

**PELATIHAN PEMBERIAN INSTRUKSI DAN GAMES BAHASA INGGRIS
BERBASIS WEB BAGI GURU-GURU TK PERTIWI 5 NAMPIREJO
BATANGHARI LAMPUNG TIMUR**

Eva Nurchurifiani¹, Febriyanti², Hendra Saputra³, Diajeng Natasya L⁴, Bagas Wahyu
Wibowo⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹churifiani@gmail.com, ²febriyanti.pascaunila@gmail.com,

³hendrablack14@gmail.com, ⁴diajengnatasya@gmail.com, ⁵bgs_wahyu@gmail.com

Abstrak: Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru TK tersebut dalam memberikan instruksi bahasa Inggris dan mengenalkan beberapa games bahasa Inggris berbasis web untuk dapat diterapkan di kelas ketika mengajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, Tanya jawab, diskusi, simulasi, dan kerja berpasangan atau kelompok dengan menggunakan media zoom. Kegiatan PKMS ini dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Mei 2022. Dalam kegiatan ini dilakukan dua tahap yaitu: 1) tahap persiapan (mengajukan rancangan kegiatan dan penentuan waktu pelatihan), 2) tahap pelaksanaan. Kegiatan ini diikuti oleh empat orang guru dari TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batang Hari serta dibantu oleh dua orang mahasiswa STKIP PGRI Bandar Lampung. Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru memahami cara mengaplikasikan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua yang dimulai dari tingkat satuan pendidikan terendah yaitu Taman kanak-kanak berupa instruksi dan membuat pembelajaran lebih menarik dengan penggunaan games berbasis Web.

Kata Kunci: Instruksi, Games, Bahasa Inggris, Pemerolehan Bahasa, Guru

Abstract: *This activity focuses on training in providing instructions and web-based English games for teachers of TK Pertiwi 5 Nampirejo. This activity aims to improve the ability of the kindergarten teachers in providing English instruction and introduce some web-based English games to be applied in the classroom when teaching. The methods used in this training are lectures, question and answer, discussions, simulations, and work in pairs or groups using zoom media. This PKMS activity was carried out on Thursday, May 26, 2022. In this activity, two stages were carried out, namely: 1) the preparation stage (submitting an activity plan and determining the training time), 2) the implementation stage. This activity was attended by four teachers from TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari and assisted by two students from STKIP PGRI Bandar Lampung. This training activity is expected to help teachers understand how to apply English as a second language starting from the lowest education unit level, namely Kindergarten in the form of instructions and make learning more interesting by using Web-based games.*

Keywords: *Instruction, Games, English, Language Acquisition, Teacher*

PENDAHULUAN

Pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. (Abdul Chair, 2003:167). Dari definisi di atas dapat dikatakan bahwa pemerolehan bahasa merupakan proses tertentu yang dilakukan otak manusia dalam memperoleh bahasa yang didapat dari hasil interaksi dari luar lalu kemudian diolah sesuai dengan kemampuan dan pertumbuhan otak manusia. Menurut Nana Jumhana (2014:112) mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Guru juga memiliki andil dalam mengajarkan bahasa pada anak (Faqihatuddiniyah dan Harun Rasyid 2017). Pemerolehan bahasa pertama erat sekali kaitannya dengan perkembangan sosial anak dan karenanya juga erat hubungannya dengan pembentukan identitas sosial. Menurut Nana Jumhana (2014:112) mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Guru juga memiliki andil dalam mengajarkan bahasa pada anak (Faqihatuddiniyah dan Harun Rasyid 2017). Bahasa memudahkan anak mengekspresikan gagasan, kemauannya dengan cara yang benar-benar dapat diterima secara sosial.

Bahasa merupakan media yang dapat digunakan anak untuk memperoleh nilai-nilai budaya, moral, agama, dan nilai-nilai lain dalam masyarakat. Dalam melangsungkan upaya memperoleh bahasa, anak dibimbing oleh prinsip „jadilah orang lain dengan sedikit perbedaan“, atau dapatkan dan perolehlah suatu identitas sosial di dalamnya, dan kembangkan identitas pribadi Anda sendiri“ (Nana Jumhana, 2014: 112). Pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. (Abdul

Chair, 2003:167). Dari definisi di atas dapat dikatakan bahwa pemerolehan bahasa merupakan proses tertentu yang dilakukan otak manusia dalam memperoleh bahasa yang didapat dari hasil interaksi dari luar lalu kemudian diolah sesuai dengan kemampuan dan pertumbuhan otak manusia.

Proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut dengan pemerolehan bahasa anak. Pemerolehan bahasa pertama (B1) anak terjadi jika anak yang sejak semula tanpa bahasa kini telah memperoleh satu bahasa. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapak satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Ada banyak teori yang membahas tentang pemerolehan bahasa, antara lain Douglas Brown (2008: 27-36) membagi teori pemerolehan bahasa bagi manusia menjadi tiga, yaitu teori behavioristik, Nativis, dan fungsional. Namun dalam hal ini penyusun tidak membahas secara rinci tentang teori-teori tersebut.

Dalam hal ini kaitannya dengan pelatihan memberi instruksi dalam bahasa Inggris adalah ketika anak sudah cukup memadai dalam memperoleh bahasa ibunya maka akan dengan mudah dapat menangkap perolehan bahasa kedua atau bahasa asing seperti bahasa Inggris. Dengan demikian anak mampu menyerap bahasa Inggris secara baik melalui hal sederhana yaitu berupa instruksi dan permainan games.

Instruksi atau perintah adalah bentuk informasi yang dikomunikasikan untuk menerangkan bagaimana aksi, tingkah laku, metode atau tugas akan dimulai, diselesaikan, diadakan, atau dilaksanakan (Wiktionary:2022). Sedangkan menurut KBBI

(<https://kbbi.web.id/instruksi>) adalah perintah atau arahan untuk melakukan suatu pekerjaan atau melaksanakan suatu tugas. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa instruksi adalah memberi perintah atau arahan untuk suatu tujuan. Maka dari itu, dengan pemberian instruksi dalam bahasa Inggris akan memudahkan siswa mengenal dan familiar dengan bahasa Inggris. Salah satu contoh bentuk instruksi dalam bahasa Inggris yang cukup familiar dan sederhana adalah *close the door!* (*Tutup Pintu*), *Don't Move!* (*Jangan bergerak*), *leave me alone!* (*Jangan Ganggu aku*), *Turn off the music!* (*matikan musiknya*), *Don't be late* (*Jangan terlambat*) dan masih banyak lagi contoh-contoh instruksi dalam bahasa Inggris yang cukup dikenal dan mudah diingat.

Mendorong anak untuk belajar bisa begitu melelahkan dan menguras energi bagi anak. Terlebih lagi, kebanyakan anak-anak mengasosiasikan kata 'belajar' dengan suatu kegiatan yang membosankan. Namun, guru-guru bisa membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan baik untuk siswa. Karena anak-anak umumnya suka permainan, guru bisa mengakalinya lewat permainan yang sebenarnya juga mengajak anak untuk belajar secara tidak langsung.

Berikut 5 game seru yang bisa digunakan untuk bermain sambil belajar.

1. *I Spy*

Permainan yang paling mudah dan seru untuk anak-anak belajar bahasa adalah 'I Spy'. Guru tidak memerlukan alat apapun untuk bermain game ini, hanya imajinasi.

Cara bermainnya mudah. Pemain pertama yang disebut sebagai 'spy' harus memikirkan satu kata dan memberi tahu pemain lainnya huruf pertama kata tersebut dengan berkata "I spy with my little eye something beginning with" Kemudian pemain lainnya harus menebak kata apa yang dimaksud. Siapapun yang berhasil menebak bisa menjadi 'spy' selanjutnya.

2. *Rhyme Game*

Permainan yang satu ini juga sangat mudah. Guru hanya perlu memilih satu kata kemudian minta anak-anak untuk menuliskan atau menyebutkan kata yang berima dengan kata yang Anda sebut. Misalnya Anda menyebut kata "car". Jawabannya bisa "far", "bar", "jar", dan lainnya.

3. *I am going on a picnic*

Permainan ini selain melatih kemampuan bahasa Inggris juga mengembangkan memori anak. Pemain pertama mulai dengan mengatakan "I am going on a picnic and I will bring some ...". Kemudian, pemain kedua akan mengulang kalimat tersebut dan melanjutkannya dengan kata lain.

Permainan ini selain melatih kemampuan bahasa Inggris juga mengembangkan memori anak. Pemain pertama mulai dengan mengatakan "I am going on a picnic and I will bring some ...". Kemudian, pemain kedua akan mengulang kalimat tersebut dan melanjutkannya dengan kata lain. Misal pemain pertama mengatakan "I am going on a picnic and I will bring some apples." Pemain kedua kemudian bisa melanjutkan dengan "I am going on a picnic and I will bring some apples and some sandwiches". Terus lanjutkan kalimat itu hingga satu pemain tidak bisa mengingat kalimat sebelumnya. Permainan ini juga bagus untuk memperkaya kosakata anak.

4. *Name Game*

Permainan yang satu ini juga bagus untuk menambah kosakata anak. Untuk bermain game ini, guru membutuhkan satu bola. Selain itu, permainan ini juga akan lebih seru jika dimainkan oleh banyak orang.

Cara bermainnya, ajak anak-anak untuk duduk melingkar. Lempar bola pada salah seorang anak dan minta ia untuk menyebutkan satu kata berdasarkan kategori yang sudah lebih dulu ditentukan, misalnya nama-nama hewan. Setelahnya, minta anak untuk melemparkan bola itu ke pemain lain.

Pemain lain harus bisa menyebutkan kosakata hewan lainnya tanpa menyebutkan kata yang sudah pernah disebut sebelumnya. Jika salah seorang pemain tidak bisa menyebutkan kata baru, maka ia tereliminasi. Untuk anak-anak yang sudah lebih dewasa, Anda bisa meminta mereka untuk menyebutkan kalimat alih-alih kata agar permainan jadi lebih menantang.

5. Word search

Permainan lain yang juga menantang adalah word search. Gambar pada kertas kotak 10×10 dan tulis sebanyak-banyaknya kata yang guru bisa di dalam kotak. Isi kotak-kotak sisa yang masih kosong dengan huruf acak. Kata yang Anda tulis bisa secara ke samping, ke bawah, atau diagonal. Huruf juga bisa juga saling tumpang tindih untuk digunakan lebih dari sekali.

Tuliskan seluruh kata yang sudah ditulis pada kotak di bagian bawah kotak. Minta anak untuk mencari kata-kata tersebut secepat mungkin. Permainan seru ini bisa dimainkan baik secara individu maupun dalam tim.

Jika anak suka berkompetisi, guru bisa membuat kotak yang sama dan mengajak anak-anak untuk berlomba siapa yang lebih cepat. Permainan kata ini mendorong kegigihan, konsentrasi, dan membantu meningkatkan kemampuan literasi anak.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di TK Pertiwi 5 Nampirejo, yang beralamat di Nampirejo RT 1/ RW 1, Kelurahan Nampirejo, Kecamatan Batanghari, Lampung Timur 34181. Kegiatan ini dilaksanakan di suasana pandemik covid-19, sehingga dilaksanakan secara daring via zoom selama sehari. Kegiatan ini diikuti oleh 4 orang guru TK Pertiwi 5 Nampirejo. Selain ada tim pengabdian tiga orang juga terdapat dua orang mahasiswa yang membantu. Mahasiswa tersebut dari jurusan pendidikan bahasa Inggris dan PGSD. TK Pertiwi 5 Nampirejo berdiri

sejak 1989 tanggal 14 bulan November dengan No. SK 9659/I.12.15/1.5/1989 dengan status swasta dan saat ini dipimpin oleh ibu Soimah, S.Pd. selaku kepala sekolah.

Tujuan dalam kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan kemampuan guru TK Pertiwi 5 Nampirejo dalam bahasa Inggris yaitu dengan pemberian instruksi dalam bahasa Inggris dan mengenal beberapa games bahasa Inggris berbasis web. Target dalam kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru TK mampu memberikan instruksi dalam bahasa Inggris dengan benar dan mengetahui serta mengaplikasikan beberapa games bahasa Inggris berbasis web. Karena kegiatan berupa pelatihan, maka metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan bahasa Inggris ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, simulasi, dan kerja berpasangan atau kelompok. Tahapan kegiatan pelatihan pemberian instruksi dan games bahasa Inggris berbasis web meliputi:

1. Tahap Persiapan.

Tahap persiapan meliputi:

- a. Undangan kepada mitra dengan mengajukan proposal terhadap mitra.
- b. Mengajukan rancangan kegiatan terhadap Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STKIP PGRI Bandar Lampung setelah mendapatkan surat kesediaan dari mitra pengabdian kepada masyarakat.
- c. Penentuan waktu pelatihan dengan meminta pertimbangan dari peserta pelatihan sebagai mitra.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini direncanakan dalam jangka waktu satu semester namun pelaksanaan penyampaian materi hanya satu hari selebihnya memantau kegiatan tersebut agar lebih efisien dan tujuan tercapai. Kegiatan penyampaian materi meliputi *Beginning of the lesson, During the lesson, End of the lesson*. Menyampaikan contoh-contoh kalimat

instruksi yang dapat dipakai untuk setiap session tersebut, memulai kelas, selama dalam kelas dan mengakhiri kelas dalam bahasa Inggris.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemberian instruksi dan games berbasis web dilaksanakan secara daring. Tahap persiapan berupa penyusunan materi dalam tim untuk mengajukan rancangan kegiatan pelatihan. Kegiatan tersebut tidak lepas dari penentuan waktu pelatihan dengan pertimbangan dari mitra sebagai peserta pelatihan. Peserta pelatihan adalah seluruh guru TK Pertiwi 5 Nampirejo. Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara daring karena kondisi kasus Covid-19 yang masih tinggi sehingga tidak memungkinkan dilaksanakan pelatihan secara luring. Materi kegiatan berupa classroom instruction dalam mengawali dan mengakhiri pembelajaran, serta bahasa yang digunakan dalam interaksi di kelas.

Dari pemaparan di atas, guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo dituntut memiliki pengetahuan bahasa Inggris dengan penggunaan Instruksi sebagai salah satu cara memperkenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing di dunia anak-anak dan games sebagai suatu kegiatan yang menarik. Oleh karena itu, dipandang perlu untuk mengadakan pelatihan pemberian instruksi dan games untuk guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari sebagai upaya memperkenalkan dan menguasai Bahasa Inggris sejak dini.

Permasalahan Mitra

Dari analisis situasi dan teori diatas maka didapati permasalahan mitra yaitu sebagai berikut:

Pemerolehan bahasa kedua baik dibiasakan saat anak di usia golden age, yaitu sebelum anak berusia 13 tahun. Namun, lebih cepat si anak belajar bahasa kedua lebih mudah dicerna apalagi sebelum anak memasuki usia 7 tahun. Oleh karena itu memasukkan game-game berbahasa Inggris dan pemberian instruksi berbahasa Inggris dapat dijadikan

kegiatan yang menyenangkan bagi siswa TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari, Lampung Timur.

Solusi Permasalahan

Dari permasalahan mitra yang dihadapi dan dipaparkan diatas maka kami sebagai tim pengabdian masyarakat memberikan solusi yaitu penggunaan Bahasa Inggris dalam pemberian instruksi-instruksi sederhana di dalam kelas dan bermain game-game berbahasa Inggris.

Target Luaran

Luaran yang ditargetkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah adanya peningkatan pemahaman guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari, Lampung Timur tentang penggunaan instruksi-instruksi sederhana yang dapat dilakukan di dalam kelas dan bermain game-game berbahasa Inggris seperti flash card atau semacamnya, yang dapat dijadikan aktifitas menyenangkan saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, luaran pengabdian ini juga berupa publikasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada jurnal Adiguna dengan menampilkan foto dan ringkasan kegiatan yang diadakan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini memiliki keterkaitan dengan rincian persiapannya sebagai berikut. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan identifikasi masalah tentang materi pembelajaran Bahasa Inggris dalam pemberian instruksi-instruksi sederhana di dalam kelas dan bermain game-game berbahasa Inggris.
2. Mengagendakan untuk perijinan dengan pihak mitra. Dalam hal ini adalah guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari, Lampung Timur.

3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Mengirim surat kesediaan dari pihak mitra untuk mengikuti pelatihan.
5. Kesepakatan antara mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 26 Mei 2022.
6. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan seperti handout, proyektor, pena dll.
7. Menyiapkan tempat yang akan dipakai sebagai pelaksanaan kegiatan.
8. Tanggal 25 Mei 2022 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Pada hari Kamis 26 Mei 2022, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati tempat yg disediakan.
2. Pembukaan pelatihan oleh penanggung jawab Ibu Soimah, S.Pd. dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Eva Nurchurifiani, S.Pd., M.Pd.
3. Penyampaian Materi yang disampaikan Oleh Eva Nurchurifiani S.Pd., M.Pd, Febriyanti, S.Pd., M.Pd. dan Hendra Saputra, S.Pd., M.Pd. Dalam kegiatan ini dibantu oleh dua mahasiswa prodi pendidikan Bahasa Inggris, yaitu Diajeng Natasya dan Bagas Wahyu Wibowo dari Prodi PGSD. Mereka sebagai asisten dalam membantu kelancaran kegiatan ini.
4. Penyampaian materi dan penerapan praktik pemberian instruksi-instruksi sederhana di

dalam kelas dan bermain game-game berbahasa Inggris.

5. Setelah praktik dalam beberapa kegiatan maka diakhiri dan ditutup oleh penanggung jawab TK Pertiwi 5 Nampirejo, Batanghari, Lampung Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman tentang Bahasa Inggris.
2. Guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo mendapatkan tambahan ilmu.
3. Hal ini memotivasi guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo dalam mengembangkan Bahasa Inggris.
4. Tim pengabdian mendapati gairah antusias yang bergelora dari para guru TK Pertiwi 5 Nampirejo.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan pemberian instruksi-instruksi sederhana di dalam kelas dan bermain game-game berbahasa Inggris. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo, sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan dan mempublikasikan artikel kegiatan ini dalam sebuah jurnal pengabdian kepada masyarakat.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. Sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mengenai contoh-contoh pemberian instruksi sederhana di dalam kelas dan game-game berbahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai sarana belajar di kelas. Kegiatan ini memberikan hasil:

1. Meningkatnya Pemahaman para guru tentang penggunaan contoh-contoh pemberian instruksi sederhana di dalam kelas dan game-game berbahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai sarana belajar di kelas.
2. Meningkatnya motivasi guru-guru TK Pertiwi 5 Nampirejo dan untuk lebih mengembangkan ide dalam memberi game-game berbahasa Inggris yang menyenangkan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Dapat meningkatkan kualitas guru dan siswa dalam penerolehan bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris.
4. Menambah wawasan dalam bidang Bahasa Inggris.

Saran

Berdasarkan hasil kuesioner diakhir kegiatan ini didapati beberapa saran yang dapat dikembangkan oleh tim kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu sebagai berikut

1. Adanya kegiatan lanjutan di mana dalam kegiatan tersebut mengevaluasi sampai dengan peningkatan hasil pembelajaran yang dapat terus terukur.
2. Mengadakan pelatihan-pelatihan lain untuk meningkatkan pemahaman tentang contoh-contoh pemberian instruksi sederhana di dalam kelas dan game-game berbahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai sarana belajar di kelas.

3. Tingkatkan lagi referensi buku-buku ajar berbasis bahasa Inggris agar aktivitas pembelajaran di kelas semakin menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran Dan Peengajaran Bahasa*. Jakarta: Person Education.

Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik Kajian Teoritis*. Jakarta: Rineka Cipta.

<https://blog.cakap.com/5-game-belajar-bahasa-inggris-untuk-anak/> .2020.

Jumhana, Nana. 2004. *Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Teoritis Tentang Pemerolehan Bahasa Pertama)*, Jurnal al-Ittijah, Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sultan Maulana Hasnuddin Banten, Volume 6, Nomor 2.

KBBI. 2022. <https://kbbi.web.id/instruksi>

Muradi, Ahmad. 2018. *Pemerolehan Bahasa Dalam Perspektif Psikolinguistik Dan Alquran*. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtijk/article/view/2245/0>

Ur, Penny. 1996. *A Course Design in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.

Wiktionary. 2022. <https://id.wiktionary.org/wiki/instruksi>

