

IMPLEMENTASI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE PERMAINAN PADA *YOUNG LEARNERS* OLEH PESERTA WORKSHOP ONLINE***Irene Evi Krismawati****Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris**Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka*[*ireneombo15@gmail.com*](mailto:ireneombo15@gmail.com)**ABSTRACT**

The study from home is a method for implementing the teaching and learning process during covid-19. The implementation of this method presents its own obstacles for parents who suddenly have to be able to become teachers for their children. This qualitative descriptive study aims to describe the application of the game for English to Young Learner of online workshop participants. Data is collected through note documentation method. Data is analyzed by the game features according to Bennet. The results showed that the games have been implemented without an explanation of time allocation. The application of the game is free of charge. In the game method, the involvement of physiology is greater than physical. The tools used are varied. The games played by workshop participants with their children are not at risk. Children have shown success through positive attitudes during the learning process. Games in learning English focus on teaching vocabulary.

Keywords: English Language, Young Learner (YL), English teaching method and media.

ABSTRAK

Study from Home menjadi metode pelaksanaan Proses Belajar Mengajar pada masa pandemic. Penerapan metode ini memberikan kendala tersendiri bagi para orang tua yang secara tiba – tiba harus mampu menjadi guru bagi anak – anaknya. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan untuk *English Young Learner (EYL)* oleh peserta workshop online. Pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi. Analisis data yaitu metode deskripsi berdasarkan tujuh ciri permainan menurut Bennet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan telah diterapkan dengan baik tanpa penjelasan batasan alokasi waktu. Penerapan metode permainan tidak membutuhkan biaya. Metode permainan oleh ketiga peserta, keterlibatan fisiologi lebih besar dari pada fisik. Alat bantu yang digunakan sangat variatif. Permainan yang dimainkan oleh peserta workshop bersama putera puteri mereka tidak beresiko. Anak – anak sebagai peserta didik sudah menunjukkan keberhasilan melalui sikap positif selama proses pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris fokus pada pengajaran kosakata.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Young Learner (YL), metode dan media pengajaran Bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Sebagai usaha membatasi penyebaran Virus Corona, Pemerintah Republik Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Peraturan baru ini meliputi pembatasan sekolah (*Study from Home/ SFH*) dan lingkungan kerja (*Work from Home/ WFH*), pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan kegiatan lain yang terkait dengan aspek pertahanan dan keamanan. Penerapan SFH kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan di sekolah tetapi di rumah. Guru dan putera puteri mereka tidak bertatap muka secara langsung, namun dibantu dengan

beberapa media pembelajaran online. Pembelajaran online juga dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (daring).

Deskripsi sederhana tentang pembelajaran daring adalah sebagai berikut dalam satu hari guru akan melakukan tatap muka via media pembelajaran misalnya zoom, dan membagikan video pembelajaran serta tugas yang dapat dikerjakan di rumah dengan bimbingan orang tua maupun materi yang dibagikan dalam bentuk video online atau bentuk relevan lainnya. Putera puteri mereka dapat mengumpulkan tugas juga via media komunikasi seperti email dan whatsapp.

Berdasarkan deskripsi di atas, interaksi antara guru dengan anak sebagai peserta didik sangat terbatas, sehingga untuk mendukung kesuksesan anak dalam mengikuti pembelajaran daring dibutuhkan kesediaan orang tua maupun anggota keluarga yang lain untuk mendampingi dan membimbing putera puteri mereka tersebut di rumah. Dapat pula dikatakan bahwa peranan orang tua dan anggota keluarga pada pembelajaran daring sangat penting. Orang tua dan anggota keluarga yang lain diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring tersebut. Kebijakan tentang SFH berlaku bagi semua jenjang pendidikan baik dari tingkat PAUD hingga tingkat perguruan tinggi.

Young Learner (YL) adalah kelompok khusus pada pembelajar bahasa. Hidayati, Dyah. R. N. (2009), menyatakan bahwa *YL* adalah anak – anak usia di atas 6 enam tahun yang belum sekolah dan belum dapat membaca. Lebih lanjut lagi Nunan (2011), pada Apriliana (2018) menyatakan bahwa istilah *YL* mengacu pada pembelajar bahasa dengan rentang usia antara 3 – 15 tahun. *YL* penelitian ini adalah pembelajar bahasa dengan usia atara 3-15 tahun. Berdasarkan rentang usia *YL* pada pemaparan di atas, tentu terdapat karakter khusus dari *YL* yang harus dimengerti oleh guru atau pengajar *YL*. Guru *YL* memiliki 2 tugas penting yaitu memberikan perhatian yang cukup dan instruksi yang tepat, mengingat mereka masih dalam masa pertumbuhan baik secara fisik maupun psikology. Pertumbuhan yang di maksud pada kalimat di atas juga mencakup perkembangan gaya belajar.

Menurut Halliwell (1992: 3-8), dan Brown (2007), dalam Wintek (2011), mengemukakan bahwa *YL* berusia di bawah 10 tahun, memiliki gaya belajar tersendiri, seperti 1) Belajar dengan mengoptimalisasi pacaindera, seperti menyentuh dan mencium; 2) Mengartikan kata berdasarkan isyarat, intonasi, dan ekspresi wajah orang yang berbicara kepadanya; 3) Memiliki rentang waktu perhatian terpusat selama 10 menit; 4) kreatif dalam menggunakan keterampilan berbahasa; 4) Menemukan kosa kata baru untuk penggunaan pribadinya mereka; 5) Belajar secara tidak langsung. 6) Menyukai aktifitas yang menyenangkan, berimajinasi, berfantasi, bermain dan meniru.

Berdasarkan keterangan di atas dapat dikatakan bahwa *EYL* menikmati proses belajar yang sederhana, melibatkan seluruh panca indera dan menyenangkan. Mengetahui tentang gaya belajar *YL* sangat penting bagi guru *YL* dalam memilih dan menyusun materi pembelajaran serta metode yang tepat untuk *YL*. Suganda, L.A. (2016), juga menyatakan bahwa *YL* akan lebih berhasil jika guru *YL* mencocokkan antara gaya belajar *YL* dengan gaya mengajar. Kusumawardani dan Nurhayati (2019), menyatakan bahwa untuk menarik perhatian *YL*, guru harus menerapkan metode dan media yang menarik. Klein, K. (2005), guru *YL* harus inventif dalam memilih aktivitas yang menarik dan bervariasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang baik untuk *YL* adalah materi yang sesuai dengan dengan karakteristik dan gaya belajar *YL*. Lebih lanjut lagi Juhana (2014), memaparkan tentang prinsip penting dalam memilih materi pembelajaran dan menentukan metode serta media pembelajaran yang tepat untuk *YL*. Prinsip ini disusun berdasarkan bagaimana *YL* mempelajari bahasa asing.

Pemilihan materi pembelajaran dan penentuan materi serta metode pembelajaran yang tepat

untuk YL harus mengikuti prinsip-prinsip berikut; 1) Materi/metode/media pembelajaran YL harus dapat mengakomodir rasa ingin tahu YL yang sangat tinggi terhadap hal baru yang kongkrit, 2) Materi/metode/media pembelajaran YL harus memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman belajar dari berbagai sumber belajar yang dapat langsung mereka lihat dan pegang serta dekat dengan mereka. 3) Materi/metode/media pembelajaran harus bervariasi. 4) Materi/ metode/ media pembelajaran harus disusun secara eksploratif dan mengandung banyak aspek yang harus dieksplorasi. 5) Materi/metode/media pembelajaran harus mempercepat YL untuk belajar berdasar benda di sekitar. 6) Materi/ metode/ media pembelajaran harus mudah dipahami, bermakna dan terkait dengan pemahaman sebelumnya. 7) Materi/ metode/ media pembelajaran yang mendorong untuk menggunakan kemampuan berbahasa dengan tujuan sosial yang berbeda.

Selain itu penerapan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada penelitian ini akan dianalisa berdasarkan ciri atau identifikasi tentang game/ permainan menurut Bennet (2005), di Hafidah, R. (2013), yaitu: 1) permainan memberikan kisaran waktu, 2). permainan membutuhkan sedikit biaya atau terkadang juga gratis, 3) permainan bercirikan partisipasi dengan keterlibatan secara fisik maupun fisiologis, 4) membutuhkan alat bantu (lebih sering menggunakan realia), 5) beresiko rendah dan adaptasi yang mudah, 6) tingkat keberhasilan cukup tinggi dalam mencapai tujuan tertentu, games yang baik dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada hal yang berlainan, 7), berfokus pada satu hal dan berorientasi pada persoalan tertentu.

YL senang menyukai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti kegiatan bermain. Wright, A. dkk. (2006), menyatakan bahwa *game* atau permainan adalah suatu aktivitas yang menghibur dan menyenangkan, dan terkadang juga menantang, bahkan saat YL bermain mereka bermain mereka juga berinteraksi satu sama lain. Wulanjani, A., N., (2016) menjelaskan juga bahwa sebuah permainan memiliki banyak manfaat karena permainan menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dan santai.

Menurut Hadfield (1998), dalam Klimova (2015), menawarkan dua klasifikasi permainan bahasa yaitu permainan linguistik (berfokus pada akurasi informasi) dan permainan komunikatif (berdasarkan keberhasilan pertukaran informasi antar pemain). Sedangkan, Hadfield (2004), dalam Meizaliana (2009) ada dua jenis permainan yaitu *competitive and cooperative*. Permainan *competitive* adalah pemain atau kelompok pemain bersaing untuk mencapai sebuah tujuan, dan yang bersaing diberi predikat sebagai pemenang. Permainan *cooperative* berarti seluruh pemain bekerjasama untuk mencapai satu tujuan. Mengingat karakter anak usia dini tentu memerlukan bimbingan dan pendampingan selama proses pembelajaran di rumah tentu lebih tinggi.

Orang tua dan anggota keluarga yang lain juga diharapkan untuk meluangkan waktu dan perhatiannya, yang tidak kalah penting juga bahwa orang tua dan anggota keluarga yang lain diharapkan memiliki wawasan, pengetahuan dan keterampilan tentang materi- materi yang dipelajari putera puteri mereka. Hal ini bertujuan untuk dapat memerankan tanggungjawabnya sebagai asisten guru sementara di rumah. Menanggapi hal tersebut, maka praktisi pendidikan baik guru, dosen maupun pemerhati pendidikan menyelenggarakan beberapa kegiatan aktualisasi untuk orang tua.

kegiatan yang dimaksud di atas adalah "*Online workshop: learning English for young learners at home*". Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan ruang belajar bagi para orang tua serta pendidik untuk mengetahui dan mempelajari tentang metode, teknik dan media pembelajaran Bahasa Inggris. Pada akhir kegiatan, peserta diwajibkan mengumpulkan dokumentasi penerapan metode, teknik dan media pembelajaran Bahasa Inggris di rumah. Sesuai pemaparan kondisi diatas penelitian ini

betujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada *YL* oleh peserta *workshop* di rumah. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mejadi referensi bagi para orang tua maupun pengajar bahasa inggris di rumah untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif, metode deskriptif. Peneliti mendeskripsikan penerapan metode permainan oleh peserta *workshop online* dalam pengajaran Bahasa Inggris di rumah untuk anak usia dini. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari penelitian ini.

Subyek penelitian ini adalah 3 dari 10 peserta terbaik pada *workshop online* dalam pengajaran Bahasa Inggris di rumah untuk anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis 3 tugas peserta yang menerapkan metode permainan berdasarkan kesesuaian antara metode dan tujuan kegiatan, orisinalitas, kreatifitas, keterlibatan anggota keluarga, dan penggunaan Bahasa Inggris.

Sugiyono (2017: 102), menerangkan bahwa instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dan instrument pada proses penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi atau pencatatan hasil analisis karya atau tugas yang dikumpulkan oleh peserta. Teknik analisis dalam penelitian ini yaitu *Analysis Interactive Model Miles & Huberman* (2005), terdiri dari data *collection* (pengumpulan data), data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclutions* (penarikan kesimpulan).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengajaran Bahasa Inggris di rumah pada *YL* menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua. Orang tua yang sebagian besar juga pengajar dan juga peserta *workshop online*. Ketiga peserta terbaik yang menerapkan permainan pada proses pengajaran menunjukkan usaha yang maksimal dalam mengajarkan putera puteri mereka di rumah. Putera puteri mereka yang menjadi peserta didik juga menikmati pembelajaran yang langsung diselenggarakan oleh orang tua mereka. Pada bagian ini peneliti mendeskripsikan penerapan metode permainan oleh peserta *workshop*.

Peserta workshop yang menggunakan metode tersebut adalah peserta terbaik ke 7, 8 dan 9. Putera puteri peserta *workshop* yang menjadi peserta didik di rumah berusia antara 6-10 tahun, sesuai penegasan peneliti pada bagian pendahuluan bahwa *YL* pada penelitian ini adalah anak usia atara 3-15 tahun, sehingga dapat dikatakan bahwa putera puteri dari peserta *workshop* tersebut termasuk ke dalam kelompok *YL*. Ketiga peserta *workshop* menggunakan metode permainan untuk mengajarkan kosakata pada *YL*. Peserta terbaik ke-7 dan 9 menggunakan metode permainan dengan jenis permainan manual dengan media sederhana, sedangkan peserta terbaik ke 8 menggunakan digital game.

Untuk selanjutnya, penerapan metode permainan oleh peserta *workshop* akan dideskripsikan berdasarkan identifikasi permainan berdasarkan pendapat Bennet (2005), dalam Hafidah, R. (2013), dan beberapa pendapat ahli tentang tentang permainan. Bennet (2005) memberikan ciri atau identifikasi tentang *game/* permainan yaitu: 1) permainan memberikan kisaran waktu, 2) permainan membutuhkan sedikit biaya atau terkadang juga gratis, 3) permainan bercirikan keterlibatan partisipan secara fisik maupun fisiologis, 4). membutuhkan alat bantu (lebih sering menggunakan realita), 5) beresiko rendah dan adaptasi yang mudah, 6) tingkat keberhasilan cukup tinggi dalam mencapai tujuan tertentu, *games* yang baik dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada hal yang berlainan, 7).

berfokus pada satu hal dan berorientasi pada persoalan tertentu.

Ciri penerapan permainan yang pertama adalah tentang adanya kisaran waktu atau alokasi waktu. Ketiga peserta tersebut tidak memberikan penjelasan tentang alokasi waktu yang mereka gunakan dalam menerapkan permainan tersebut. Kedua, tentang pembiayaan, biaya yang dibutuhkan oleh ketiga peserta dalam menerapkan permainan tersebut relatif sedikit, mengingat media atau alat bantu yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran sangat sederhana. Peserta terbaik ke-7 menerapkan permainan tanya jawab menggunakan media video lagu yang diunduh dari internet dan gambar. Peserta ini, juga menggunakan kartu kata tentang nama-nama hari yang diprint sendiri. Peserta ke-8 menggunakan *Word Wall game*, yang merupakan aplikasi permainan digital yang bisa diinstal di *handphone* anak maupun orang tua, proses instalasi permainan ini tidak dipungut biaya. Peserta ke-9 menerapkan permainan kartu, kartu yang digunakan berupa kartu kata dan gambar yang dicetak di masing-masing sisi kartu.

Identifikasi ketiga dikaitkan keterlibatan secara fisik maupun fisiologis. Pada penerapan metode permainan oleh ketiga peserta baik pada permainan tanya jawab, kartu maupun permainan *word wall* si anak lebih terlibat aktif secara fisiologi. Sesuai penjelasan tentang aktifitas atau langkah-langkah yang dijelaskan oleh masing-masing peserta putera puteri mereka lebih terlibat secara mental. Pada permainan tanya jawab peserta fokus untuk mendengarkan dan menjawab pertanyaan serta mencari jawaban untuk pertanyaan yang diberikan guru tersebut. Pada permainan kartu putera puteri mereka juga hanya lebih melibatkan fisiologis atau mental, hal ini terjadi saat si anak tersebut memikirkan bahasa Inggris dari gambar yang ditunjukkan maupun bagaimana mengucapkan kata yang ditunjukkan dengan tepat.

Ciri keempat, penerapan permainan menggunakan alat bantu. Klein, K. (2005,) menjelaskan bahwa guru *YL* harus inventif dalam memilih aktivitas yang menarik dan bervariasi. Pada proses penerapan metode permainan oleh ketiga peserta memvariasikan aktivitas pembelajarannya dan juga menggunakan alat bantu yang lebih dari satu. Seperti yang dilakukan oleh peserta terbaik ketujuh dengan metode permainan tanya jawab di menggunakan alat bantu video lagu dan juga kartu kata. Peserta terbaik kedelapan pada penerapan metode permainan *word wall* juga menyatakan bahwa saat menggunakan permainan digital guru juga dapat memvariasikan kegiatan pembelajaran dengan aktifitas fisik.

Variasi kegiatan maupun media yang digunakan agar anak merasa antusias dan bersemangat seperti dikatakan disampaikan oleh Juhana (2014), bahwa materi/metode/media pembelajaran untuk *YL* harus bervariasi agar dapat mengakomodir rasa ingin tahu si anak. Peserta kesembilan dalam permainan kartu kata dan gambar, memvariasikan aktivitasnya lebih dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ke anaknya.



Gambar 1. Seorang anak sedang menunjukkan kartu kata nama hari *Sunday*



Gambar 2. Pengajaran kosa kata dengan kartu kata bergambar

Ciri kelima dalam penerapan permainan menurut Bennet adalah beresiko rendah dan adaptasi yang mudah begitu pula menurut Juhana pada prinsip- prinsip pemilihan materi untuk *YL*, bahwa materi untuk *YL* harus mudah dipahami. Berdasarkan deskripsi dokumen hasil penugasan yang dikumpul peserta *workshop* baik materi, metode dan media yang digunakan sangat sederhana. Putera puteri mereka tidak menemukan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh orang tua mereka.

Identifikasi penerapan metode permainan menurut Bennet keenam yaitu tentang keberhasilan penerapan metode permainan dalam pengajaran Bahasa Inggris. Pada hasil penugasan keberhasilan si anak tidak dijelaskan secara data kualitatif namun berupa deskripsi singkat tentang perasaan si anak saat maupun setelah mengikuti pembelajaran. Peserta ke menyatakan anaknya lebih bersemangat dan sangat gembira terutama saat diajak bernyanyi. Pada penerapan permainan *word wall* keberhasilan dapat langsung dilihat yaitu saat anak – anak dapat menyelesaikan permainan dengan bantuan seminimal mungkin.

Ciri permainan ketujuh menurut Bennet adalah, fokus dan orientasi permainan. Tiga permainan yang diterapkan oleh ketiga peserta divariasikan dengan berbagai aktifitas maupun alat bantu namun fokusnya tetap satu yaitu mengajarkan kosakata. Variasi yang dilakukan tidak lantas mengaburkan tujuan pembelajaran yang sebenarnya, justru variasi yang dilakukan mendukung fokus utama dari pembelajaran yang diselenggarakan oleh peserta *workshop* tersebut. Variasi tersebut dilakukan untuk meminimalisir rasa bosan si anak dan meningkatkan aktifitas eksplorasi dan pendaayagunaan indera dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada penerapan metode permainan oleh peserta *workshop*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Metode permainan telah diterapkan dengan baik meskipun tidak dijelaskan batasan alokasi waktu yang diperlukan. Biaya pelaksanaan permainan. Ketiga peserta tidak menyebutkan nominal biaya yang digunakan. Peneliti menyimpulkan bahwa biaya yang digunakan oleh peserta *workshop* tidak terlalu banyak berdasarkan metode dan media yang diterapkan. Pada penerapan metode permainan oleh ketiga peserta, keterlibatan fisiologi lebih besar dari pada fisik. Pada penerapan media permainan digital yang cenderung tidak membutuhkan keterlibatan fisik, salah satu peserta menyarankan untuk memvariasikan dengan *reward and punishment* berupa instruksi beraktifitas fisik

dalam bahasa Inggris. Alat bantu yang digunakan oleh ketiga peserta sangat variatif, metode yang digunakan tidak membatasi penggunaan alat bantu. Permainan yang dimainkan oleh peserta workshop dalam mengajarkan bahasa Inggris di rumah untuk putera puteri mereka hamper tidak beresiko. Berdasarkan penjelasan tentang penerapan permainan oleh masing - masing peserta, mereka menyatakan bahwa penerapan metode permainan ini telah berhasil diterapkan. Keberhasilan dapat dilihat dari perubahan sikap baik anak-anak. Permainan yang digunakan oleh peserta dalam pembelajaran bahasa Inggris fokus pada pengajaran kosakata bahasa Inggris untuk *YL* yang divariasikan untuk meningkatkan eksplorasi dan semangat belajar anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut dikemukakan saran-saran yang ditujukan kepada para orang tua murid yang berdomisili di area yang masih menerapkan *Study from Home* serta para peneliti lainnya. Para orang tua murid dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam menentukan metode dan media pembelajaran Bahasa Inggris di rumah dengan anak. Dengan membaca hasil penelitian ini diharapkan para orang tua bisa lebih selektif dalam menentukan metode dan media untuk pembelajaran Bahasa Inggris di rumah, sesuai karakter anak. Bagi peneliti lanjut, dengan adanya temuan tentang penelitian ini, sangat terbuka peluang untuk melakukan penelitian lanjutan. Dengan kajian lanjut tersebut diharapkan akan diperoleh temuan yang lebih lengkap tentang metode dan media pembelajaran *Young Learner*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Dyah. R. N. (2009). *Teaching English for Young Learners by Using "Guessing" Games in Students' Speaking Skill (An Action Research at the Fifth Grade Students of SD Negeri Bugangin Kendal in the Academic Year of 2008/2009)*. Skripsi S.Pd., Program Studi Bahasa Inggris, UNNES.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Apriliana. (2018). *The Implementation of Teaching English to Young Learners in Public Primary Schools in Pringsewu, Lampung Province, Indonesia*. <http://journals.ums.ac.id/index.php/KLS>, 3 (1).
- Wintek. (2011). *Methods of Teaching English to Young Learners*. Lisensi Diploma Kerja, Filologi Bahasa, Bielsko-Biala.
- Kusumawardhani, P., & Nurhayati. (2019). *The Analysis of Teaching Writing to English Young Learners (EYL) through a Movie: An ICT Perspective*. *Wanastra*, 11(1), 25–34.
- Klein, K. (2005). *Teaching Young Learners*. *English Teaching Forum*, 43(1).
- Juhana. (2014). *Teaching English to Young Learners: Some Points to be Considered*. *Asian Journal of Education and e-Learning*, 2(01.)
- Hafidah, R. (2013). *Penggunaan Games untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary sebagai Penunjang Matakuliah Bahasa Inggris Mahasiswa Kelas Paser Prodi PG-PAUD FKIP UNS*. *Widya Sari*, 15 (1).
- Wright, A. dkk. (2006). *Games for Language Learning*. 3rd Edition. the United States of America by Cambridge University Press, New York

- Wulanjani, A., N., (2016). *The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning*. *Transformatika*, 12(1).
- Klimova. (2015). *Games in the Teaching of English*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 1157 – 1160
- Meizaliana. (2009). *Teaching Structure through Games to the Students of Madrasah Aliyah Negeri 1 Kepahiang, Bengkulu*. Thesis Pascasarjana, Universitas Diponegoro.
- Suganda, L.A. (2016). *Teaching Reading for Young Learners in Efl Context*. *Journal of English Literacy Education*, 3(1).