

## **Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Game Interaktif untuk Pegawai di PT Lazuardy Global Service**

**Ince Dian Aprilyani Azir**

Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif  
Jl. Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan Indonesia 12640

Email Korespondensi: [incedian@polimedia.ac.id](mailto:incedian@polimedia.ac.id)

Diterima: Oktober 2021; Revisi: Oktober 2021; Diterbitkan: Oktober 2021

### **Abstract**

*Interactive Game-Based Vocabulary English Training is a community service activity with the aim to improve the english vocabulary skills of the participants. Participants in this training activity are employees at PT Lazuardy Global Service who were previously observed and interviewed for mapping English needs based on ability level. This training is carried out face-to-face using observation methods, interviews, lectures, workshops, and simulations. The results of this community service activity show that this training is able to improve the understanding and english vocabulary skills of participants. This is evident from the motivation and enthusiasm of participants towards English learning that increased after this training activity was carried out. Based on the results of observations during the training, the material presented using this interactive game proved successful in creating an atmosphere where participants can communicate English actively, interactively, and communicatively. Therefore, the use of interactive games during English learning is recommended to be applied in various formal or informal situations because it is proven to be favored by English learners.*

**Keywords:** Vocabulary, English, Interactive Games, Skills

### **Abstrak**

Pelatihan Bahasa Inggris Berbasis Interaktif ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kosakata berbahasa Inggris para peserta. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini merupakan pegawai di PT Lazuardy Global Service yang sebelumnya diobservasi dan diwawancara untuk pemetaan kebutuhan Bahasa Inggris berdasarkan level kemampuan. Pelatihan ini dilaksanakan dengan tatap muka dengan menggunakan metode observasi, wawancara, ceramah, workshop, dan simulasi. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan kosakata bahasa Inggris peserta. Hal ini terlihat dari motivasi dan antusiasme peserta terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang meningkat setelah kegiatan pelatihan ini dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi selama pelatihan, materi yang disajikan dengan menggunakan game interaktif ini terbukti berhasil menciptakan suasana dimana para peserta dapat berkomunikasi Bahasa Inggris secara aktif, interaktif, dan komunikatif. Oleh karena itu, penggunaan game interaktif selama pembelajaran Bahasa Inggris disarankan untuk dapat diaplikasikan di berbagai situasi formal maupun tidak formal karena terbukti disenangi oleh para pemelajar Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Kosa Kata, Bahasa Inggris, Game Interaktif, Keterampilan

**How to Cite:** Azir A.D.I., (2021). Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Game Interaktif untuk Pegawai di PT Lazuardy Global Service. SASAMBO: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service). 3(3), 167-174. **DOI:** <https://doi.org/10.36312/sasambo.v3i3.540>



## LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris merupakan salah satu kunci yang saat ini harus dimiliki oleh setiap orang agar menjadi unggul di banyak aspek dalam berbagai peluang dan kesempatan. Termasuk dalam rangka memenangkan kompetisi global di Kawasan Masyarakat Ekonomi ASEAN, dimana para pekerja diharapkan mampu berkomunikasi Bahasa Inggris untuk memudahkan transaksi perdagangan antarnegara di Kawasan Asia Tenggara (Azir, 2019). Selain itu, salah satu filsuf Jerman yang terkenal di masanya Johann Wolfgang von berujar bahwa mereka yang tidak menguasai bahasa asing maka mereka tidak bisa menguasai diri mereka sendiri (Stavans & Hoffmann, 2015). Hal ini menyiratkan bahwa penguasaan Bahasa asing dalam hal ini Bahasa Inggris sangat penting. (Handayani, 2016) menyebutkan bahwa Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi di era globalisasi saat ini yang juga merupakan kunci utama kesuksesan untuk memperoleh karir cemerlang di masa depan karena Bahasa Inggris merupakan jembatan berbagai kegiatan internasional, sehingga kemampuan Bahasa Inggris ini bisa diperhitungkan sebagai salah satu investasi untuk bersaing di pasar global dan untuk menguasai semua alat teknologi yang mayoritas menggunakan Bahasa Inggris.

Sebelum pelatihan diadakan, penulis berkesempatan untuk berdiskusi dengan pimpinan dan karyawan PT Lazuardy Global Service agar mampu memetakan, merencanakan, dan merancang pelatihan Bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan para karyawan yang menjadi peserta pelatihan Bahasa Inggris. Dengan adanya pemetaan kemampuan dan kebutuhan ini, penanganan masalah dalam Bahasa Inggris mampu diatasi dalam pelatihan ini. Hal ini juga dilakukan sebagai upaya kontribusi maksimal yang bisa diperoleh oleh para peserta selama pelatihan. Pelatihan dirancang dengan mengalokasikan waktu praktik lebih banyak agar memaksimalkan manfaat yang dapat diperoleh peserta (Azir, 2021). Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris ini menggunakan games sebagai sarana pembelajaran agar mampu menarik minat peserta dan meningkatkan motivasi untuk merasa senang belajar Bahasa Inggris.

Secara teoretis terkait pembelajaran bahasa Inggris, (Cameron, 2001) menyatakan bahwa kosakata (*vocabulary*) adalah inti pembelajaran bahasa asing di tahap awal. Tujuan dari pengajaran kosakata adalah agar peserta didik mampu mencapai baik pemahaman konsep kata-kata asing maupun peningkatan jumlah kata-kata yang nantinya akan digunakan peserta dalam berkomunikasi (Cahyono, 2001; Tarigan, 2011) berpendapat bahwa kualitas seseorang dalam berbahasa tergantung kepada seberapa banyak kuantitas dan seberapa bagus kualitas kosakata yang dikuasai dimana semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin tinggi pula tingkat keterampilannya dalam berbahasa.

Pada tahap pra kegiatan pengabdian, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa para peserta masih memerlukan pembelajaran kosakata dasar tetapi harapannya penyampaiannya tidak membosankan. Beberapa pengalaman peserta dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam hal peningkatan kosakata tidak disampaikan dengan metode yang menarik atau menyenangkan. Padahal meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk mau belajar adalah hal yang sangat penting bagi setiap pendidik (Brown, 1999) dikutip oleh (Mulyani & Siswani, 2006). (Setyaningrum, 2016) mengungkapkan

bahwa siswa akan senang menikmati proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan alat permainan edukatif yang juga ternyata mampu merangsang intelegensi siswa terutama dalam hal linguistik. (Nurdiana, 2020) menyatakan bahwa salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, asik, dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta adalah melalui pelatihan yang menggunakan permainan (*game*).. Oleh karena itu, Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris berbasis *Game* Interaktif ini merupakan salah satu langkah yang dapat diambil dalam rangka peningkatan kemampuan penguasaan komunikasi Bahasa Inggris bagi para karyawan di PT Lazuardy Global Service. Pelatihan kosakata ini dilaksanakan dengan menggunakan *game* interaktif para peserta yang merupakan karyawan PT Lazuardy Global Service merasa senang selama pembelajaran dan perbendaharaan kosakata mereka bisa terstimulasi dengan optimal

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis sebelum kegiatan dilaksanakan, tahap perancangan kegiatan, dan tahap implementasi kegiatan.

1. Tahap analisis dilakukan untuk memetakan kemampuan dan kebutuhan para karyawan terhadap pelatihan yang akan diselenggarakan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dan infomasi mengenai kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris yang dibutuhkan perusahaan sebagai mitra. Dalam mengumpulkan data dan infomasi, penulis melakukan observasi dan wawancara singkat dengan para calon peserta dan pimpinan perusahaan. Hasil dari tahap analisis ini adalah para peserta mengungkapkan bahwa kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan mulai dari dasar atau tahap awal pembelajaran dimana dalam hal ini adalah pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, ditemukan juga kebutuhan pembelajaran yang diharapkan tidak membosankan.
2. Berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan pada tahap analisis, tahap berikutnya adalah tahap perancangan kegiatan. Penulis kemudian mengumpulkan beberapa referensi kegiatan permainan yang bisa dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan Bahasa Inggris nantinya. Di tahap ini, penulis memiliki beberapa referensi permainan kosakata Bahasa Inggris yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta. Penulis juga menyiapkan beberapa rancangan permainan yang nantinya pelaksanaannya tetap fleksibel menyesuaikan situasi dan kondisi peserta pada saat pelatihan.
3. Tahap akhir, tentunya tahap pelaksanaan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di PT Lazuardy Global Service pada bulan Oktober 2021 dengan mengusung beberapa kegiatan permainan kosakata Bahasa Inggris yang edukatif dan interaktif. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dua kali seminggu pada bulan Oktober 2021 yaitu di hari Selasa dan Kamis. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini merupakan karyawan PT Lazuardy Global Service.

Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini adalah didominasi oleh praktek sebesar 80% dan sisanya teori sebesar 20% yang diadopsi dari Azir (2019a), lebih banyak ke metode praktek dimana para peserta melakukan simulasi dan permainan untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimilikinya. Secara rinci, jenis-jenis metode yang diterapkan pada kegiatan pelatihan ini adalah observasi, wawancara, ceramah, workshop, dan simulasi. Kegiatan observasi dan

wawancara dilaksanakan di tahap awal untuk memetakan level kemampuan dan kebutuhan peserta pada pelatihan Bahasa Inggris. Sehingga pada saat pelatihan, penulis memberikan sedikit ceramah mengenai kosakata Bahasa Inggris dan mengondisikan peserta agar bisa rileks dan senang selama pelatihan berlangsung. Setelah itu, kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan metode workshop dimana para peserta secara aktif mengikuti pola permainan kosakata yang telah disiapkan sebelumnya dengan sedikit arahan dari penulis. Pada tahap simulasi, peserta dilepaskan untuk mengikuti permainan kosakata secara mandiri. Setelah tahap simulasi selesai, penulis menutup kegiatan dan mendengarkan beberapa komentar peserta terhadap pelatihan yang baru saja diikuti.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dimana para peserta wajib mengenakan masker selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kegiatan pertama dimulai dengan observasi dan wawancara calon peserta untuk memetakan kebutuhan selama pelatihan Bahasa Inggris berlangsung. Lembar observasi yang diisi sesuai dengan pengamatan penulis bertujuan untuk melihat dan memetakan level kemampuan peserta sebelum kegiatan dilaksanakan. Observasi dilaksanakan dengan mempertimbangkan aspek kemampuan calon peserta dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris sesuai level dan juga sesuai target kebutuhan peserta. Selain itu, wawancara juga dilaksanakan sebelum kegiatan pelatihan diadakan dengan tujuan untuk mengetahui level kemampuan dan harapan peserta terhadap pelatihan keterampilan berbahasa Inggris yang akan diikuti oleh mereka.



Gambar 2. Pengarahan Peserta (Sumber: Dokumentasi kegiatan)

Pada tahap wawancara, peserta mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang diinginkan dimulai dari tahap paling dasar yaitu kosakata Bahasa Inggris. Hal ini diakui dibutuhkan oleh peserta untuk memperlancar komunikasi berbahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan juga kebutuhan peserta untuk memperoleh kegiatan pelatihan yang menyenangkan agar tidak membosankan. Hal ini dianggap penting untuk menjaga motivasi mereka untuk bisa aktif dan komunikatif selama pelatihan keterampilan berbahasa Inggris berlangsung. Temuan selama observasi dan wawancara inilah yang menjadi dasar dalam merancang kegiatan pelatihan yang bisa menjawab

kebutuhan para peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dengan dasar inilah, penulis kemudian merancang beberapa permainan interaktif yang bisa diaplikasikan selama pelatihan keterampilan kosakata Bahasa Inggris.

Kegiatan pelatihan dirancang dengan permainan kosakata Bahasa Inggris diantaranya yang paling populer adalah permainan *pig tail, singing a song*, dan permainan tebak kata a la *Eat Bulaga*. Permainan *pig tail* dirancang agar peserta mampu mengumpulkan kosakata sebanyak mungkin selama permainan. Para peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengumpulkan kosakata Bahasa Inggris sebanyak-banyaknya. Permainan ini ditambahkan dengan tantangan dimana peserta harus berlari dari ujung ke ujung untuk menuliskan kata per kata di atas kertas masing-masing. Peserta harus menyentuh kotak yang di ujung untuk bisa menuliskan kata per kata di atas kertas yang sudah disiapkan di ujung lainnya. Peserta tidak dapat menambahkan kata selanjutnya jika belum menyentuh kotak yang disiapkan pada ujung lainnya. Permainan ini diberikan waktu sesingkat mungkin agar peserta mampu mengingat kembali kosakata dalam Bahasa Inggris yang sudah diketahui atau mungkin dipelajari sebelumnya dan peserta juga dibolehkan mengumpulkan kosakata Bahasa Inggris yang baru.



Gambar 2. Permainan Kosakata Bahasa Inggris *Pig Tail*.

Dalam permainan ini, peserta menunjukkan antusiasme dan semangat juang yang tinggi dalam menuliskan kosakata sebanyak mungkin dalam waktu sesingkat-singkatnya. Pada awalnya, para peserta pelatihan rata-rata mengumpulkan belasan kosakata Bahasa Inggris yang kemudian terus berkembang hingga mampu mengumpulkan puluhan kosakata Bahasa Inggris hanya dalam waktu beberapa menit. Padahal level kesulitan permainan kosakata Bahasa Inggris terus ditingkatkan. Peserta dapat menuliskan berbagai jenis kosakata Bahasa Inggris kecuali nama orang atau tempat.

Pada awal-awal permainan, peserta boleh menuliskan kosakata dengan tipe dan kelas kata apa saja, baik itu kata benda (*noun*), kata sifat (*adjective*), dan sebagainya. Secara bertahap, permainan kosakata kemudian dikategorikan sesuai jenis kata sehingga peserta hanya diperbolehkan menuliskan kata-kata tertentu. Misalnya jika peserta hanya diperbolehkan menulis kata benda (*noun*) maka peserta tidak diperbolehkan menuliskan kata selain kata benda. Selain kategori kata yang dikhawasukan, waktu pengerjaan juga dipersingkat agar level permainan lebih menantang.

Seiring dengan berjalaninya waktu pelatihan, tingkat kesalahan ejaan pun juga semakin menurun. Hal ini juga dipengaruhi oleh metode *scaffolding* yang diterapkan oleh penulis selama kegiatan penulisan kosakata berlangsung karena penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *scaffolding* mampu meningkatkan keterampilan menulis (Azir, 2019).

Permainan dilakukan dengan sistem kompetisi sehingga para peserta saling bersaing untuk memenangkan permainan demi menghindari hukuman kekalahan karena peserta yang kalah dalam permainan akan diminta maju ke depan peserta untuk menyanyikan lagu berbahasa Inggris yang merupakan bagian dari permainannya. Dengan ketatnya persaingan dan kompetisi, peserta yang kalah tidak pernah sama antara satu sesi dengan sesi lainnya.

Hukuman menyanyikan lagu berbahasa Inggris bagi peserta yang kalah dengan tujuan memperkaya kosakata Bahasa Inggris yang dimilikinya. Penggunaan media lagu sudah banyak diteliti mampu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris (Ira, 2015; Falah, 2017; Hidayati, 2017; Arwati, 2019; Sari & Ayu, 2021). Oleh karena itu, penggunaan lagu sebagai sarana meningkatkan kosakata Bahasa Inggris juga diterapkan selama pelatihan Bahasa Inggris ini. Kegiatan menyanyikan lagu berbahasa Inggris merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta yang kalah pada permainan sebelumnya sebagai jembatan menuju permainan kosakata berikutnya yaitu tebak kata a la *Eat Bulaga*.

Pada permainan tebak kata a la *Eat Bulaga*, peserta yang kalah pada permainan sebelumnya akan diberikan kata yang ditulis di kertas yang diletakkan di belakang peserta dimana peserta tersebut harus bisa menebak apa saja kata yang ditulis di kertas itu tanpa bantuan petunjuk dari peserta lainnya. Peserta yang kalah tersebut harus bisa bertanya dalam bahasa Inggris mengenai kata apakah yang tertulis di belakangnya kepada peserta lain. Akan tetapi, peserta lain tidak boleh memberikan petunjuk apapun. Peserta lain hanya diperbolehkan untuk memberikan tiga jawaban saja yaitu: Yes jika yang ditanyakan peserta yang kalah ini benar atau mengacu ke kata yang dituliskan di kertas belakangnya, No jika tidak sesuai atau tidak berhubungan sama sekali dengan kata tersebut, atau *May be* jika kata tersebut bisa saja ada kaitannya dengan kata yang dituliskan di kertas itu.



Gambar 3. Permainan Kosakata Bahasa Inggris a la *Eat Bulaga*

Permainan akan terus berlangsung hingga peserta kalah ini bisa menjawab kata apa yang tertulis di kertas tersebut. Pada kegiatan ini juga diterapkan metode *peer scaffolding* yang pernah diteliti sebelumnya (Azir, 2019) mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris. Pada tahap awal-awal kegiatan ini, peserta masih harus berjuang keras untuk menemukan kata tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, peserta kemudian mampu menemukan jawabannya dengan lebih cepat dari sebelumnya. Hal ini terjadi karena terdapat peningkatan kemampuan tanya jawab dalam Bahasa Inggris sehingga mampu mengarahkan peserta untuk menemukan jawabannya. Permainan semakin cepat berakhir seiring dengan semakin mudahnya kata

ditebak oleh peserta seiring dengan peningkatan kemampuan dan keterampilan kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki oleh peserta.

Setelah rangkaian pelatihan peningkatan kosakata Bahasa Inggris ini selesai, peserta memberikan tanggapan untuk kegiatan pelatihan yang diikutinya. Berdasarkan tanggapan peserta ditemukan bahwa peserta menganggap pelatihan ini menarik dan menyenangkan yang bahkan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris terutama menambah kosakata Bahasa Inggris. Peserta merasa puas dengan metode pelatihan yang diisi dengan banyak permainan sehingga dapat merangsang motivasi belajar dan bahkan mampu meningkatkan pengetahuan dan perbendaharaan kata Bahasa Inggris mereka

## **KESIMPULAN**

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa Inggris peserta. Hal ini terlihat dari kemampuan bahasa Inggris yang meningkat setelah kegiatan pelatihan ini dilaksanakan. Pelatihan dengan menggunakan *game* interaktif berupa *pig tail*, *singing a song*, dan *a la Eat Bulaga* berhasil mendorong para peserta berkomunikasi Bahasa Inggris secara aktif, interaktif, dan komunikatif. Hasil positif ini juga dapat dibuktikan pada hasil produksi kosakata yang meningkat dari para peserta selama pelatihan ini berlangsung. Para peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan kosakata bahasa Inggris berbasis *game* interaktif.

## **REKOMENDASI**

Dengan mempertimbangkan hasil positif dari kegiatan pelatihan ini, penulis merekomendasikan penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris baik formal maupun non formal

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kegiatan pengabdian masyarakat di PT Lazuardy Global Service ini merupakan bagian dari realisasi Program Magang Dosen ke Industri yang diadakan oleh Direktorat Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui skema pendanaan Beasiswa Non-Degree Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Republik Indonesia. Untuk itu, penulis menghaturkan terima kasih kepada segenap karyawan dan pimpinan PT Lazuardy Global Service, Tim Direktorat Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Republik Indonesia

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arwati, N. M. (2019). Pengaruh Gerak Dan Lagu (Music And Movement) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 67-75.
- Azir, I. D. A. (2019). English for Jobseekers: Pelatihan Keterampilan Berbahasa Inggris untuk Anak Muda Pencari Kerja di Rumah Siap Kerja Jakarta. *Jurnal Surya Masyarakat*, 2(1), 20-28.
- Azir, I. D. A. (2019). Applying Peer Scaffolding to Enhance the EFL Vocational Students' Speaking Skills. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 6(2), 149-157.
- Azir, I. D. A. (2021). Rumah Siap Kerja: English For Jobseekers Pelatihan Bahasa Inggris Daring Untuk Persiapan Mencari Kerja di Masa PHK Massal Saat Pandemi Covid-19. *Surya Abdimas*, 503-510.
- Cahyono, B. . (2001). *The Teaching of English Language Skills and English Language Component*. Malang: State University of Malang Press.

- Cameron, L. (2001). *Teaching to Young Learner*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Falah, I. F. (2017). Pengenalan kosakata bahasa inggris melalui lagu. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 143-152.
- Handayani, S. (2016). Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai dalam menyongsong ASEAN Community 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102-106.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67-86.
- Ira, E. F. S. H. M. (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Mulyani, M and Siswayani, P. (2006). *Meaningful English for Academic Purpose (EAP) Learning with Student's Preferred Text Types and Reading Activities*. Indonesia University of Education.: Presentation in 57th TEFLIN the International Conference.
- Nurdiana, N. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1), 130-134.
- Sari, I., & Ayu, F. (2021). Pemanfaatan Media Lagu Dalam Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 16-20.
- Setyaningrum, A. (2016). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) daam Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudhatul Athfal Sebagai Upaya Mengembangkan Kecerdasan Anak. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.*, 4(2).
- Stavans, A., & Hoffmann, C. (2015). *Multilingualism*. Cambridge University Press.
- Tarigan, H. (2011). *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa.