuk para santri di Madrasah Diniyah Baba Al Hikmah. Di dalam pelatihan ini, tim pengabdian menggunakan perencanaan, aksi, observasi, dan evaluasi akhir pelatihan untuk akurasi pelatihan. Kesemuanya tersebut harus melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menggunakan the last man standing game. Untuk memenuhi kelayakan, para santri harus menempuh dua siklus. Hasil keempat proses tersebut adalah peningkatan kosa kata berbahasa Inggris sehingga memberikan sebuah inovasi pembelajaran yang solutif dan menyenangkan di dalam belajar kosa kata berbahasa Inggris. Nilai kosa kata pada saat pre-test adalah 50 dan post test adalah 90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan kali ini berjalan dengan sukses.

Kata kunci: Kosa Kata Berbahasa Inggris, Pengabdian Masyarakat, Permainan, The Last Man Standing Game

ABSTRACT

There is always a method to learn English, and this article will focus on how to learn English via games. A game will speed up the learning process since it relieves learning tension, and the game in this article is the last man standing during a social community program this year. It will help the students leaning English vocabulary at Baba Al Hikmah and the teacher will use lecturing model to share the knowledge. There are four steps in lecturing; preparation, action, observation during the training, and evaluation as correction. To earn the standard success score, the training goes through two cycles. The results reveal that they received a score of 50 on the pre-test and a substantial score on the post-test. The students claim that it boots their English vocabulary and it motivates the students to learn more about it.

Kata kunci: English Vocabulary, Game, Social Community Program, The Last Man Standing Game

PENDAHULUAN

Pendidikan itu penting karena hal ini akan menjadi bekal bagi calon peserta didik di kemudian hari. Bekal ini melingkupi berbagai hal, antara lain adalah membaca, menulis, dan berhitung. Di dalam Pendidikan, kemalasan adalah musuh utama meskipun mengetahui bahwa Pendidikan itu sangat penting nantinya. Pengabdian ini ingin

menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan di dalam dunia Pendidikan karena permainan di pelatihan ini dapat meningkatkan pembelajaran di kelas.

Banyak perubahan Pendidikan di masa pandemi demi menjaga Kesehatan peserta didik yang ada di masyarakat. Pendidikan tidak boleh dihentikan karena Pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia yang inovatif. Sumber daya ini lah yang nantinya akan mengurangi sistem impor di berbagai hal. Dengan adanya sumberdaya yang inovatif, peluang menjadi exportir dangat besar dan tidak tergantung di negara yang lain. Pendidikan yang baik akan menghasilkan hal yang baik pula (Sukmaningrum & Imron, 2017).

Banyak hal buruk jika sumber daya manusia di masa depan jika tetap tergantung sistem impor. Pertama adalah bangsa Indonesia yang tidak bisa menurunkan harga barang sehingga harga suatu barang tidak terjangkau. Selain itu aka nada keterbatasan barang sehingga kebutuhan manusia (kebutuhan pokok) akan terpotong sehingga kesehatan bisa terganggu. Perlu diketahui, Kesehatan itu bisa berupa Kesehatan jasmani dan rohani. Gangguan Kesehatan jasmani akan menyebabkan seseorang sulit untuk menabung karena ketergantungan dengan obat. Dan berkaitan dengan Kesehatan mental, hal ini akan membuat seseorang tidak percaya diri melakukan apapun dan sangat mudah untuk diperdaya oleh orang lain.

Salah satu cara mengatasi hal itu semua adalah transformasi Pendidikan meskipun terjadi pandemi. Dengan hal tersebut, Pendidikan tetap berjalan dan peserta didik tetap terjaga Kesehatan mentalitasnya dan terjaga pengetahuannya. Sebagai informasi tambahan, tranformasi Pendidikan mungkin terlihat “sepele”, tetapi penerapan ini akan memberikan ide untuk melakukan tranformasi ekonomi yang dilakukan oleh setiap bangsa Indonesia. Contoh dari transformasi ekonomi adalah penggabungan PT kecil sehingga kualitas produk lebih terjaga karena banyak sekali orang yang bekerja sama di dalamnya. Selain itu juga akan banyak menyerap tenaga kerja. Dukungan pemerintah untuk Pendidikan dan kegiatan ekonomi itu perlu (Sukmaningrum & Imron, 2017).

Lebih lanjut, para santri adalah mereka yang mengenyam Pendidikan di dunia pesantren. Mereka utamanya mendalami pembelajaran agama Islam yang baik dan benar dengan terukur. Pendidikan di pesantren tidak melanggar peraturan dan ada payung hukumnya. Hal tersebut membuat para santri nyaman untuk belajar di suatu pesantren.

Pendidikan umum juga penting untuk para santri. Pendidikan umum akan

meningkatkan kualitas para santri. Kemampuan Bahasa Inggris perlu digalakan untuk menunjang kegiatan santri di kemudian hari (Manurung & Tuss'adiah, 2017). Pendidikan umum juga penting bagi para santri dengan diterbitkannya Kartu Indonesia Pintar oleh Kementerian Agama (Kemenag) republic Indonesia. Sebagai informasi tambahan, para santri yang dituju di pengabdian ini adalah santri yang berada di naungan Madrasah Diniyah Baba Al -Hikmah di desa Jingglong,Blitar. Pengabdian ini mengenai pelatihan Bahasa Asing, Bahasa Inggris. Pelatihan ini pastinya akan menunjang mereka di sekolah umum.

Santri yang dituju di pengabdian ini adalah para santri kelas C. Mereka mengenyah Pendidikan agama di Madrasah Diniyah Baba Al Hikmah, Jingglong.

Berdasarkan hasil wawancara di studi pendahuluan. Para santri tidak menyukai Pendidikan secara online karena Bahasa Inggris masih sangat asing bagi mereka dan tentunya Bahasa Inggris di tingkat Sekolah dasar dan Sekolah menengah pertama itu berbeda sesuai dengan kurikulum Pendidikan. 90 % para santri menuturkan bahwa *pembelajaran online itu* cenderung tidak efektif karena materi tidak bisa diterangkan secara langsung dan mendalam oleh guru mereka.

Dengan kondisi yang seperti ini, para santri tersebut merasa pembelajaran kosa kata berbasa inggris cenderung monoton dan sulit diikuti. Kosa kata Bahasa inggris merupakan pembelajaran yang terpadu jadi pengajar harus mempersiapkannya (Muttaqien, 2017).

Hasil wawancara dengan mitra pun hampir sama. Pihak Mitra PKM juga berpendapat bahwa ketika pembelajaran online tidak kondusif karena banyak yang rumah mereka di samping jalan raya. Para santri cenderung tidak tenang dengan suara montor dan mobil yang belalu Lalang. Hal seperti ini menghalangi mereka untuk menguasai kosa kata baru di dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pengabdi pastilah meminta izin terlebih dahulu kepada pengasuh Madin Baba Al-Hikmah di desa Jingglong berkaitan dengan PKM di tahun ini. pengabdi menjelaskan bahwa ini adalah program Internal Universitas Islam Balitar. pengabdi juga menjelaskan bahwa program ini gratis. Gratis yang dimaksud adalah para santri tidak perlu membayar uang sepeser pun untuk mendapatkan Pendidikan umum ini. Mereka akan mendapatkan pelatihan gratis berdasarkan rancangan tim pengabdi.

Metode yang ditawarkan untuk mengatasi persoalan para santri adalah

pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran akan jauh menyenangkan jika ada tujuan seperti penggunaan sarana bermain atau *games* (Sri Lestari Rahayu, 2018). Berdasarkan kajian literasi yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah metode ini biasa digunakan di dunia Pendidikan bahkan di perguruan tinggi sekalipun. Metode ini akan menurunkan ketegangan peserta didik mempelajari kosa kata Bahasa Inggris. Lebih spesifik, metode *last man standing* adalah metode yang cocok berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di studi pendahuluan.

Dari solusi yang ditawarkan, Mestikah selaku Pengasuh Madrasah Al-Hikmah menyetujui usulan tersebut. Pengasuh menyediakan tempat dan waktu untuk melakukan kegiatan pengabdian ini. Selain itu, pengasuh juga bersedia jika tim pengabdian meminta untuk berkolaborasi untuk menangani santri yang cenderung malu dengan pengajar yang baru.

Pelatihan kosa kata berbahasa Inggris dilakukan juga oleh Sahrawi et al. (2018). Pelatihan ini diikuti oleh para siswa SMP Awaluddin. Teknik yang dilakukan adalah *hangman games*, *simons says games*, dan *observed and remember games* dengan topik kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuannya, para siswa lebih termotivasi untuk belajar kosa kata baru dengan bahasa Inggris.

Sultan et al. (2020) juga berpendapat bahwa permainan itu asik dan dapat diterapkan untuk menguatkan kosa kata bahasa Inggris. Pelatihan ini diikuti oleh santri dan santriwati pengajian di daerah Makassar. Teknik yang dipakai adalah *guessing words*. Hasilnya adalah para santri merasakan adanya peningkatan kemampuan dengan cara bermain sambil belajar.

Berdasarkan kajian terdahulu, teknik *last man standing* sangat berhasil di pelatihan yang serupa (Siregar et al., 2021). Para peserta pelatihan adalah mereka yang duduk setingkat Sekolah Menengah Atas, yaitu Madrasah Aliyah Negeri kelas sepuluh. Pelatihan ini memakan waktu sampai dengan 1 semester. Berdasarkan pelatihan tersebut, para pengabdian mempunyai beberapa catatan kosa kata berbahasa Inggris yang sulit untuk diucapkan. Hal ini akan menjadi masukan untuk para peneliti serupa nantinya. Dari hasil pelatihan didapat bahwa pelatihan ini membuat peserta didik bersemangat belajar.

Berdasarkan pemaparan hal tersebut, pelatihan model permainan sering dilakukan di pondok pesantren. Pelatihan ini lebih nantinya akan fokus kepada implementasi *games* (*last man standing*) terhadap kemampuan kosa kata Bahasa Inggris para santri.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan merupakan metode untuk memecahkan masalah pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Pembelajaran tersebut cenderung kurang efektif. Dengan adanya perizinan dari pihak desa di Jingglong, pengabdian bisa dilakukan secara offline. Peneliti akan memperhatikan metode Kurt Lewin dari Parnawi (2020) karena berkaitan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, peneliti akan mengikuti saran, masukan, dan strategi dari Siregar et al. (2021) karena memiliki bidang fokus pengabdian yang sama.

Masalah yang ingin dipecahkan oleh pengabdian dilakukan dengan kolaborasi pihak pengasuh dengan tim pengabdian. Hal tersebut dilakukan untuk efektifitas kerja. Selain itu, kolaborasi kerja merupakan masukan dari persepsi Parnawi (2020) tentang peningkatan mutu pembelajaran di pondok pesantren.

Selain itu, peserta pelatihan adalah sepuluh santri di kelas C dan pihak mitra akan memberikan beberapa fasilitas yang sangat mendukung kegiatan ini. Hal tersebut adalah perizinan pengabdian, pemakaian tempat, penggunaan pengeras suara, dan ikut dalam kolaborasi seperti persepsi Parnawi (2020).

Berdasarkan kajian persepsi Parnawi (2020) dan saran dari Siregar et al. (2021), tim peneliti akan menggunakan rubrik di setiap evaluasi. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menunjukkan efektifitas kerja. Hal tersebut nantinya harus sesuai dengan catatan pengamatan selama pengabdian. Evaluasi itu perlu dan harus ada (Farida, 2017).

Di tahapan pertama, ada perencanaan dan *action*. Di tahapan perencanaan tim pengabdian menyiapkan bahan materi dan cara penyampaiannya. Audio visual perlu diterapkan di dalam sebuah pelatihan (Duludu, 2017). Tim pengabdian juga menentukan waktu yang optimal untuk pelatihan ini. Di tahapan *action*, tim pengabdian mempraktikkan pembelajaran pemahaman kosa kata asing dengan permainan dan memberikan *feedback* setelahnya.

Di tahapan kedua, akan ada pengamatan dan refleksi pelatihan. Tim pengabdian melakukan rekaman tindakan para santri supaya hasil dari pelatihan dapat dipertanggungjawabkan. Rekaman tindakan ini disebut sebagai pengamatan yang sudah sesuai dengan lembar pengamatan yang direncanakan. Di tahapan refleksi adalah penyimpulan tindakan berdasarkan lembar pengamatan dan rubrik penilaian.

PEMBAHASAN

Pada tahapan perencanaan, tim pengabdian mengantarkan surat dari Universitas kepada calon mitra pengabdian. Setelah surat tersebut disetujui oleh mitra, tim pengabdian melakukan wawancara kepada mitra dan para santri. Hal tersebut merupakan bagian dari preliminary study di artikel ini.

Hasil dari preliminary study adalah pembagian tugas penyampaian materi dan evaluasi. Tentunya di dalam tahapan perencanaan ini, tim pengabdian melatih dahulu kemampuan mengajar Bahasa Inggris supaya mudah dimengerti oleh peserta pelatihan. Selain hal tersebut, pelatihan diadakan di sore hari berdasarkan kegiatan para santri dan kesepakatan dengan kelompok mitra pengabdian.

Pada tahapan selanjutnya (aksi), pemateri hanya melakukan apa yang sudah menjadi rancangan di proses sebelumnya. Pemateri membagi menjadi dua kelompok dan kelompok tersebut menerima materi berkaitan tentang tumbuhan dan binatang. Materi tersebut nantinya akan mengasah kemampuan mereka di dalam hal kata kerja dan kata ganti (pronoun).

Tim pengabdian tentunya memberikan penjelasan mengenai pengetahuan tentang kosa kata berbahasa Inggris. Pemateri menjelaskan tentang sebuah kalimat yang terdiri dari penjelasan pronoun, noun, and verb. Ketika murid sudah memahami hal tersebut, pemateri melanjutkan kegiatannya ke dalam last man standing game.

Setelah memberikan bimbingan materi, pemateri lanjutkannya dengan mengadakan praktik last man standing game. Di setiap kelompok, pemateri menunjuk seseorang untuk menyebutkan sebuah kata berdasarkan tema. Cara pemilihan tersebut adalah murid harus memberikan bola kepada teman sebelahnya di dalam sebuah kelompok dan yang menerima bola terakhir adalah murid yang harus membuat kalimat singkat berdasarkan tema (kosa kata) yang telah ditentukan. Pemateri memberikan sebuah lagu pendek dari HP dan ketika lagu tersebut berakhir, itulah merupakan aba-aba berhenti atau aba-aba eliminasi. Sesuai dengan nama permainan ini, pemenangnya adalah yang bisa bertahan sampai akhir atau bertahan sampai akhir.

Ketika aksi dilaksanakan oleh pemateri, anggota yang lain melakukan observasi. Pengamatan atau observasi tersebut mengacu kepada lembar yang sudah dibuat di tahapan perencanaan mengenai last man standing game.

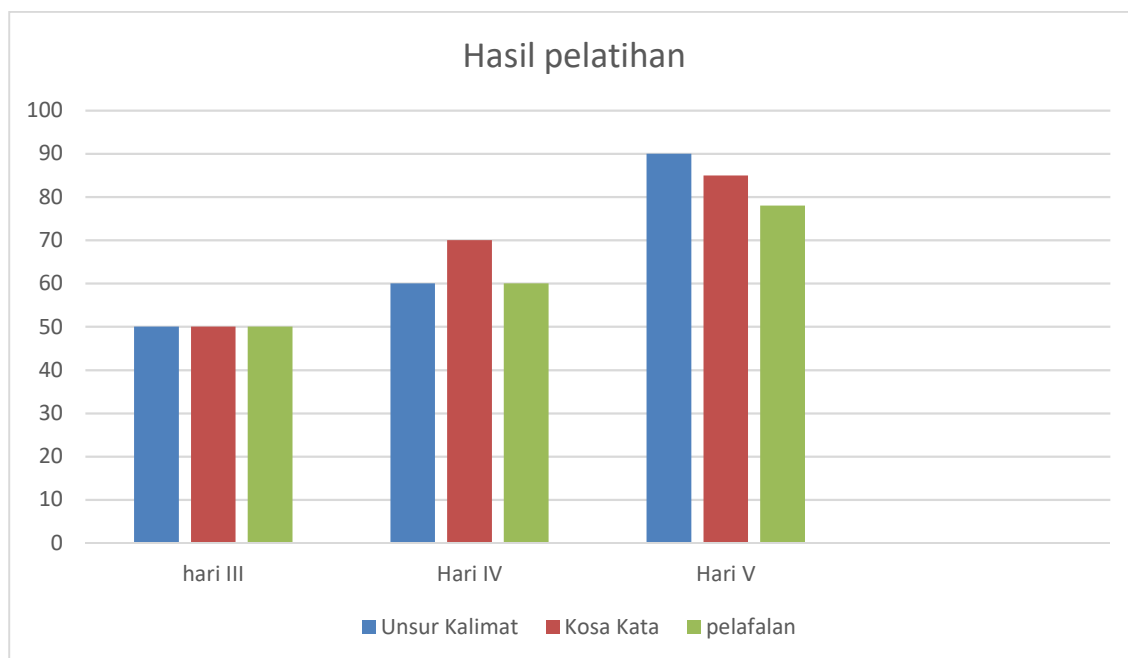
Di akhir permainan last man standing game, tim pengabdian mengadakan evaluasi

kegiatan. Di dalam tahapan ini murid juga memberikan pertanyaan kepada pengabdi. Proses ini disebut dengan proses imbal balik atau feedback dari peserta pelatihan. Evaluasi ini menentukan kesesuaian empat proses pelatihan di setiap siklus beserta hasil post-test.

Pelatihan ini berlangsung selama lima hari. Pada hari pertama dan kedua tim pengabdi bergantian menjelaskan tentang kalimat lengkap. Ada demonstrasi kalimat lengkap di kehidupan para santri untuk memudahkan pemahaman materi. Setelah itu, adanya penyampaian tentang unsur-unsur di dalam sebuah kalimat. Unsur-unsur tersebut adalah kata kerja, dan kata ganti (noun and pronoun). Pada materi ini, pemateri memberikan perbandingan untuk memudahkan pemahaman materi.

Pada hari kedua, pemateri menyampaikan perkembangan sebuah kalimat. Hal tersebut membahas tentang compound noun and pronoun. Di setiap pembahasan materi, pemateri mengkaitkan dengan kosa kata di sekitar madrasah Diniyah Baba Al-Hikmah untuk memudahkan pemahaman. Di setiap pertemuan selalu ada feedback atau imbal balik untuk memantapkan pemahaman.

Pada hari ketiga, pemateri melakukan empat proses pelatihan. Proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil pelatihan yang terukur dan diamati.



Gambar 1. Hasil pelatihan The Last Man Standing Game

Berdasarkan gambar di atas, hari III merupakan pre-test. Meskipun sudah disampaikan materi di hari pertama dan kedua, rata-rata kelas belum memenuhi kriteria

kelulusan yaitu nilai 75. Berdasarkan hasil wawancara, di dapatkan bahwa mereka rata-rata menganggap bahwa pelatihan ini cenderung kepada pembelajaran Bahasa Inggris konvensional. Cara pembelajaran tersebut kurang diminati santri di pelatihan ini sehingga nilai mereka rendah.

Pada pertemuan IV, mereka sudah memahami materi pelatihan di hari-hari sebelumnya. Pemateri pun juga menyampaikan materi menggunakan the last man standing game. Pada hari IV terdapat peningkatan kemampuan kosa kata berbahasa Inggris tetapi terdapat 40% santri yang tidak menggunakan subjek dan hanya menggunakan kata kerja ketika membuat sebuah kalimat berbahasa Inggris. Selain itu, rubrik penilaian juga memberikan data bahwa cara melafalkan cenderung mengarah tidak tepat, malu di dalam pengungkapan, dan kosa kata yang digunakan banyak yang keluar dari tema (30% santri belum memenuhi kriteria kelulusan kemampuan).

Selain itu, para santri cenderung tidak mengindahkan peraturan bermain the last man standing. Para santri lebih banyak bergurau di dalam kelompok belajar dan lebih banyak bernyayi sendiri.

Pada hari IV, para santri menunjukkan kemampuan mereka berdasarkan beberapa hari pelatihan. Mereka bisa mengurangi senda gurau mereka ketika menggunakan permainan ini sehingga mereka rata-rata kelas membuat kalimat singkat meningkat pesat.



Gambar 2. Kegiatan di pertemuan IV

Gambar tersebut menunjukkan salah satu aktifitas di pertemuan terakhir. Terlihat di foto adalah anggota tim pengabdian yang sedang membagi tugas dengan ketua pengabdian

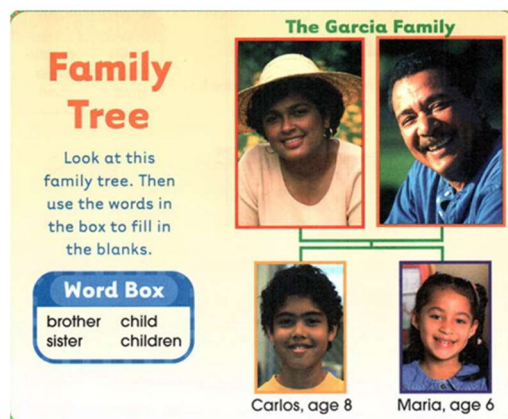
untuk penyampaian materi. Pada pertemuan ini para santri lebih aktif di dalam diskusi dengan pemateri dan terlihat bahwa para santri sudah mempunyai kepercayaan diri yang meningkat di dalam English Vocabulary.

Berdasarkan hasil wawancara, mereka sepakat bahwa sesi imbal balik di setiap pertemuan membantu performa mereka di tahapan ini. Di hari ini mereka lebih mengerti apa itu tema dan sub tema sehingga dapat menerapkannya di dalam pemilihan kosa kata yang sudah ditentukan oleh pemateri.

Berdasarkan hasil wawancara, mereka merasa menikmati belajar sambil bermain. Mereka mulai tidak malu mengungkapkan cara pelafalan suatu kosa kata dari tema yang sudah ditentukan. Mereka berpendapat bahwa ketika melihat teman mereka tersenyum, ketakutan pelafalan pun jadi berkurang.

Pada hari IV, rata-rata kelas menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan rubrik yang sudah disiapkan, mereka sanggup memenuhi kriteria yang ditetapkan sembari menikmati belajar sambil bermain menggunakan metode the last man standing game.

Berdasarkan rubrik penilaian, kemampuan kosa kata berbahasa Inggris meningkat pesat. Hal tersebut tertuang di dalam hasil pre-test dan post test di dalam kegiatan ini.

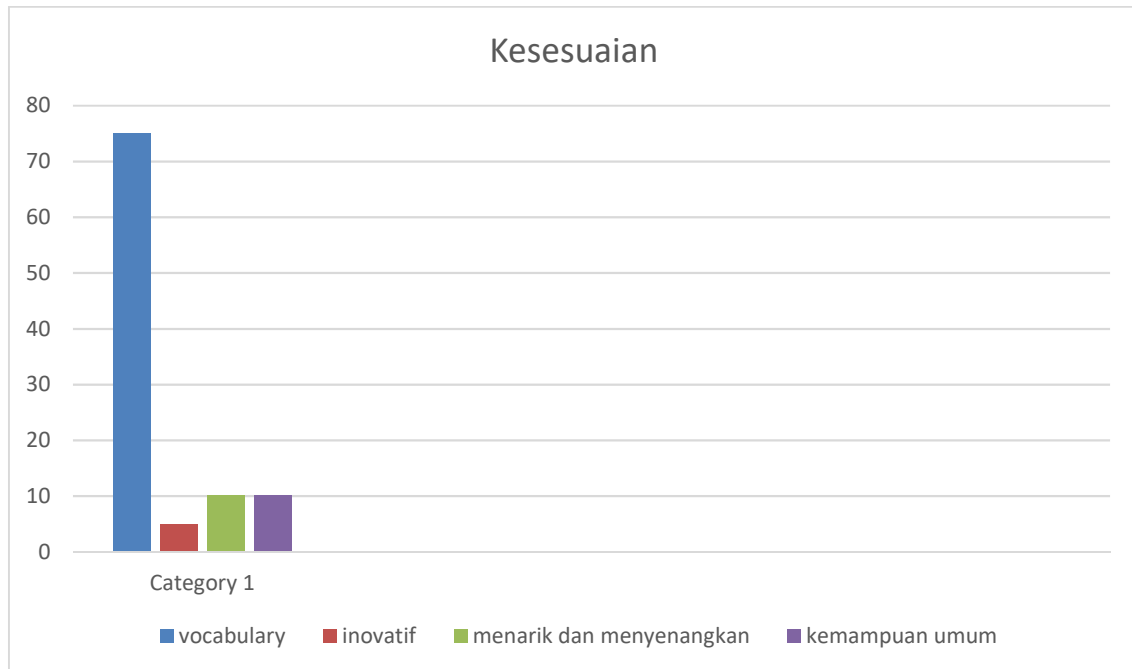


1. Tentukan “Word Box” berdasarkan keluar anda
2. Buatlah 1 kalimat singkat berdasarkan “word Box”

Gambar 3. Noun and Pronoun

Untuk menunjang pemahaman kata benda atau noun, pemateri memberikan materi family tree para santri. Hal tersebut nantinya akan membantu proses memahami noun and pronoun untuk membuat sebuah kalimat singkat. Harus ada simulasi untuk mendukung pembelajaran kosa kata seperti Sisislah keluarga (Einhorn & Mckeon, 2003).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, materi family tree juga sangat membantu memahami pengertian tema dan sub tema. Hal inilah yang membantu para santri memahami tema kosa kata yang diberikan oleh pemateri di pertemuan IV.



Gambar 4. Kesesuaian the last man standing

Berdasarkan gambar 4, pemateri memang memfokuskan pembelajaran kosa kata berbahasa Inggris. Pemateri memberikan minimal dua puluh kata baru di pertemuan pertama dan kedua. Berdasarkan wawancara, mereka sepakat bahwa kemampuan mereka meningkat pesat ketika belajar sambil bermain.

Berdasarkan gambar di atas, pembelajaran seperti ini jarang mereka temui. Para santri sepakat bahwa pembelajaran seperti ini menarik dan merupakan cara baru di dalam belajar.

Selain itu, membuat kalimat merupakan kemampuan yang sudah sering diberikan oleh guru mereka. Pelatihan ini memperdalam pengetahuan mereka membuat kalimat berbahasa Inggris sambil mendalami kosa kata yang baru berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Hasil wawancara, materi yang di sampaikan pun sesuai sehingga memahami keterampilan ini.

Lebih lanjut, tim pengabdian merasa bahwa para santri di kelas C ini sangat aktif ketika bertemu dengan guru yang baru. Sikap tersebut sangat baik di dalam pembelajaran karena tidak merasa takut oleh pengajar. Pemateri menemukan bahwa mereka sering terbawa suasana sehingga tidak fokus terhadap peraturan permainan. Pemateri harus

memandu mereka dengan sabar berdasarkan hasil preliminary study dan tahapan perencanaan.



Gambar 5. Foto kegiatan pengabdian

Kegiatan ini diikuti oleh sepuluh peserta pelatihan atau santri. Anak kecil yang terlihat di foto adalah mereka santri kecil yang telah selesai mengaji mengaji dan mereka bukan peserta pelatihan ini. Tim pengabdian mengikut sertakan mereka di dalam foto untuk menumbuhkan rasa kebersamaan yang erat di antara para santri nantinya.

PENUTUP

Berdasarkan rubrik yang sudah disusun berdasarkan preliminary study di pelatihan ini, pelatihan ini dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris para santri di Madrasah Diniyah Baba Al Hikmah Jingglong. Selain itu, materi yang dibawakan memberikan inovasi pembelajaran sehingga menggugah minat para santri untuk belajar. Faktor keberhasilan adalah para santri tetap mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir dan berani terbuka melalui sesi tanya jawab.

Saran para peneliti yang memiliki kesamaan pemikiran, mereka bisa merubah topik kosa kata dengan topik pemasaran penjualan untuk mendukung kegiatan santri di rumah mereka, seperti membantu pemasaran online secara global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil alamin, pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar. Segenap tim pengabdian ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Pihak LPPM Universitas Islam Balitar selaku donator utama di pelatihan ini
2. Mestikah selalu kepala Madrasah Diniyah
3. Bravo Salon yang berlokasi di Jingglong, Sutojayan, Blitar. Mereka ikut membantu di dalam hal makanan ringan dan kebutuhan pelaporan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Duludu, U. A. T. . (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish.
- Einhorn, K., & Mckee, K. (2003). *100 Words Kids Need to Read by 2nd Grade Workbook*. Scholastic.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Manurung, I. D., & Tuss'adiah, H. (2017). Peningkatan kemampuan berbahasa inggris pada remaja usia produktif di kecamatan beringin Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Prodikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 36–46.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1).
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (A. Y. Wati (ed.)). Deepublish.
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>
- Siregar, R. K., Harahap, R., & Sibuea, E. R. (2021). Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris dengan Pelatihan Last Man Standing Games di Madrasah Aliyah Darul Mursyidi Sialogo Padangsidempuan. *Bakti Cendana*, 4(2), 40–48. <https://doi.org/10.32938/bc.4.2.2021.40-48>
- Sri Lestari Rahayu, F. F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3). <https://doi.org/doi/10.25126/jtiik.201853694>
- Sukmaningrum, A., & Imron, A. (2017). Memanfaatkan Usia Produktif dengan Usaha Kreatif Industri Pembuatan Kaos pada Remaja. *Paradigma*, 5(3), 1–6.
- Sultan, M. A., Muslimin, M., & Nurjannah, N. (2020). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Guessing Words Game. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.