

PENGENALAN METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SECARA PRAKTIS DAN BERBASIS PERMAINAN PADA FORUM PEMUDA DESA WISATA DALAM PENINGKATAN SKILL KOMUNIKASI

Desi Qoriah¹⁾, Dioka Muhammad Akbar²⁾, Magnaz Lestira Oktaroza³⁾
Fakultas Ekonomi , Universitas Garut
email: [^{1\)}desiq@uniga.ac.id](mailto:desiq@uniga.ac.id), [^{2\)}dioka@uniga.ac.id](mailto:dioka@uniga.ac.id), [^{3\)}magnaz@uniga.ac.id](mailto:magnaz@uniga.ac.id)

Abstract

Practical English language proficiency is an essential skill in supporting the tourism sector, especially in tourist villages with potential visits from international travelers. However, many youths in Rancabango Tourism Village, Garut, still struggle with using English actively. This community service program aimed to enhance basic communication skills in English through an engaging and practical approach using the gaming method. This method combines educational games with the Total Physical Response (TPR) approach to create an interactive, contextual, and youth-friendly learning experience. The training was conducted in an intensive five-hour session involving eighteen youth participants from the local village forum. Various games such as guess the word, role-play tourism guide, find your team, and speak and act were implemented to improve speaking skills, teamwork, and participants' self-confidence. Evaluation through pre-tests and post-tests showed significant improvement in vocabulary acquisition, speaking confidence, and the ability to deliver basic tourism-related information in English. Additionally, participants demonstrated high enthusiasm and collaborative spirit. The results of this program indicate that the gaming method is an effective approach to developing practical English communication skills while simultaneously strengthening youth capacity as active agents in the sustainable development of tourism villages.

Keywords: gaming method, practical English, village youth, interactive training.

Abstrak

Bahasa Inggris praktis merupakan keterampilan penting dalam mendukung sektor pariwisata, terutama di desa wisata dengan potensi kunjungan wisatawan mancanegara. Namun, banyak anak muda di Desa Wisata Rancabango, Garut, masih kesulitan menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dasar dalam bahasa Inggris melalui pendekatan yang menarik dan praktis dengan metode permainan. Metode ini menggabungkan permainan edukatif dengan pendekatan Total Physical Response (TPR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan ramah anak muda. Pelatihan dilakukan dalam sesi intensif selama lima jam yang melibatkan delapan belas peserta muda dari forum desa setempat. Berbagai permainan seperti tebak kata, bermain peran pemandu wisata, temukan tim Anda, dan bicara dan bertindak diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, kerja sama tim, dan kepercayaan diri peserta. Evaluasi melalui tes awal dan tes akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata, kepercayaan diri berbicara, dan kemampuan menyampaikan informasi dasar terkait pariwisata dalam bahasa Inggris. Selain itu, para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan semangat kolaboratif. Hasil program ini menunjukkan bahwa metode permainan merupakan pendekatan yang efektif untuk

mengembangkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris praktis sekaligus memperkuat kapasitas pemuda sebagai agen aktif dalam pembangunan berkelanjutan desa wisata.

Kata kunci: metode permainan, bahasa Inggris praktis, pemuda desa, pelatihan interaktif.

1. PENDAHULUAN

Pendahuluan Bahasa Inggris saat ini menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting dalam menghadapi era globalisasi dan digitalisasi. Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam dunia pendidikan formal, tetapi juga dalam sektor pariwisata dan ekonomi kreatif (Clement & Murugavel, 2018)., terutama di daerah-daerah yang memiliki potensi wisata seperti Desa Wisata Rancabango, Garut. Namun, kenyataannya masih banyak pemuda di desa tersebut yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan berbahasa Inggris secara praktis.

Forum pemuda sebagai salah satu elemen penting dalam pengembangan potensi lokal memiliki peran strategis dalam memajukan sektor pariwisata desa. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, menyenangkan, dan aplikatif guna meningkatkan kompetensi mereka. Salah satu pendekatan yang diyakini efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris secara praktis adalah metode gaming, yaitu penggunaan permainan edukatif sebagai sarana belajar yang interaktif dan kolaboratif, seperti yang diungkapkan Kovalenko, & Skvortsova tahun 2022. Peneliti tersebut menemukan efek positif dalam pembelajaran gamifikasi baik untuk tenaga pengajar ataupun untuk peserta didik.

Metode gaming dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan konsep bermain sambil belajar. Dalam teori pembelajaran konstruktivistik, metode ini dapat membantu peserta membangun pemahaman melalui pengalaman langsung (experiential learning), kolaborasi, serta motivasi intrinsik yang tinggi. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Zhang tahun 2018, juga An Nisa, & Suwartono, tahun 2020, menyatakan penggunaan language games terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa asing.

Lebih jauh lagi, metode gaming juga mendukung pendekatan Total Physical Response (TPR), di mana peserta didorong untuk merespon secara fisik terhadap instruksi atau situasi yang diberikan dalam bahasa target, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah diingat (Redlarska, 2020). Hal ini sejalan dengan karakteristik pemuda yang cenderung aktif, dinamis, dan membutuhkan stimulus yang menarik untuk mempertahankan fokus belajar (Liu et. al., 2021).

Urgensi kegiatan ini terletak pada pentingnya peningkatan keterampilan bahasa Inggris yang tidak hanya teoritis, tetapi juga mampu diterapkan dalam konteks kehidupan nyata, terutama dalam interaksi dengan wisatawan lokal maupun mancanegara. Melalui metode gaming, peserta diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan memotivasi mereka untuk aktif menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan bahasa Inggris berbasis metode gaming kepada forum pemuda Desa Wisata Rancabango, sehingga mereka mampu menguasai keterampilan dasar komunikasi dalam bahasa Inggris secara praktis dan inovatif.

Rencana pemecahan masalah dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan observasi awal dan diskusi dengan tokoh pemuda dan perangkat desa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat kemampuan bahasa Inggris peserta. Kedua, penyusunan materi pelatihan disesuaikan dengan konteks lokal dan potensi desa wisata, seperti percakapan seputar penyambutan wisatawan, informasi tempat wisata, serta pelayanan sederhana. Ketiga, pelatihan dilakukan dengan pendekatan gaming melalui berbagai permainan interaktif seperti roleplay, guessing games, dan simulation games yang menuntut penggunaan bahasa Inggris secara aktif. Terakhir, dilakukan evaluasi melalui pengamatan langsung, refleksi peserta, dan pemberian tugas berbasis praktik untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan yang dicapai. Pemecahan masalah tersebut berdasar pada beberapa temuan tentang solusi pembelajaran Bahasa Inggris, (Casanova-Mata, 2023).

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Desa Wisata Rancabango, Garut, merupakan salah satu destinasi wisata yang sedang berkembang dengan potensi alam, budaya, dan atraksi wisata lokal yang menarik. Namun, di tengah peluang tersebut, masih terdapat keterbatasan dalam kesiapan sumber daya manusia, khususnya pemuda, dalam mendukung pengembangan sektor pariwisata dari sisi komunikasi internasional, terutama kemampuan berbahasa Inggris.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara singkat dengan tokoh masyarakat serta perwakilan forum pemuda, ditemukan beberapa persoalan yang cukup signifikan.

1. Sebagian besar pemuda belum memiliki kepercayaan diri dan keterampilan dasar dalam menggunakan bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan dalam menjalin komunikasi dengan wisatawan mancanegara maupun mengelola konten promosi wisata berbasis digital.
2. Pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang pernah mereka alami cenderung bersifat teoritis dan membosankan, sehingga menurunkan motivasi belajar. Tidak adanya metode pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda menjadi salah satu tantangan utama dalam meningkatkan kompetensi mereka.
3. Belum terdapat program atau pelatihan rutin yang difokuskan pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris praktis, khususnya yang relevan dengan kebutuhan lapangan di sektor pariwisata desa. Padahal, forum pemuda merupakan garda depan yang dapat berperan sebagai pemandu wisata, pengelola media promosi, hingga penyedia layanan informasi di desa wisata tersebut.

Dengan melihat realitas tersebut, kebutuhan mendesak yang perlu segera dijawab adalah tersedianya program pembelajaran bahasa Inggris yang mudah diakses, menyenangkan, dan langsung aplikatif dalam konteks keseharian pemuda di desa wisata. Ahmadpour, Mohammadi, & Lotfi Dehgan (2022) sepakat bahwa program pelatihan berbasis metode gaming dipandang sebagai solusi inovatif untuk menjawab kebutuhan ini, karena mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar kaum muda.

Maka ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti halnya:

- 1) Rendahnya Kepercayaan Diri dan Keterampilan Dasar Bahasa Inggris:

Sebagian besar pemuda di Desa Wisata Rancabango belum memiliki kemampuan dasar dalam berbicara dan menulis dalam bahasa Inggris. Hal ini menghambat komunikasi dengan wisatawan asing dan pengelolaan konten digital promosi wisata.

- 2) Metode Pembelajaran yang Kurang Menarik dan Tidak Kontekstual:

Pengalaman belajar bahasa Inggris sebelumnya cenderung membosankan dan teoritis. Pendekatan yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik generasi muda yang membutuhkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

3) Ketiadaan Program Pelatihan yang Praktis dan Berkelanjutan:

Belum tersedia pelatihan rutin yang fokus pada kemampuan berbahasa Inggris secara praktis dan kontekstual di sektor pariwisata. Padahal, pemuda desa memiliki potensi sebagai garda depan dalam promosi dan layanan wisata.

Dari tantangan yang dihadapi oleh kaum muda desa wisata dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, terlihat beberapa kebutuhan yang dapat menyelesaikan permasalahan dan hambatan diantaranya:

a) Program Pembelajaran Bahasa Inggris yang Aplikatif dan Menyenangkan:

Dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang langsung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan konteks pariwisata. Pembelajaran sebaiknya berbasis metode yang sesuai dengan gaya belajar generasi muda (aktif, partisipatif, dan kontekstual).

b) Penguatan Soft Skills Melalui Pembelajaran Bahasa:

Kegiatan belajar sebaiknya juga mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kerja sama tim, dan kepercayaan diri. Hal ini penting agar pemuda siap menjadi aktor aktif dalam pengembangan desa wisata.

c) Model Pelatihan Berbasis Permainan (Gaming Method) yang Inovatif:

Dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui kegiatan yang interaktif. Gaming method diyakini efektif untuk meningkatkan motivasi, daya ingat, dan keterampilan komunikasi secara simultan.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai pelatihan intensif satu hari yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris berbasis metode gaming dengan penguatan keterampilan lunak (soft skills) seperti leadership dan team building. Rancangan kegiatan ini menitikberatkan pada pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yang memungkinkan peserta untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif (Apsari, Lisdawati, & Mulyani, 2020).

Sasaran kegiatan ini adalah 18 orang pemuda dari Forum Pemuda Desa Wisata Rancabango, yang dipilih berdasarkan rekomendasi tokoh masyarakat dan kesediaan mereka untuk mengikuti kegiatan secara penuh. Peserta memiliki latar belakang pendidikan dan kemampuan bahasa Inggris yang beragam, sehingga pendekatan yang digunakan bersifat inklusif dan adaptif.



Pelatihan dilakukan selama lima jam yang dibagi ke dalam dua sesi utama. Sesi pertama difokuskan pada pengenalan materi dasar bahasa Inggris praktis yang relevan dengan konteks pariwisata, seperti memperkenalkan diri, menyambut tamu, dan memberikan

informasi wisata. Sesi ini dilengkapi dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal peserta. Sesi kedua merupakan inti kegiatan, yaitu penerapan metode gaming dalam bentuk permainan edukatif seperti guess the word, role play tourism guide, find your team, dan speak and act. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris, tetapi juga untuk melatih kerja sama tim, kreativitas, dan kepemimpinan.



Bahan yang digunakan meliputi modul sederhana berisi kosakata dan ungkapan praktis, serta lembar aktivitas permainan yang sudah disesuaikan dengan konteks lokal. Alat bantu yang digunakan antara lain papan tulis, speaker portable, alat peraga visual, dan kartu permainan. Evaluasi dilakukan melalui post-test yang berisi simulasi peran (role play) dan kuis singkat untuk melihat peningkatan penguasaan materi dan keberanian dalam berbicara.

Secara umum, rancangan kegiatan ini tidak hanya dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga sebagai sarana membentuk karakter pemuda yang aktif, percaya diri, dan siap menjadi bagian dari penggerak potensi desa wisata secara berkelanjutan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan bahasa Inggris berbasis metode gaming terhadap 18 peserta Forum Pemuda Desa Wisata Rancabango berjalan dengan lancar dan menunjukkan hasil yang positif. Kegiatan diawali dengan pre-test berupa permainan guessing game dan miming game yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris dasar, sekaligus membangun kepercayaan diri sebelum masuk ke sesi inti. Dimitrov & Rumrill (2003) menganalisa pre-test dan post-test memiliki kegunaan praktis dalam mengukur perkembangan kemampuan seseorang.

Setelah pre-test, peserta mengikuti sesi pelatihan utama yang terdiri dari beberapa permainan edukatif berbasis metode gaming. Permainan pertama adalah guess the word, di mana peserta dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta menebak kata-kata dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan dunia pariwisata, seperti nama tempat, profesi, atau aktivitas wisata. Permainan ini melatih kosakata dan keterampilan berpikir cepat. Kegiatan pembelajaran dirasakan sangat menyenangkan terlihat dari kegembiraan peserta pada saat mengikuti sesi permainan Bahasa Inggris.



Selanjutnya, permainan role play tourism guide memungkinkan peserta mempraktikkan dialog antara pemandu wisata dan wisatawan asing. Dalam permainan ini, peserta secara bergiliran memerankan pemandu wisata yang menjelaskan objek wisata lokal dalam bahasa Inggris, yang sangat relevan dengan konteks mereka sebagai bagian dari komunitas desa wisata.




TERIMA
KASIH

Permainan find your team dan Chinese Whisper dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan kemampuan berbicara. Dalam find your team, peserta mencari anggota kelompoknya berdasarkan petunjuk bahasa Inggris yang tersembunyi, sedangkan speak and act meminta mereka mengekspresikan sebuah aktivitas wisata menggunakan kalimat bahasa Inggris yang disertai gerakan. Kedua permainan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga menumbuhkan kemampuan teamwork, leadership, dan komunikasi non-verbal yang efektif.

Kegiatan diakhiri dengan post-test berupa simulasi singkat dan kuis yang menguji kembali kemampuan bahasa Inggris peserta. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal keberanian berbicara, pemahaman kosakata, serta keterampilan menyampaikan informasi sederhana dalam bahasa Inggris. Peserta tampak lebih aktif dan percaya diri dibandingkan saat awal kegiatan.

Berikut gambaran hasil dari pre-test dan post-test peserta:

Tabel 1 Perbandingan hasil pre-test dan post-test

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Peningkatan Skor
1	Pemahaman kosakata dasar	58	83	+25
2	Keberanian berbicara	55	80	+25
3	Kemampuan menyampaikan informasi	52	81	+29
4	Kerja sama dalam tim	60	85	+25
	Rata-rata Total	56,25	82,25	+26

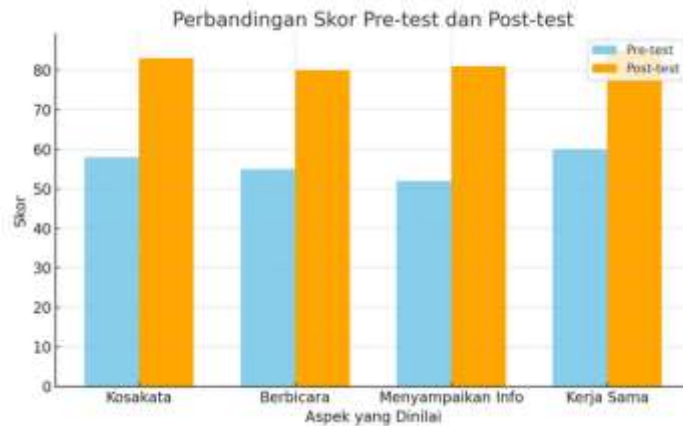
Tabel di atas menunjukkan hasil evaluasi kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan bahasa Inggris berbasis metode gaming. Terdapat empat aspek yang dinilai, yaitu: pemahaman kosakata dasar, keberanian berbicara, kemampuan menyampaikan informasi, dan kerja sama dalam tim.

Pada aspek pemahaman kosakata dasar, skor rata-rata peserta meningkat dari 58 pada saat pre-test menjadi 83 pada post-test, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25 poin. Hal yang sama terlihat pada aspek keberanian berbicara, yang juga mengalami peningkatan 25 poin, dari 55 menjadi 80.

Aspek kemampuan menyampaikan informasi mengalami peningkatan paling signifikan, yaitu sebesar 29 poin, dari skor rata-rata awal 52 menjadi 81 setelah pelatihan. Ini menunjukkan bahwa peserta mengalami perkembangan yang cukup baik dalam keterampilan menyampaikan pesan atau informasi dalam bahasa Inggris. Sementara itu, pada aspek kerja sama dalam tim, skor meningkat dari 60 menjadi 85, atau mengalami peningkatan sebesar 25 poin.

Secara keseluruhan, rata-rata total skor pre-test peserta adalah 56,25, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 82,25. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 26 poin setelah pelatihan. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan soft skills peserta.

Secara singkat dapat dilihat seperti grafik di bawah ini:



Sebagai bentuk keberlanjutan dan dukungan terhadap program ini, tim pelaksana juga menyerahkan teknologi tepat guna berupa modul panduan metode gaming dalam pembelajaran bahasa Inggris praktis. Modul ini memuat rangkaian permainan, instruksi pelaksanaan, serta contoh penggunaan bahasa Inggris yang kontekstual. Modul ini diharapkan dapat digunakan kembali secara mandiri oleh forum pemuda atau fasilitator setempat dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.



Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa metode gaming tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris secara praktis, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar, kerja sama, dan kepemimpinan di kalangan pemuda desa. Metode Permainan dalam penerapan pembelajaran Bahasa Inggris memberikan warna dan kesan tersendiri bagi peserta didik yang melalui evaluasi akhir menyatakan ingin terus dapat mempelajari metode ini secara berkelanjutan. Aktivitas fisik yang dilakukan saat pembelajaran memberikan kesan segar dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris secara praktis bagi pemuda Desa Wisata Rancabango melalui pendekatan metode pembelajaran berbasis permainan (gaming method). Pelatihan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual sehingga mendorong peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata, keberanian berbicara, serta kemampuan menyampaikan informasi pariwisata dalam bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga turut mengembangkan soft skills seperti kerja sama tim, kepemimpinan, dan kepercayaan diri, yang sangat penting bagi pemuda sebagai penggerak potensi desa wisata.

Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor peserta sebesar 26 poin di berbagai aspek keterampilan yang dinilai. Keberhasilan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran bahasa asing di kalangan generasi muda. Selain meningkatkan kompetensi linguistik, metode ini juga mampu membentuk karakter pemuda yang aktif dan adaptif terhadap kebutuhan sektor pariwisata. Untuk keberlanjutan program, disusun modul panduan agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara mandiri di masa mendatang.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ekonomi Universitas Garut atas dukungan finansial yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan bahasa Inggris berbasis metode gaming ini. Dukungan yang diberikan tidak hanya memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan lancar, tetapi juga menjadi bentuk nyata komitmen FEKON UNIGA dalam mendukung pengembangan kapasitas generasi muda, khususnya dalam peningkatan keterampilan bahasa asing dan soft skills yang relevan di era global saat ini. Semoga kolaborasi dan sinergi positif ini dapat terus terjalin demi mendorong terciptanya kegiatan-kegiatan edukatif dan inspiratif di masa mendatang. Terima kasih atas kepercayaannya.

7. REFERENSI

1. Clement, A., & Murugavel, T. (2018). English for the workplace: The importance of English language skills for effective performance. *The English Classroom*, 20(1), 1-15.
2. Kovalenko, I. V., & Skvortsova, T. P. (2022). Game technologies and gamification techniques in teaching English: An analysis of pedagogical experience. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 19(2), 382-392.
3. Zhang, F. (2018, March). The application of game-based approach in primary school English teaching. In *2nd International Conference on Economics and Management, Education, Humanities and Social Sciences (EMEHS 2018)* (pp. 595-600). Atlantis Press.
4. An Nisa, N., & Suwartono, T. (2020). Fun ways in learning English. *Journal of Applied Linguistics (ALTICS)*, 2(1), 44-51.
5. Redlarska, J. (2020). Games and fun activities as a tool for teaching English to young learners.
6. Liu, F., Vadivel, B., Rezvani, E., & Namaziandost, E. (2021). Using games to promote English as a foreign language learners' willingness to communicate: Potential effects and teachers' attitude in focus. *Frontiers in psychology*, 12, 762447.
7. Casanova-Mata, I. (2023). Enhancing English acquisition: Effects of Among Us game-based gamification on language competence, motivation, attention, and attitude towards the English subject. *Education Sciences*, 13(11), 1094.

8. Ahmadpour, F., Mohammadi, S., & Lotfi Dehgan, Z. (2022). The Effect of Using Gaming Techniques on Students' Oral Language Abilities in EFL Online Classes: An Action Research. *Journal of Research in Techno-based Language Education*, 2(2), 31-48.
9. Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
10. Dimitrov, D. M., & Rumrill, Jr, P. D. (2003). Pretest-posttest designs and measurement of change. *Work*, 20(2), 159-1