

**PELATIHAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS KELAS VIII
SMPN 1 MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

Juni Hartiwi¹, Nila Sari Dewi², Nurul Ari Yani³ dan Sri Sutiwi⁴

¹²³⁴⁵ITBA Dian Cipta Cendikia

¹juni_marvel@yahoo.com, ²nilasaridewiieg@gmail.com, ³missnurul@dcc.ac.id,

⁴tiwisrisutiwi@gmail.com

Abstrak: SMPN 1 Merbau Mataram adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Merbau Mataram, Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Memahami pentingnya keterampilan Bahasa Inggris di era revolusi industri 4.0 ini maka menjadi suatu kebutuhan bagi praktisi pendidikan untuk melaksanakan pelatihan dalam rangka peningkatan keterampilan Bahasa Inggris untuk para siswa/siswi di sekolah tersebut khususnya kelas VIII. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya data yang diperoleh dari analisa kebutuhan yang dilakukan tim pengabdian terhadap siswa/siswi SMPN 1 Merbau Mataram. Data tersebut menunjukkan kurangnya motivasi belajar Bahasa Inggris dan rendahnya keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa dan siswi SMPN 1 Merbau Mataram, sehingga tim pengabdian berinisiatif untuk melaksanakan program Pelatihan Bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara. Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi para siswa/siswi untuk dapat mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris. Melalui pelatihan tersebut para siswa/siswi diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dengan lebih baik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan untuk para siswa/siswi Kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan. Kegiatan ini diikuti oleh 34 siswa. Pengamatan selama kegiatan sampai pada kesimpulan bahwa kegiatan ini berjalan dengan tertib dan lancar.

Kata kunci: Keterampilan berbicara, game, *change the story*

Abstract: SMPN 1 Merbau Mataram is one of junior high school located in Merbau Mataram, Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Knowing the importance of English in this 4.0 industry revolution era, it is a need for the educators to hold workshop in order to increase students' speaking skill for students of this school, especially grade VIII. Due to the data that shows the less motivation of the students and the low speaking skill of students drive the service team's interest as educators and initiative to do the workshop. The program is aimed to facilitate the students of SMPN 1 Merbau Mataram in order to develop their English, especially English speaking skill. By this workshop, the students are hoped to be able to increase their speaking skill to be better. This activity was followed by 34 students. The observation done during the program reveals that the activity ran well and smoothly.

Keywords: Speaking, game, *change the story*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan media yang sangat penting untuk dapat berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk mengekspresikan emosi, ungkapan gagasan baik lisan maupun tulisan. Bahasa yang juga merupakan cara efektif untuk berinteraksi social dalam lingkungan sekitar, diyakini mampu membantu manusia dalam membangun hubungan yang baik dengan manusia lain.

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional telah banyak digunakan diseluruh dunia. Melalui Bahasa Inggris, manusia dapat berkomunikasi antar negara dengan lebih mudah. Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing yang diajarkan secara formal mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat universitas. Dan pada kenyataannya bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah dimulai sejak puluhan tahun yang lalu di Indonesia masih dianggap belum berhasil secara memuaskan. Siswa masih menghadapi kesulitan dalam menggunakan Bahasa Inggris baik lisan maupun. Mereka merasa terkendala ketika menuangkan opini, ataupun gagasan. Sehingga skenario pembelajaran Bahasa Inggris yang disusun harus lebih tepat sasaran saat dilaksanakan. Dan ini tidak hanya membantu siswa dalam penguasaan aturan grammar, tapi juga dalam menggunakan Bahasa Inggris aktif dengan baik.

Dalam mempelajari bahasa, siswa harus mempelajari juga beberapa skill bahasa yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut seharusnya mampu dikuasai dengan baik bersama dengan elemen kosa kata dan tata bahasa.

Setelah melakukan observasi pada siswa/siswi di SMPN 1 Merbau Mataram tim pengabdian menemukan bahwa siswa

mengalami kendala dan kesulitan untuk mengekspresikan pendapat secara lisan. Adapun selama pembelajaran Bahasa Inggris, teknik dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bisa memotivasi siswa, sehingga pembelajaran menjadi menjemukan dan belum bisa menstimulasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Cohen (1994:30) menyebutkan bahwa cara terbaik dalam menilai kemampuan bahasa di kelas bisa dilakukan dengan beberapa pendekatan eklektik, dimana bermacam variasi digunakan. Fachrurrazy (2002:9) menambahkan bahwa teknik adalah kegiatan spesifik yang dimanifestasikan dalam kelas yang selaras konsisten dengan metode. Teknik yang divariasikan dalam bentuk berbagai strategi pembelajaran yang selaras akan bersinergi dengan baik dengan sebuah pendekatan. Melihat fakta dan didukung oleh pendapat tersebut tim pengabdian kepada masyarakat tergerak untuk berusaha mengatasi masalah dengan menerapkan strategi game dalam pembelajaran. Untuk membuat siswa tertarik mempelajari Bahasa Inggris, guru harus menggunakan teknik dan strategi yang menarik. Situasi yang baik dapat menciptakan suasana yang membuat siswa nyaman dan merasakan senang selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu usaha yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan teknik dan strategi permainan. Tentu saja, guru harus memahami kebutuhan siswa. Sehingga siswa akan merasakan senang, dan nyaman dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Game yang merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan gagasan untuk mengkreasikan dan menkonstruksi kata ke dalam kalimat.

Game sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan berbagai kalangan, mulai dari usia balita hingga usia dewasa. Konotasi kata 'game' sendiri

adalah sesuatu yang menyenangkan, dan penuh kegembiraan. Ketika kita terlibat dalam game, kita merasa menikmati dan dapat berkompetisi sebagai pemenang, sehingga berhak memperoleh reward, skor ataupun poin. Hal ini membuat pemain tidak pernah merasa lelah. Uberman (1998) berpendapat bahwa game atau permainan menawarkan kepada siswa suasana yang penuh dengan kesenangan dan menenangkan. Bersama game siswa mendapat kesempatan untuk berlatih menggunakan Bahasa Inggris dengan cara yang santai dan tidak menegangkan. Game juga berpotensi untuk memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat belajar. Trisnadewi dan Lestari (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan bahasa membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris dan berpartisipasi pada setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa game dapat diberdayakan dalam proses pembelajaran bahasa sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

Gibbs dalam Bakhsh (2016) mengklaim bahwa game merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan dengan cara bekerjasama atau berkompetisi dalam membuat keputusan, mencari sesuatu, yang disusun dalam seperangkat aturan dan prosedur. Dan secara alamiah, kebanyakan siswa menyukai game dalam dunia mereka, hal ini membuka peluang bagi para guru untuk memanfaatkannya dalam konteks pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran Bahasa Inggris pada khususnya. Wright, David and Michael (2006: 119) menambahkan bahwa game *Change the Story* adalah salah satu game yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosa kata sebagai salah satu komponen bahasa. Namun demikian, penulis berkeyakinan bahwa game ini sangat mungkin diterapkan

dalam pembelajaran skill bahasa dan komponen bahasa lainnya.

Terdapat banyak metode dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan skill bahasa siswa, dan salah satunya adalah game *Change the Story*. Game ini merupakan salah satu game yang bisa membantu siswa untuk aktif dalam berbicara, yang sekaligus menyenangkan bagi siswa (Katie, www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html). Game ini juga membentangkan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat-kalimat yang nantinya diharapkan akan mampu membangun suatu narasi. Berikut adalah prosedur pembelajaran yang telah disusun oleh Wright, David and Michael (2006: 119):

1. Siswa diminta menuliskan sebanyak kurang lebih 70 kata dalam bentuk cerita pendek atau narasi, kemudian mereka menggaris bawahi atau menandai kata-kata benda. Dalam hal ini guru bisa memberikan pilihan jenis cerita yang lebih menarik.
2. Guru membantu siswa mengumpulkan 20 kata benda melalui teknik brainstorming.
3. Siswa diminta membaca teks yang mereka buat dengan suara keras, lalu membuang kata-kata benda yang ada didalam teks tersebut. Rumpang kosong yang mereka tinggalkan, diisi oleh siswa lain dengan kata-kata benda yang dipilih secara acak. Hasilnya nanti akan menarik, tergantung konteks kalimat yang dimaksud.

Seperti sekolah pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan ditempuh dalam waktu selama tiga tahun, dimulai dari Kelas VII sampai Kelas IX. Guna tercapainya tujuan pendidikan yakni menciptakan lulusan

yang berkompetensi baik dan mampu bersaing di era ini para siswa/siswi dituntut untuk menguasai Bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan, mengingat Bahasa Inggris merupakan salah satu alat komunikasi dunia yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dan merupakan sesuatu yang tak terbantahkan bahwa berbagai media social yang makin gencar digunakan saat ini oleh berbagai kalangan, baik konvensional maupun digital telah menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam penggunaannya. Merujuk pada latar belakang diatas, kami tim pengabdian masyarakat menyusun serangkaian kegiatan dalam upaya memberikan pelatihan keterampilan berbicara Bahasa Inggris bagi siswa/siswi SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan. Pelatihan ini ditujukan untuk mempermudah siswa/siswi dalam belajar dan berlatih dalam berkomunikasi berbahasa Inggris, khususnya secara lisan.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, tim pengabdian kepada masyarakat menyimpulkan bahwa ternyata para siswa/siswi SMPN 1 Merbau Mataram masih perlu diberikan pelatihan keterampilan berbicara Bahasa Inggris, khususnya para siswa/siswi kelas VIII. Hal ini dilakukan karena pelatihan seperti ini masih jarang dilaksanakan baik dari pihak internal maupun eksternal sekolah. Dengan demikian hal yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini adalah:

1. Keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa/siswi kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram perlu ditingkatkan.
2. Dibutuhkan pelatihan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Solusi Permasalahan

Adapun fakta yang telah ditemukan adalah rendahnya kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa/ siswi kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, sehingga kami sebagai tim pengabdian mengadakan pelatihan keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Adapun dilaksanakannya workshop ini bertujuan untuk:

1. Usaha dalam mendedikasikan pengalaman dan pengetahuan tim pengabdian dalam membantu masyarakat.
2. Meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa/siswi.
3. Melatih para siswa/siswi untuk berbicara dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Bahasa Inggris yang saat ini telah mendunia dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat baik dalam berkomunikasi dalam dunia bisnis maupun social kemasyarakatan, sehingga sangatlah mendesak untuk mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat tidak hanya bermaksud melatih keterampilan berbicara Bahasa Inggris tetapi juga memperkenalkan yaitu game/permainan *Change the Story* sebagai salah satu strategi pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dilakukan untuk memberikan pencerahan sebagai salah satu alternative bagi guru dalam memilih teknik dan strategi pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun materi yang disampaikan oleh tim PKM diadaptasikan dari beberapa sumber dan artikel yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi dan karakteristik peserta pelatihan.

Berikut ini adalah prosedur Pelatihan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan:

1. Peserta menyimak penjelasan tentang materi yang diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.
2. Siswa/siswi diberikan handout agar lebih mudah didalam mempelajari materinya.
3. Siswa/siswi diminta untuk mendengarkan materi sampai selesai.
4. Tim pengabdian memberikan penjelasan tentang prosedur permainan Change the Story kepada siswa/siswi.
5. Siswa/ siswi diberikan kesempatan untuk mempraktekkan strategi yang telah dijelaskan dengan dipandu oleh tim pengabdian. Dalam hal ini tim pengabdian melakukan modifikasi prosedur menyesuaikan kondisi dan karakteristik peserta pelatihan. Adapun modifikasi prosedur game Change the Story adalah sebagai berikut;
 - a. Membagi siswa menjadi pair group, setiap group diberikan selember kertas berisi teks narasi.
 - b. Group diminta menggaris bawahi setiap kata benda yang ditemukan dan menghapusnya dari teks tersebut.
 - c. Kemudian lembar kerja yang sudah dihapus kata bendanya tersebut, ditukarkan dengan kelompok lain.
 - d. Berikutnya adalah group yang telah mendapatkan lembar kerja kelompok lain, mengisi rumpang kosong dengan kata benda lain yang nantinya akan tersusun teks dengan narasi berbeda dengan teks dengan narasi awal.
 - e. Lalu, hasil narasi yang telah mereka buat dibaca dengan keras.
6. Siswa/siswi diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab

dengan narasumber atau tim pengabdian.

7. Tim pengabdian memberikan kesimpulan atas materi pelatihan yang sudah diberikan.

METODE

Realisasi Pemecahan Masalah

Pelatihan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan, sebagai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat telah dilaksanakan di SMPN 1 Merbau Mataram Lampung Selatan pada hari Kamis 6 Oktober 2022 pukul 08.00 - 11.00 WIB yang diikuti oleh 34 siswa. Tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pentingnya penguasaan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris, mikro skill dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris, strategi pembelajaran Bahasa Inggris, dan prosedur permainan Change the Story dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Adapun pembicara dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah tim pengabdian masyarakat dari program studi pendidikan Bahasa Inggris ITBA Dian Cipta Cendikia, yakni:

- a. Juni Hartiwi, S.Pd., M.Pd.
- b. Nila Sari Dewi, S.Pd., M.Pd.
- c. Nurul Ari Yani, S.S, M.Pd.
- d. Sri Sutiwi, S.Pd, M.Pd

Persiapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisa kebutuhan dengan melaksanakan observasi terhadap siswa/siswi peserta pelatihan
2. Melakukan studi pustaka
3. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung dalam pelaksanaan pelatihan.

4. Melakukan uji coba adaptasi prosedur strategi yang akan disampaikan.
5. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
6. Mengirim surat kesediaan pada SMP N 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan untuk mengikuti pelatihan.
7. Kesepakatan antara mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 6 Oktober 2022.
8. Tanggal 1 Oktober 2022 melakukan pengecekan atas kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan selama kegiatan.
9. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
10. Melakukan penyesuaian prosedur strategi dengan karakteristik siswa/siswi SMPN 1 Merbau Mataram
11. Menyiapkan kuisisioner sebagai media evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Dan pada hari Kamis tanggal 6 Oktober 2022, kegiatan pelatihan ini dimulai dari pukul 08.00 hingga 11.00 WIB dengan susunan acara sebagai berikut:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat.
3. Penyampaian materi
4. Para siswa/siswi SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan dikumpulkan dalam satu ruang kelas. Materinya adalah tentang peranan Bahasa Inggris dalam era revolusi industry 4.0, micro skill keterampilan Bahasa Inggris, strategi pembelajaran Bahasa Inggris, serta prosedur permainan Change the Story dalam

pembelajaran Bahasa Inggris, lalu peserta menyimak materi yang disampaikan oleh narasumber atau tim pengabdian, tim pengabdian memandu peserta pelatihan dalam mensimulasikan strategi permainan Change the Story, serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab diakhir sesi kegiatan.

5. Diakhir kegiatan, tim pengabdian memberikan lembar kuisisioner kepada peserta pelatihan sebagai media dalam mengevaluasi kegiatan.
6. Pemateri memberikan simpulan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan.
7. Penyampaian materi dilaksanakan di ruang kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan.
8. Akhir kegiatan ditutup oleh Kepala Sekolah.

Khalayak Sasaran

Kegiatan ini diikuti oleh para siswa/siswi kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan tahun ajaran 2022/2023.

Kepakaran Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat adalah dosen di jurusan program studi Bahasa Inggris di ITBA Dian Cipta Cendikia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Yang Dicapai

Program pelatihan ini sangat bermanfaat dalam peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan. Hasil pelatihan adalah bahwa siswa/siswi dapat mengaplikasikannya dalam melatih kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Analisa Terhadap Hasil Yang Diperoleh

Dengan adanya pelatihan keterampilan berbicara Bahasa Inggris mampu membangkitkan motivasi para siswa/siswi untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan baik dan tanpa ragu lagi. Juga memberikan pencerahan bagi guru sebagai salah satu alternative teknik dan strategi yang mampu menggugah motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada meningkatnya keterampilan Bahasa Inggris siswa.

Evaluasi Kegiatan

Selama kegiatan yang dimulai pukul 08.00 sampai pukul 11.00 WIB siswa/siswi peserta pelatihan nampak sangat antusias sehingga acara pelatihan tersebut semua berjalan dengan lancar dan tanpa kendala apapun dalam pelaksanaan penyampaian materi maupun praktik pelatihan keterampilan berbicara Bahasa Inggris kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan dengan strategi permainan Change the Story.

Luaran Yang Dicapai

Para peserta pelatihan menjadi mengerti tentang pentingnya penguasaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris baik dalam hubungan bisnis maupun bersosialisasi. Sehingga nantinya keterampilan tersebut dapat dengan lebih baik digunakan untuk komunikasi. Pemateri juga berhasil menyampaikan dan membagi ilmunya kepada siswa/siswi dengan baik sehingga materi dapat dipahami dengan jelas oleh mereka. Tim pengabdian menganalisa data yang diperoleh untuk mendapatkan sebuah kesimpulan terhadap kebutuhan dan hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan ini.

SIMPULAN

Pelatihan dan pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris

bagi siswa/siswi memang harus dilakukan oleh tenaga ahli yang berkompeten dibidangnya, meskipun pada akhirnya siswa/siswi juga dapat mengembangkan kemampuan tersebut dengan mandiri berdasarkan motivasi dan kemauan yang tinggi untuk terus belajar dan berlatih berbicara Bahasa Inggris. Yang didukung dengan hadirnya berbagai media pembelajaran yang dapat diakses dimanapun untuk meningkatkan kemampuan dan potensi diri.

Tim pengabdian kepada masyarakat berharap agar materi yang disampaikan dapat memberi manfaat bagi siswa/siswi kelas VIII SMPN 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan dan dapat diterapkan secara berkesinambungan dengan baik dan penuh percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakakhsh, Sahar Ameer. (2016). *Using Game as a Tool in teaching Vocabulary to Young Learners. English Language Teaching*. Vol. 9, No. 7; 2016 published by Canadian of Science and Education. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Cohen, A.D. (1994). *Assesing Languege Ability in the Classroom*. USA: Hainle & Hainle.
- Fachrurrazy. (2002). *Teaching English as Foreign Language*. Malang: The State University of Malang.
- Katie. *TEFL Classroom Games*. Change the Story. www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html [Online: 25 Agustus 2014]
- Richards, J., & Rodgers, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (p. 204). New York: Cambridge University Press.

Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Tria, Ayu. (2014). *The Influence of using Change the Story Game toward Students' Vocabulary Mastery at the First Semester of the Eighth Class at SMPN 3 Tanjung Raja*. Bandar Lampung: unpublished.

Trisnadewi, Komang dan Eka Ayu Purnama Lestari. (2018). *Pengaruh Language Game terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Jurnal Bahasa dan Budaya Kulturstik. Vol 2 No. 1 Januari 2018, 66 – 78. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/idnex.php/kulturstik>

Uberman, A. (1998). *The Use of Games: For Vocabulary Presentation and Revision*. English Teaching Forum 36 (1): 20 <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.html> [Online: 25 Agustus 2014]

Wright, Andrew and David Betteridge and Michael Buckby. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge Handbooks for Language Teacher. Cambridge University Press.