

# Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui *Games* Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel

I Gusti Ayu Mahatma Agung<sup>1\*</sup>, I Made Perdana Skolastika<sup>2</sup>, Ni Luh Putu Tarisa Damayanti<sup>3</sup>,  
Putu Adri Wisanta<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Sastra Inggris, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ayu.mahatma@unmas.ac.id, <sup>2</sup>perdana.skolastika@unmas.ac.id, <sup>3</sup>pututarisa0@gmail.com,  
<sup>4</sup>pututadriwisanta@gmail.com

---

## INFORMASI ARTIKEL

### *Data artikel:*

Naskah masuk, 29 Desember 2022

Direvisi, 20 Januari 2023

Diterima, 21 Januari 2023

### *Kata Kunci:*

Bahasa Inggris

Kosakata

Games

Siswa

---

## ABSTRAK

**Abstract-** Vocabulary is an essential element in learning English. However, many students experience problems in learning English vocabulary. One of the factors that cause student's lack of vocabulary mastery is the lack of variety in the learning methods. Therefore, this community service activity aims to improve English vocabulary mastery and foster the motivation of grade 11 students at SMAN 1 Penebel. English training using games provided a new atmosphere in class. The students seemed enthusiastic during the learning process. In addition to increasing English vocabulary, games can also develop student's ability to work in teams, train memory and concentration, and improve their English skills. The evaluation results through the Google form showed that the average score for the vocabulary quiz students worked on at the end of the training was 91.43. Based on the result, it can be concluded that the student's understanding of the vocabulary being taught is quite high..

**Abstrak-** Kosakata merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi, banyak siswa mengalami kendala dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Salah satu faktor penyebab kurangnya penguasaan kosakata pada siswa adalah metode pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan menumbuhkan motivasi siswa-siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Penebel melalui *games*. Pelatihan menggunakan *games* memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Siswa terlihat antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Selain menambah kosakata bahasa Inggris, *games* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, melatih ingatan dan konsentrasi, serta mengasah keterampilan berbahasa Inggris. Hasil evaluasi melalui *Google form* menunjukkan nilai rata-rata kuis kosakata yang dikerjakan siswa pada akhir pelatihan adalah 91,43. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata yang diajarkan sudah cukup tinggi.

---

## *Korespondensi:*

---

## I Gusti Ayu Mahatma Agung

Program Studi Sastra Inggris, Universitas Mahasaraswati Denpasar  
Jl. Kamboja No. 11A Denpasar 80233, Indonesia

### 1. PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa Inggris merupakan hal yang sangat penting dalam era globalisasi. Penguasaan bahasa Inggris yang baik memberi kesempatan untuk dapat mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dari negara lain yang lebih maju (Sari et al., 2022). Selain itu, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dapat membuka peluang kerja sama lintas negara (Agung et al., 2022). Oleh karena itu, kemampuan bahasa Inggris memegang peran penting dalam kemajuan suatu bangsa.

Dalam mempelajari bahasa Inggris, kosakata merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai karena akan memengaruhi keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti *listening*, *reading*, *writing*, dan *speaking* (Amirzai, 2021). Apabila siswa kurang menguasai kosakata, maka akan sulit bagi mereka untuk memahami percakapan dan bacaan dalam bahasa Inggris. Selain itu, mereka akan kesulitan untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dalam bahasa Inggris (Sa'd & Rajabi, 2018). Dengan demikian, penguasaan kosakata merupakan prioritas agar dapat memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik.

Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris (Dewati, 2020). Salah satu faktor penyebab siswa kurang menguasai kosakata bahasa Inggris adalah rendahnya motivasi dan kepercayaan diri dalam mempelajari bahasa Inggris. Hal ini dapat disebabkan karena metode pembelajaran di kelas yang kurang variatif sehingga siswa kurang dapat berperan aktif (Agistiawati & Asbari, 2020). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah belajar bahasa Inggris melalui *games*. Penggunaan *games* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa manfaat, yaitu pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, siswa dapat lebih mudah

memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan, dan interaksi antara guru dan siswa yang lebih aktif menyebabkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Sahrawi et al., 2018). Selain itu, penggunaan *games* di kelas dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anisa et al., 2020).

Pelatihan bahasa Inggris dengan menggunakan *games* telah dilakukan dalam beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan bahasa Inggris dengan gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara telah dilakukan oleh Sukci et al. (2022). Penggunaan *games* dalam kegiatan tersebut bertujuan untuk mencairkan suasana sehingga peserta kegiatan lebih nyaman untuk mempraktikkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain bermain peran (*role play*), menulis cerita dan *caption*, bermain *treasure hunt*, dan menjawab kuis di aplikasi *Kahoot!* Melalui berbagai kegiatan permainan yang menyenangkan tersebut, peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Pelatihan bahasa Inggris dengan media *games* juga telah dilakukan oleh Magfirah et al. (2021). Tujuan dari kegiatan tersebut adalah meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Games yang digunakan dalam kegiatan tersebut antara lain *bingo*, *scavenger hunt*, dan *quiz*. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta. Sebelum mengikuti kegiatan tersebut banyak peserta yang menganggap bahwa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Namun, setelah mengikuti pelatihan bahasa Inggris dengan menggunakan *games*, peserta menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Peserta mengalami peningkatan dalam

penguasaan kosakata serta mampu memulai percakapan dan merespons lawan bicara dalam bahasa Inggris.

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi siswa melalui *games* dan teknologi telah dilaksanakan oleh Julanos et al. (2020). Kegiatan pengabdian tersebut dilaksanakan sebagai solusi atas permasalahan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Masalah yang kerap dialami siswa antara lain penguasaan kosakata yang kurang, kepercayaan diri yang rendah, dan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, kegiatan tersebut dirancang agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik. Kegiatan yang dilakukan antara lain pemutaran video, pemaparan materi dan praktik berbicara, dilanjutkan dengan *games* menyusun kalimat dalam bahasa Inggris. Siswa terlihat sangat aktif dan antusias selama pelaksanaan kegiatan. Mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang kosakata, cara menyusun kalimat, dan praktik percakapan dalam bahasa Inggris.

Sebagai suatu bentuk solusi terhadap kurangnya penguasaan kosakata siswa, *Sustainable Education Community* (SEC) sebagai salah satu unit kegiatan mahasiswa di Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar, bermaksud untuk memberikan pelatihan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *games* bagi siswa-siswi di SMA Negeri 1 Penebel. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui *games* yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi dan nilai positif dalam diri siswa.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Penebel yang berlokasi di Jalan Pitera No. 49, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Kegiatan ini berlangsung selama enam bulan dari bulan Juli hingga Desember 2022. Proses pembelajaran dilakukan setiap hari Sabtu pukul 09.00-12.00 WITA di SMA Negeri 1 Penebel. Peserta pelatihan bahasa Inggris ini terdiri dari 33 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Penebel. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 14 dosen Sastra Inggris dari Fakultas Bahasa

Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar yang berperan sebagai instruktur pelatihan. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan 16 mahasiswa anggota *Sustainable Education Community* (SEC). Jadwal kegiatan disampaikan dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Jadwal Kegiatan Pelatihan Bahasa Inggris di SMAN 1 Penebel

No	Tanggal	Kegiatan
1	4-29 Juli 2022	Kontak dengan SMA Negeri 1 Penebel dan penyusunan program
2	3 Agustus 2022	Sosialisasi program
3	3-6 Agustus 2022	Pendaftaran peserta
4	8 Agustus 2022	Persiapan tim pelaksana
5	12 Agustus 2022	Penyamaan persepsi
6	13 Agustus 2022	Orientasi peserta
7	20 Agustus-3 Desember 2022	Proses pembelajaran
8	3 Desember 2022	Evaluasi kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Penebel dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 2.1 Tahap Persiapan

Tahap ini dimulai dengan kontak dengan SMA Negeri 1 Penebel untuk meminta izin dan menyampaikan tujuan kami untuk melaksanakan kegiatan pelatihan bahasa Inggris sebagai suatu bentuk pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan selanjutnya yaitu penyusunan program kegiatan pelatihan bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Penebel yang dirancang dalam bentuk proposal. Setelah itu, sosialisasi program disampaikan kepada siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Penebel. Siswa-siswi yang tertarik dapat melakukan pendaftaran untuk mengikuti program ini. Persiapan kegiatan kemudian dilanjutkan dengan penyamaan persepsi tim pelaksana dan orientasi peserta program yang dilakukan satu minggu sebelum kegiatan pelatihan dimulai.

## 2.2 Tahap Pelaksanaan

Untuk menunjang proses pembelajaran, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka di SMA Negeri 1 Penebel. Pelatihan bahasa Inggris dilaksanakan setiap hari Sabtu pukul 09.00-12.00 WITA di mana siswa akan didampingi oleh 2 orang instruktur dan beberapa mahasiswa anggota SEC yang ditugaskan. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi yaitu sesi imajinasi dan *sharing session*, pembelajaran bahasa Inggris, aktivitas *ice breaking*, *journaling*, dan refleksi. Rincian waktu kegiatan dalam setiap sesi pelatihan ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Waktu Kegiatan dalam Setiap Sesi Pelatihan

No	Jam (WITA)	Kegiatan
1	09.00-09.30	Imajinasi dan <i>sharing session</i>
2	09.30-11.00	Pembelajaran bahasa Inggris
3	11.00-11.15	Aktivitas <i>ice breaking</i>
4	11.15-11.30	<i>Journaling</i>
5	11.30-11.45	Refleksi
6	11.45-12.00	Penutup

## 2.3. Tahap Evaluasi

Sebagai bentuk evaluasi kegiatan, siswa peserta program diminta untuk menjawab soal di *Google form*. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, siswa juga diminta untuk menuliskan pendapat mereka tentang kegiatan yang telah mereka ikuti. Hasil evaluasi digunakan untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pelatihan. Bagian terakhir dari tahap evaluasi ini adalah penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan kosakata bahasa Inggris ini dilaksanakan sebagai bentuk solusi permasalahan yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA Negeri 1 Penebel dalam belajar bahasa Inggris. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap awal kegiatan, ditemukan bahwa siswa-siswi di SMA Negeri 1 Penebel mengalami kendala dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Siswa menyampaikan bahwa mereka kesulitan untuk

mengingat kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari karena kurangnya praktik untuk menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu, pelatihan kosakata bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Penebel dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan nilai positif dalam diri siswa.

Setiap pertemuan diawali dengan sesi imajinasi, di mana salah satu mahasiswa anggota SEC memberikan sebuah cerita yang nantinya akan membawa siswa untuk membayangkan hal tersebut. Siswa kemudian diminta untuk memilih sebuah *blessing card* yang telah disediakan oleh tim SEC yang nantinya akan digunakan sebagai sarana *sharing* dalam grup kecil. Siswa kemudian membaca pesan yang tercantum pada *blessing card* yang telah mereka pilih dan menyampaikan pendapat mereka mengenai pesan tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi siswa serta melatih kemampuan mereka untuk mengungkapkan pendapat.



Gambar 1. Imajinasi dan *Sharing Session*

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi pelatihan kosakata bahasa Inggris. Demi meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris diperlukan metode pembelajaran yang menarik. *Games* merupakan salah satu metode pembelajaran yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan bahasa Inggris siswa (Sari et al., 2020). Salah satu games yang dapat digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris adalah *treasure hunt*. Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan tersebut sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan lebih baik. Melalui

permainan *treasure hunt*, siswa akan merasa seolah-olah mereka tidak sedang belajar sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran tanpa merasa terbebani (Nurpatima et al., 2020).

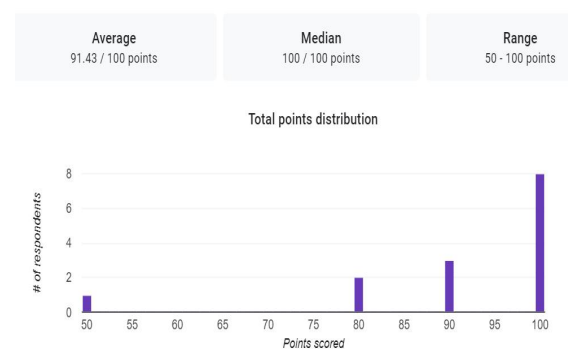
Sesi pelatihan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan *treasure hunt*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua orang. Masing-masing kelompok didampingi oleh satu mahasiswa SEC yang bertugas membimbing dan memastikan bahwa siswa sudah memahami instruksi yang diberikan. Setiap kelompok diberi lembar kerja yang berisi daftar kata bahasa Inggris. Kosakata yang dipilih merupakan kosakata yang terkait dengan proyek yang sedang siswa kerjakan di sekolah. Tugas siswa adalah mencari arti dan definisi setiap kata pada kartu berwarna yang sudah ditempel di tembok sekitar kelas. Dalam setiap kelompok, satu siswa akan bertugas untuk mencari definisi kata dan satu orang bertugas untuk menuliskannya. Siswa akan bergiliran dalam melaksanakan tugas tersebut. Pemenang *games* ini adalah kelompok yang berhasil melengkapi definisi semua kata yang tercantum dalam lembar kerja. Selain memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, melatih memori dan konsentrasi, mengasah keterampilan *listening* (menyimak), *writing* (menulis), dan *pronunciation* (pengucapan). Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga kelas tidak terasa monoton.



Gambar 2. Permainan *Treasure Hunt*

Setelah kegiatan *games* selesai dilakukan, instruktur kemudian membahas kata-kata yang tercantum di lembar kerja. Instruktur memberikan penjelasan dan contoh

yang terkait dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Setelah itu siswa berlatih membuat kalimat dengan menggunakan kosakata yang sudah diajarkan. Di akhir sesi, siswa diminta untuk mengerjakan kuis kosakata di *Google form* sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Kuis kosakata tersebut berupa sepuluh soal pilihan ganda di mana siswa harus memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat. *Google form* tersebut diisi oleh 14 siswa kelas XI yang hadir pada kegiatan pelatihan ketika kuis tersebut diberikan.



Gambar 3. Hasil Kuis Kosakata

Berdasarkan respons di *Google form*, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa dalam kuis tersebut adalah 91,43 dengan rincian delapan siswa mendapat nilai 100, tiga siswa mendapat nilai 90, dua siswa mendapat nilai 80, dan satu siswa mendapat nilai 50. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik terhadap kosakata yang telah diajarkan. Sedangkan siswa yang mendapat nilai 50 masih perlu meningkatkan pemahamannya tentang kosakata bahasa Inggris.



Gambar 4. Praktik Menggunakan Kosakata

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan aktivitas *ice breaking* yang bertujuan untuk mencairkan suasana agar siswa menjadi lebih rileks setelah kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dipilih yaitu *games* bernama *Zap Zip Zup*. Tujuan dari *games* ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan pengambilan keputusan secara cepat.

Kegiatan selanjutnya adalah sesi *journaling*. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk menuangkan perasaannya dalam sebuah tulisan yang kemudian dimasukkan ke dalam kotak yang telah disediakan. Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami dan mengenali dirinya sendiri. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi refleksi. Kegiatan ini merupakan sesi terakhir di mana siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka alami selama kegiatan, memberi kesempatan untuk berterima kasih pada diri sendiri dan lingkungan, dan menumbuhkan rasa syukur pada hal-hal sederhana yang telah mereka lalui.



Gambar 5. Sesi *Journaling*

Berdasarkan tulisan siswa pada sesi *journaling*, siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dengan kegiatan pelatihan dengan *games* karena mereka merasakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka juga belajar kosakata baru dan mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkannya. Siswa menyatakan keinginan mereka agar kegiatan pelatihan ini dilanjutkan pada semester berikutnya agar mereka dapat terus belajar bahasa Inggris dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan penyerahan sertifikat dan kenang-kenangan kepada siswa diikuti sesi foto bersama.



Gambar 6. Penyerahan Sertifikat Kepada Siswa

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan kosakata bahasa Inggris dengan *games* di SMA Negeri 1 Penebel memberikan banyak manfaat bagi siswa-siswi peserta pelatihan. Pelatihan menggunakan *games* memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Siswa terlihat antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Selain meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, *games* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, melatih memori dan konsentrasi, serta mengasah keterampilan berbahasa Inggris. Selain itu, sesi imajinasi di awal kegiatan serta *journaling* dan refleksi di akhir kegiatan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan nilai-nilai positif pada siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memberikan dukungan penuh sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan lancar. Tim penulis juga menyampaikan terima kasih kepada SMA Negeri 1 Penebel yang telah memberikan izin dan sambutan positif untuk melaksanakan kegiatan pelatihan bahasa Inggris ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Swasta

- Balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/516>
- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., & Widiantara, D. S. M. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris bagi Siswa SMA dan SMK Melalui Program “Mengabdikan Padamu Negeri.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 3064–3075. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.9378>
- Amirzai, G. A. (2021). Assessing The Effects of Teaching Vocabulary in Developing Receptive Skills: A Review Article. *Journal of World Englishes and Educational Practices (JWEEP)*, 3(3), 15–21. <https://doi.org/10.32996/jweep>
- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The Effect of Gamification on Students’ Motivation in Learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 14(1), 22–28. <https://doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Dewati, B. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa dengan Metode Word Square. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(1), 31–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i1.2850>
- Julanos, J., Nugraha, N. B., & Suarlin, J. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Bagi Siswa SMP. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 2(2), 22–27. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i2.206>
- Magfirah, S., Adam, S., Maricar, F., & Pandjaitan, I. P. (2021). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris melalui Media Games di Lingkup Komunitas Ternate. *ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 109–116. <https://doi.org/10.30812/adma.v2i1.1261>
- Nurpatima, N., Kamsinah, K., & Tekeng, S. N. Y. (2020). The Use of Treasure Hunt Game Toward the Students’ Vocabulary Mastery at Islamic. *English Language Teaching for EFL Learners Journal (ELTIES)*, 2(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/el-ties.v2i1.11439>
- Sa’d, S. H. T., & Rajabi, F. (2018). Teaching and Learning Vocabulary: What English Language Learners Perceive to Be Effective and Ineffective Strategies. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 8(1), 139–163. <https://doi.org/10.26529/cepsj.492>
- 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), 166–175. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>
- Sari, E. D. P., Lapiana, U. N. B., & Sudaryanto, M. (2022). Strategi Belajar Bahasa Inggris Pada Era Revolusi Digital 4.0 di Komunitas Duta Bahasa Provinsi Bangka Belitung. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 4(1), 9–17. <https://doi.org/10.35970/madani.v4i1.835>
- Sari, H. P., Fauzi, A., & Primasari, Y. (2020). Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Bela Negara*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/jabn.v1i2.17>
- Sukci, L. B. P., Kristianto, I. I., & Wahyuni, A. K. T. (2022). Gamifikasi dalam Pelatihan Bahasa Inggris untuk Wicara bagi Remaja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. *VIVABIO : Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(3), 105–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.35799/vivabio.v4i3.43532>