

## STUDI PUSTAKA ANALISIS PEMBELAJARAN MENYENANGKAN MELALUI GAME UNTUK MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK

I Made Pastika

SMA Negeri 1 Banjar, Buleleng, Indonesia

Surel: [pastikamade971@gmail.com](mailto:pastikamade971@gmail.com)

Abstrak	
<p><b>Kata Kunci:</b> game; pembelajaran; pembelajaran menyenangkan; kejenuhan belajar</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan keunggulan <i>game</i> dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan untuk mengatasi kejenuhan belajar anak didik dan memahami jenis <i>game</i> yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa. Penelitian ini adalah <i>researching from home</i> dengan mengoleksi data-data mengenai <i>game</i>, pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, dan kejenuhan belajar melalui eksplorasi <i>Google Books</i> dan <i>Google Scholar</i>. Terdapat empat tahap pengumpulan data pada penelitian ini yaitu, (1) mencatat semua temuan terkait variabel penelitian; (2) memadukan segala temuan terkait variabel penelitian; (3) menganalisis segala temuan; dan (4) mengkritisi, untuk menghadirkan temuan baru. Teknik dokumentasi diimplementasikan dalam pengumpulan data penelitian, yaitu dengan jalan membaca, mempelajari, mengkaji, dan mencatat literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas. Data yang diperoleh melalui satu sumber yaitu data sekunder. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kartu data. Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) analisis pada saat pengumpulan data; dan (2) analisis setelah dilakukan proses pengumpulan data. Validasi data mengacu pada tiga kategori yakni kepercayaan, keteralihan, dan keabsahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>game</i> memiliki lima keunggulan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan. Dan ditemukan dua belas jenis <i>game</i> yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa.</p>
Abstract	
<p><b>Keywords:</b> <i>game; learning; fun learning; learning boredom</i></p>	<p><i>The present study aimed at finding out the strong points of game in creating fun learning to overcome the students' boredom in learning and comprehending the types of game can be implemented in language learning. This study was researching from home by collecting data about game, learning, fun learning, and learning boredom by exploring electronic books in Google Books and scientific articles in Google Scholar. This library research implemented four steps in its data collection, such as (1) recording all of the findings related to the research variables; (2) matching all of the findings related to the variables; (3) analyzing all the findings; and (4) criticizing, to get a new finding. The data collection technique of the study was documentation technique, namely reading, learning, analyzing, and recording literature related to the problem discussed. The data were collected through a resource called secondary data. Research instrument used was data card. Data analysis was conducted in two steps namely, (1) analysis during data collection, and (2) analysis after the process of data collection. Validation of the data referred to the three categories such as trust, transferability and legality. The results of this study proved that game has five strong points in creating fun learning. And it was found twelve games can be applied in language learning</i></p>
<p><b>Diterima/direview/ publikasi</b></p>	<p>18 September 2022/ 25 Oktober 2022/ 31 Desember 2022</p>
<p><b>Permalink/DOI</b></p>	<p><a href="https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.64458">https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.64458</a></p>



## PENDAHULUAN

Pada dasarnya semua guru ingin menjadi guru yang hebat. Mereka pasti berharap agar selalu tampil keren di depan kelas. Namun senyatanya, keinginan dan harapan itu sering kali pupus karena adanya berbagai hambatan dan kendala dalam proses pembelajaran. Persoalan ini, jika dibiarkan berlarut-larut dan tidak dikelola dengan baik, akan memicu timbulnya permasalahan yang berimplikasi terhadap gagalnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, semua unsur yang bertautan dengan proses pembelajaran menjadi penting dalam memahami kegagalan pembelajaran tersebut (Darmansyah, 2012).

Para guru atau pendidik yang hebat diharapkan mampu mengantarkan keberhasilan pendidikan melalui proses pembelajaran. Dimana proses pembelajaran itu meliputi beberapa komponen yang saling terkait antara lain; pendidik, anak didik, materi, media, dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Salah satu komponen pembelajaran yang wajib disikapi oleh mereka, para pendidik, adalah metode pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran, dengan metode yang memadai, anak didik akan meraih sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap, serta keterampilan yang berguna baginya untuk menyikapi berbagai permasalahan kehidupan (Adini, 2021). Namun kenyataannya, kita masih menemukan kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak berpusat pada anak didik sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh berkepanjangan. *Negative feeling* seperti ini sudah pasti memicu timbulnya persoalan lain contohnya proses pembelajaran menjadi tidak terorganisir dengan baik yang menyebabkan gagalnya upaya untuk memberdayakan potensi yang dimiliki oleh anak didik.

Kendatipun pendidik bukanlah *superhero*, walaupun pendidik bukanlah *superstar*, tetapi pendidik tetaplah seorang insan yang memiliki banyak kelebihan. Adalah wajar jika para pendidik harus tetap fokus pada *what to teach and how to teach* agar lebih kompeten dalam mengajar, mendidik, melatih, dan membimbing anak-anak dengan segala keberagaman potensi yang mereka miliki. Namun realita yang ada di satuan pendidikan, keluhan-keluhan terkait atmosfer pembelajaran yang kurang kondusif masih tetap muncul terutama tentang perilaku negatif anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari sudut pandang anak didik, pembelajaran menyenangkan selalu menjadi harapan dan impian. Namun faktanya, sebagian besar pengalaman belajar mereka diwarnai dengan rasa bosan dan kejenuhan sebagai akibat dari stimulus yang kurang menyenangkan dari lingkungannya. Suasana tidak menyenangkan itu justru sering kali datang dari pendidik itu sendiri. Secara kasat mata dapat dilihat ketegangan, stres, rasa bosan, dan ketidaknyamanan anak didik selama mengikuti proses pembelajaran (Darmansyah, 2012). Selanjutnya menurut Darmansyah, suasana membosankan yang anak didik terima akan memicu munculnya berbagai tindakan dan perilaku yang dapat merusak pembelajaran. Reaksi yang terlihat adalah mengantuk, kehilangan motivasi, ijin keluar kelas, ngobrol dengan teman dan lain-lain. Bahkan kebosanan dan kejenuhan itu dilampiaskan dengan mengganggu teman dan perlawanan kepada pendidik yang sedang mengajar. Dengan kata lain, kebosanan dan kejenuhan itu berdampak negatif terhadap capaian kualitas proses maupun hasil belajar anak didik.

Indikasi lain dari kebosanan dan kejenuhan belajar anak didik adalah adanya gelagat yang tidak baik di dalam kelas seperti eksisnya rasa senang ketika pendidiknya berhalangan hadir, terdengarnya sorak-sorai apabila pada jam tertentu tidak ada yang mengajar, serta lebih jauh lagi ada kecenderungan bahwa tidak belajar, bagi sebagian siswa, adalah suatu keberuntungan yang patut disyukuri dalam hidup dan kehidupan ini. Penelitian Nirwana dalam Darmansyah (2012) mengungkapkan bahwa banyak siswa meninggalkan kelas sebelum pembelajaran berakhir. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik benang merah bahwa ada kaitan antara kesenangan belajar dan prestasi belajar anak didik. Semakin senang dan nyaman seseorang terhadap suatu mata



pelajaran, semakin tinggi motivasinya untuk mengikuti pelajaran tersebut, maka semakin baik prestasi belajarnya.

Sebagai solusi inovatif dari apa yang diuraikan di atas, maka metode bermain sambil belajar atau *game* diyakini dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan belajar. Artinya, dengan mengeksekusi *game*, akan tercipta pembelajaran menyenangkan baik bagi pendidik maupun anak didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di rumah atau *researching from home* dengan mengoleksi data-data mengenai permainan (*game*), pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, dan kejenuhan belajar melalui eksplorasi buku-buku elektronik yang ada di *Google Books* dan artikel-artikel ilmiah yang ada di *Google Scholar*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan atau *library research*. Ada empat tahap dalam pengumpulan data yaitu (1) mencatat semua temuan mengenai permainan (*game*), pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, dan kejenuhan belajar; (2) memadukan segala temuan mengenai permainan (*game*), pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, dan kejenuhan belajar; (3) menganalisis segala temuan dari berbagai bacaan; dan (4) mengkritisi, memberikan gagasan kritis dalam hasil penelitian terhadap wacana-wacana sebelumnya yang menghadirkan temuan baru. Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan data-data dari berbagai referensi. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik dokumentasi yaitu dengan jalan membaca, mempelajari, mengkaji dan mencatat literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui satu sumber yaitu data sekunder dengan mengeksplorasi, mengoleksi, dan menganalisa informasi-informasi yang ada dalam dokumen tertulis. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kartu data. Kartu tersebut berfungsi untuk mencatat hasil data yang telah didapat agar lebih mudah dalam mengklarifikasi dan mengkajinya. Analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu (1) analisis pada saat pengumpulan data yang ditujukan untuk lebih menangkap esensi dari fokus penelitian, dan (2) analisis setelah dilakukan proses pengumpulan data yang ditujukan untuk mengonfirmasi jawaban dari permasalahan penelitian secara keseluruhan. Validasi data dalam penelitian ini mengacu pada tiga kategori antara lain (1) kepercayaan, apakah data tepat dalam fokusnya, (2) keteralihan, apakah hasil penelitian di kemudian hari dapat dijadikan rujukan dalam penelitian yang setema, dan (3) apakah hasil penelitian dapat diuji keabsahannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keunggulan Pembelajaran Menyenangkan melalui *Game* dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Anak Didik

Arifin (2021) menyimpulkan bahwa terdapat lima ciri pembelajaran yang menyenangkan antara lain: (1) menciptakan lingkungan belajar tanpa stres atau rileks, (2) percepatan belajar dan materi yang diberikan relevan dengan tingkat perkembangan anak didik, (3) belajar secara emosional, seperti adanya *game* dan dukungan semangat, (4) melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun otak kanan (sosial), dan (5) menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Memperkuat uraian di atas, terdapat beberapa alasan spesifik yang membuat permainan dapat digunakan sebagai media untuk memahami kompleksitas. Alasan-alasan tersebut diungkapkan oleh Hidayatno dkk. (2018) yakni: (1) permainan adalah menarik dan menyenangkan (*engaging*) bagi semua orang dimana sesuatu yang menyenangkan memotivasi kita untuk belajar, (2) permainan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih multidimensi dimana konsep permainan berjalan searah dengan beberapa teori pembelajaran, seperti *experiential learning* yang berfokus pada transformasi pengalaman dan *exploratory learning* yang mendorong anak didik untuk lebih aktif dalam mengonstruksi sebuah pemahaman, dan (3) permainan sebagai alat evaluasi dan pengambilan data dimana permainan tersebut dapat digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi kompetensi dan karakter anak didik.



Apa yang disimpulkan Arifin serta apa yang dikemukakan oleh Hidayatno dkk. menjadi sangat esensial untuk dibahas. Maka kajian tentang keunggulan *game* diawali dengan menetapkan kelima ciri pembelajaran menyenangkan tersebut menjadi indikator-indikator yang harus dipenuhi. Apakah permainan atau *game* dapat menciptakan lingkungan belajar tanpa stres atau rileks? Apakah permainan atau *game* dapat membantu percepatan belajar anak didik dimana materi yang diberikan relevan dengan tingkat perkembangannya? Apakah permainan atau *game* dapat mendukung anak didik belajar secara emosional dan bersemangat? Apakah dengan permainan atau *game* anak didik bisa belajar dengan melibatkan semua indera? Dan apakah dengan permainan atau *game* anak didik merasa tertantang untuk mengekspresikan apa yang sedang dipelajari?

Setelah diteliti dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya, *game* ternyata memiliki keunggulan-keunggulan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan dan mengatasi kejenuhan belajar anak didik. Keunggulan-keunggulan *game* tersebut dikaji dan dianalisis pada bagian berikut ini.

Keunggulan pertama, metode bermain sambil belajar dapat menciptakan lingkungan belajar tanpa stres atau rileks. Arifin (2021) menyatakan bahwa sapaan hangat dan raut wajah cerah seorang pendidik akan memantulkan energi positif yang dapat mempengaruhi semangat anak didik dalam hal menciptakan suasana rileks, yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini bisa disikapi dengan mengatur posisi tempat duduk secara berkala sesuai keinginan anak didik. Selain itu, bisa juga diupayakan dengan menciptakan suasana kelas dimana peserta didik tidak takut melakukan kesalahan.

Jika dikaji lebih jauh, pendapat Arifin secara implisit memberikan pesan yang sangat mendalam bagi pendidik agar senantiasa mengkondisikan suasana belajar yang menarik dan asyik bagi anak didik. Suasana belajar yang penuh dengan ketegangan dan ketakutan sedapat mungkin dihindari. Budaya memberikan *reward* seyogyanya menjadi prioritas dalam proses pembelajaran. Pendidik sebaiknya terbiasa mengatakan *thank you, good, very good, excellent, great, very nice, amazing* kepada anak-anak yang cukup produktif dalam aktivitas belajarnya. Pada materi pelajaran yang dianggap sulit, sebaiknya diupayakan kesan mudah sehingga mereka tidak merasa takut untuk melakukan kesalahan. Dalam diri anak didik bisa ditanamkan sebuah konsep bahwa berani gagal dalam proses pembelajaran merupakan awal dari *progress* mereka untuk mengetahui kebenaran-kebenaran yang sesungguhnya dalam ilmu pengetahuan.

Keunggulan kedua, metode belajar sambil bermain dapat membantu percepatan belajar anak didik dimana materi yang diberikan relevan dengan tingkat perkembangannya. Menurut Clausen (2017), *board games can help learners memorize and use vocabulary, practice key grammar points, review a range of content covered over many units break the ice with one another, and role-play situations with real-world importance. Board games can be especially useful in building real-world skills in a fun and non-threatening environment. For this reason, board games were used extensively for Business English classes and lessons.* Artinya, *board games* dapat membantu anak didik menghafalkan dan menggunakan kosakata, melatih poin-poin penting tata bahasa, mengulas kembali isi secara rinci, memecah kebuntuan satu dengan yang lain, dan situasi-situasi bermain peran dengan esensi dunia nyata. *Board games* terutama bermanfaat dalam membangun keterampilan-keterampilan hidup di dalam sebuah lingkungan yang menyenangkan dan tidak mengancam. Untuk alasan ini, *board games* digunakan secara luas untuk kelas-kelas dan pelajaran *Business English*.

Berdasarkan penjelasan Clausen, dapat disimpulkan bahwa permainan atau *game* sangat membantu percepatan anak didik dalam belajar bahasa. Sepanjang materi yang dibahas sesuai dengan tingkat perkembangannya, komponen-komponen berbahasa seperti kosakata dan tata bahasa lebih cepat bisa dikuasai. Bahkan tanpa disadari, *life skills* anak didik juga akan berkembang di dalam *learning atmosphere* yang nyaman dan tidak mengancam.



Keunggulan ketiga, metode bermain sambil belajar dapat mendukung anak didik belajar secara emosional dan bersemangat. Choiri dalam Sofyan dkk. (2016) menegaskan bahwa suksesnya belajar anak didik dipengaruhi oleh 3 (tiga) variabel yaitu 1) sarana pendidikan, 2) metode belajar, dan 3) motivasi belajar. Memotivasi anak didik adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran. Motivasi ini sangatlah dikaitkan dengan dorongan, perhatian, dan umpan balik/penguatan. Wang dalam Quy (2019) menyarankan bahwa pemanfaatan permainan-permainan bahasa yang komunikatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik secara menarik dan menyenangkan. Sungurtekin dkk. dalam Sofyan dkk. (2016) juga mengungkapkan bahwa dengan bermain *games* anak akan mengenal lingkungannya, mempelajari kehidupannya, dan memperoleh instruksi-instruksi baru.

Uraian di atas dapat dimaknai sebagai sebuah keseimbangan dalam meningkatkan kecerdasan anak didik. Melalui *game*, tidak hanya kecerdasan intelektual mereka yang diasah, tetapi juga kecerdasan emosional mereka yang diberdayakan. Tidak hanya minat mereka yang terpicu, tetapi juga motivasi mereka yang terpacu untuk melakoni semua kegiatan pembelajaran dalam keadaan *fun*.

Keunggulan keempat, dengan metode bermain sambil belajar anak didik bisa belajar dengan melibatkan semua indera. Prasetya (2021) menjelaskan bahwa bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain tentu saja bisa ditafsirkan dengan cara yang berbeda-beda. Ketika digunakan untuk merujuk aktivitas orang dewasa, biasanya berarti turut serta dalam sebuah permainan yang membutuhkan keterampilan fisik atau mental. Namun, ketika digunakan merujuk pada aktivitas anak, biasanya diartikan sebagai sesuatu yang tidak punya tujuan serius. Untuk anak, bermain adalah aktivitas terpilih yang menyenangkan, sukarela, berguna, dan spontan. Sering juga bersifat kreatif, melibatkan diri dalam memecahkan masalah, mempelajari keterampilan sosial, bahasa, dan fisik yang baru. Bermain sangat penting untuk anak-anak karena akan membantunya untuk belajar gagasan baru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini bisa digunakan dalam beradaptasi secara sosial, dan mengatasi masalah secara emosional.

Paparan di atas dapat dijelaskan lebih mendalam bahwa dengan menerapkan *running dictation game*, misalnya, anak didik belajar dengan melibatkan semua indera karena dalam permainan ini semua keterampilan berbahasa yakni *listening skill* (keterampilan mendengarkan/ menyimak), *speaking skill* (keterampilan berbicara), *reading skill* (keterampilan membaca), dan *writing skill* (keterampilan menulis) bisa dilatih pada waktu yang bersamaan. Keterampilan fisik juga dilatih karena anak didik yang bertugas sebagai pelari harus tetap bergerak dan berlari. Begitu pula ketika *word guessing method* diterapkan dalam pembelajaran, permainan ini memberikan nuansa yang elok untuk melatih keterampilan berbicara dan berpikir analitis dari anak didik.

Keunggulan kelima, dengan metode bermain sambil belajar anak didik merasa tertantang untuk mengekspresikan apa yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Clausen (2017) bahwa *games* sering kali memberikan kesempatan-kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan keterampilan berbahasa mereka dalam lingkungan belajar yang relatif tidak terstruktur. Lingkungan belajar yang seperti ini memberikan peluang kepada anak didik untuk lebih bebas mengungkapkan apa yang sedang mereka pelajari. Karakteristik universal yang dijumpai pada anak-anak antara lain; semua anak memiliki pikiran yang mudah menyerap informasi, semua anak ingin belajar, semua anak belajar melalui bermain atau melakukan sesuatu (Britton, 2017). Crookall dalam Sofyan dkk. (2016) mengatakan bahwa pendidik dan anak didik mengubah peran dan hubungan mereka melalui *games* dan anak didik didorong untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat di atas memberikan penguatan bahwa *games* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Tidak hanya menyenangkan bagi anak didik, tetapi juga *challenging* bagi mereka semua. Tidak hanya menyerap informasi yang esensial bagi anak didik, tetapi juga kebebasan untuk mengekspresikan apa yang sedang mereka pelajari. Dengan kata



lain, melalui permainan, pembelajaran benar-benar berpusat pada anak didik (*student centered activity*).

### Jenis-Jenis *Game* dalam Pembelajaran Bahasa

Bermain sambil belajar memberikan rasa senang dan bahagia. Kita pun juga mendapatkan pengetahuan yang bisa secara langsung diaplikasikan di dalam permainan itu sendiri. Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang bermain yakni: (1) bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, (2) bermain adalah kegiatan yang mampu memberikan suatu hal yang simbolik atau membuat pemainnya seolah-olah membayangkan sedang melakukan sesuatu, (3) bermain adalah kegiatan yang membuat kita melakukan gerakan-gerakan yang aktif, (4) bermain adalah kegiatan yang tanpa paksaan atau bisa dibalang kita akan sukarela apabila sedang bermain, dan (5) bermain adalah kegiatan yang memberikan pembelajaran.

Jadi sudah jelas bahwa pada dasarnya bermain itu merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran. Namun, bukan berarti bermain sambil belajar itu bisa dilakukan seandainya. Melainkan, di dalam pembelajaran yang menggunakan metode ini, bermain telah diprogramkan secara terencana dan terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran benar-benar terarah untuk mencapai tujuannya. Berikut ini adalah jenis-jenis metode bermain sambil belajar yang sangat *applicable* dalam pembelajaran Bahasa.

Yang pertama dan paling utama adalah *Running Dictation Game*. Metode ini paling asyik diterapkan dalam pembelajaran Bahasa. *Running Dictation* merupakan permainan yang dapat dilakukan baik secara berpasangan maupun berkelompok. Untuk kelas-kelas kurus yang jumlahnya sedikit, permainan ini dapat dilakukan secara berpasangan. Sedangkan untuk kelas-kelas gemuk yang jumlahnya banyak, permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok. Widiyanto dalam Sofyan dkk. (2016) berpandangan bahwa *running dictation* merupakan kegiatan pembelajaran berkelompok yang berkontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Hess (dalam Wangge & Timu, 2020), "*Running Dictation is the technique where the students work in group to dictate the sentence, there is the runner and the writer in each group. The students as the runner must run to some place where the sentences have been prepared by the teacher and back to his or her group to dictate the sentence, the writer must write down what they heard as accurately as possible*". Artinya, *running dictation* adalah teknik dimana anak didik bekerja dalam kelompok untuk mendiktekan kalimat, ada pelari dan penulis di setiap kelompok. Anak-anak yang bertugas sebagai pelari harus berlari ke suatu tempat dimana terdapat kalimat-kalimat yang telah dipersiapkan oleh pendidik dan kembali ke kelompoknya untuk mendiktekan kalimat itu, penulis harus mencatat apa yang didengar seakurat mungkin.

Sofyan (2016) menegaskan bahwa manfaat dari penerapan *Running Dictation Game* ini adalah: (1) peningkatan motivasi anak didik dalam belajar keterampilan berbicara Bahasa Inggris, (2) pembelajaran yang mengasyikkan karena anak didik belajar sambil bermain, (3) pelatihan daya ingat dalam penambahan kosa kata, dan (4) perbaikan atas pengucapan kata.

Lebih jauh, Sofyan merekomendasikan langkah-langkah penerapan *running dictation game* yaitu: anak didik dikelompokkan dengan jumlah anggota lima orang. Dari kelima anak tersebut, ditunjuk salah satu dari mereka sebagai penulis sementara yang lainnya sebagai pelari. Tugas penulis adalah mencatat setiap kata, frase, atau kalimat yang disampaikan oleh para pelari. Dan tugas pelari adalah mencari informasi, membacanya, menghafalnya, dan mendiktekannya kepada penulis. Setelah para pelari menghafalkan kata, frase, atau kalimat yang ditemukan, mereka harus berlari menuju penulis untuk mendiktekannya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan seluruh informasi dengan cepat dan tepat akan menjadi pemenang. Jika materi pembelajaran adalah tentang lagu, maka informasi tersebut berupa kalimat-kalimat atau lirik lagu yang acak dan apabila disusun dengan benar akan menjadi sebuah lagu. Setiap kalimat atau lirik lagu ditulis pada potongan kertas dan ditempelkan



pada bagian-bagian ruang kelas secara acak: ada yang di belakang, di depan, di sisi kiri dan kanan ruangan. Dengan demikian, semua pemain harus aktif mencari potongan kertas tersebut untuk menyelesaikan permainan secepat dan setepat mungkin.

Menurut Wright dkk. dalam Wangge & Timu (2020), ada beberapa langkah dalam menerapkan *Running Dictation Game* yaitu: (1) tampilkan satu atau lebih salinan teks di dinding kelas atau di atas meja, (2) bagilah anak didik menjadi pasangan-pasangan dan masing-masing pasangan memutuskan siapa yang berperan menjadi A dan siapa yang akan menjadi B, (3) jelaskan aturan permainan sebagai berikut: pemain A berlari menuju teks, membacanya dan menghafal sebanyak mungkin sebelum berlari kembali ke pemain B. Pemain A harus mendiktekan apa yang diingat dari teks ke pemain B yang harus mencatat secara tertulis. Pemain A dapat berlari sesering yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh teks. Mintalah setiap tim untuk membacakan teks. Dan (4) pujilah pasangan yang paling cepat bisa menyelesaikan teks tanpa kesalahan.

Kenapa *running dictation* dianggap paling asyik? Karena pada hakikatnya, *running dictation game* dapat diterapkan untuk melatih semua keterampilan berbahasa secara bersamaan dan terintegrasi. Pemain yang bertugas sebagai penulis di masing-masing pasangan atau kelompok dapat berlatih *listening skill* dan *writing skill*. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, misalnya, seorang penulis harus mendengar/ menyimak terlebih dahulu sebelum dia menulis kalimat-kalimat yang didiktekan oleh pemain. Sedangkan pemain yang bertugas sebagai pelari di setiap pasangan atau kelompok bisa berlatih *reading skill* dan *speaking skill*. Seorang pelari harus membaca terlebih dahulu sebelum dia mendiktekan/ menyampaikan secara lisan kalimat-kalimatnya kepada penulis.

Permainan yang kedua adalah *Crossword Puzzle*. Metode permainan ini memberikan keleluasaan kepada anak didik untuk mengekspresikan diri dalam kelompok yang dibentuk. Teka-teki adalah menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir anak didik dalam memahami sebuah istilah dengan melacak kata demi kata yang sesuai.

Ritonga dkk. (2021) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle is a learning media that is easy to use by everyone. This learning media must also lead to students' HOT (Higher Order Thinking) skills. The results showed that the use of Crossword Puzzle media in learning Arabic has met HOTS standards with an indication that learning is student-centered, requires student creation and innovation, and improves critical and deep-thinking skills.* Artinya, *Crossword Puzzle* adalah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap orang. Media pembelajaran ini juga mengarah pada keterampilan-keterampilan berpikir anak didik pada tingkat yang lebih tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab telah memenuhi standar HOTS dengan indikasi bahwa pembelajaran berpusat pada anak didik, membutuhkan kreasi dan inovasi anak didik, dan menyempurnakan keterampilan-keterampilan berpikir kritis dan mendalam.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dikatakan bahwa *Crossword Puzzle Game* mampu menciptakan pembelajaran aktif yang berpusat pada anak didik. Permainan ini tidak hanya memicu keaktifan anak didik tetapi juga memacu pengembangan keterampilan berpikir yang relatif mendalam dan kritis dari anak didik. Selama bermain mereka belajar, mengekspresikan diri, dan melakukan olah pikir secara leluasa dan rileks.

Permainan yang ketiga adalah *Word Square*. Metode permainan ini merupakan pengembangan dari metode ceramah yang berorientasi pada keaktifan anak didik dalam pembelajaran. Merupakan metode yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip dengan teka-teki silang, jawabannya sudah ada namun disamarkan.



Hasil penelitian Antari dkk. (2019) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar terhadap keterampilan berbicara pada anak didik kelas III SD di gugus XIV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2017-2018. Sejalan dengan penelitian ini, Harahap dan Siregar (2019) juga menemukan adanya pengaruh model pembelajaran *Word Square* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak didik bidang studi IPS Terpadu materi pokok pengelompokan sumber daya alam di kelas VII SMP Muhammadiyah Sibabangun tahun pelajaran 2018-2019.

Berdasarkan uraian dan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Word Square Game* merupakan metode permainan yang *recommended* baik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Bahasa (IPB) maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Karena *game* ini dapat memacu keaktifan anak didik dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berbicara anak didik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak didik.

Permainan keempat adalah *Scramble*. Metode permainan ini hampir sama dengan *word square*, jawaban sudah dituliskan namun dengan susunan yang acak. Jadi anak didik bertugas mengoreksi atau membolak-balik huruf sehingga menjadi jawaban yang benar.

Umasugi dkk. (2018) menemukan bahwa *the use of scramble game in teaching vocabulary improved the students' vocabulary and it can be concluded that using scramble game is effective to be implemented in improving the students' vocabulary and the students are interested in learning vocabulary through scramble game*. Artinya, penggunaan *Scramble Game* dalam pengajaran kosa kata dapat mengembangkan perbendaharaan kata anak didik dan dapat disimpulkan bahwa *Scramble Game* adalah efektif diimplementasikan dalam penambahan kosa kata anak didik dan menarik bagi mereka dalam *vocabulary learning*.

Dengan kata lain, pendidik seyogyanya menerapkan *Scramble Game* dalam pembelajaran Bahasa karena terbukti metode permainan ini efektif dalam pembelajaran kosa kata.

Permainan kelima adalah bisik berantai atau *Whispering*. Metode permainan ini dilakukan dengan cara setiap pemain harus membisikkan suatu kata atau kalimat atau cerita kepada pemain berikutnya. Terus berurut sampai pemain terakhir. Pemain terakhir harus mengatakan kata, kalimat, atau cerita yang dibisikkan. Permainan ini dapat dilombakan dengan cara berkelompok untuk melatih keterampilan menyimak.

Bertautan dengan *Whispering Game*, Sihaloho dkk. (2017) mengungkapkan bahwa *there are many problems in learning process in the class. The problems are lack of vocabulary and method of teaching used. Then, students' vocabulary mastery can be developed by using whispering game. They concluded that the use of this game at SMP Kartini II Batam gave significant effect in the students' activity in learning process than the use of close procedure*. Artinya, terdapat banyak masalah dalam proses pembelajaran di kelas. Masalah-masalah tersebut antara lain kurangnya perbendaharaan kata dan metode mengajar yang diterapkan. Penguasaan kosa kata anak didik dapat dikembangkan dengan menggunakan *Whispering Game*. Mereka menyimpulkan bahwa penerapan *game* ini di SMP Kartini II Batam memberikan pengaruh signifikan terhadap aktivitas anak didik dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan penerapan *Close Procedure*.

Berdasarkan temuan di atas, dapat dijelaskan bahwa *Whispering Game* menjadi pilihan dalam pembelajaran Bahasa ketika anak didik selalu pasif dalam aktivitas belajarnya. Metode ini bisa juga dijadikan solusi yang baik oleh pendidik jika anak didiknya mengalami minus kosa kata. Dengan kata lain, permainan ini sangat cocok diterapkan dalam *vocabulary learning*.

Permainan keenam adalah bertanya dan menerka atau *Word Guessing*. Metode ini diterapkan dengan cara membagi pemain menjadi dua kelompok. Kelompok satu sebagai penjawab dan kelompok dua sebagai penanya. Kelompok penjawab menyembunyikan satu kata yang akan diterka oleh kelompok penanya dengan cara memberi pertanyaan yang mengarah kepada kata yang harus





ditebak. Setiap anggota kelompok penanya diberikan kesempatan untuk mengajukan satu pertanyaan kepada kelompok penjawab. Kelompok penjawab hanya boleh menjawab *yes* atau *no*. Setelah semua anggota kelompok bertanya, kelompok harus berunding dari hasil jawaban penjawab, kata apa yang disembunyikan itu. Bila dapat ditebak, maka kelompok penanya mendapat nilai. Permainan ini untuk melatih keterampilan berbicara dan berpikir analitis.

Metode *word guessing* bisa juga diimplementasikan dengan cara lain. Dalam hal ini, tebak kata disebut *Hangman Game*. Langkah awal untuk bermain *hangman game* ini adalah dengan menentukan tema yang akan dimainkan, seperti misalnya *fruits, animals, colours*, atau yang lainnya. Setelah tema sudah ditentukan, selanjutnya pemain diminta untuk menyelamatkan seseorang yang sedang terkena hukuman gantung dengan cara menebak setiap huruf dari susunan-susunan kata tertentu yang tersedia. Permainan ini dikatakan berakhir apabila pemain tidak bisa melengkapi dengan huruf-huruf yang tepat, dan sebaliknya, permainan ini dinyatakan menang apabila pemain berhasil mengisi dengan huruf-huruf yang sesuai.

Menurut Suleman (2021), *vocabulary learning is a very important aspect for students when they are learning English. Students need new learning methods so they can enjoy the ongoing learning process. In accordance with this, the result of her study indicates there is a significant difference in increasing the students' English vocabulary between classes taught using guess word game (experimental class) and classes taught using conventional media (control class). Using guess word game is more effective than using conventional media.* Artinya, pembelajaran kosa kata merupakan aspek yang sangat penting bagi anak didik ketika mereka belajar Bahasa Inggris. Anak didik membutuhkan metode-metode baru sehingga mereka bisa menikmati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berkaitan dengan hal ini, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kosa kata Bahasa Inggris anak didik antara kelas yang diajar dengan menggunakan permainan tebak kata (kelas eksperimen) dan kelas yang diajar dengan menggunakan media konvensional (kelas kontrol). Menggunakan permainan tebak kata ternyata lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

Berdasarkan temuan Suleman, dapat disimpulkan bahwa *Word Guessing Game* adalah metode permainan yang efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran kosa kata. Metode ini sudah pasti lebih menarik dan menyenangkan bagi anak didik ketimbang penerapan metode dan media konvensional yang sangat monoton dan membosankan.

Permainan ketujuh adalah menyusun kalimat dari kata akhir atau *Chain Sentences*. Metode ini diawali dengan para pemain yang berdiri berjajar. Selanjutnya pendidik mengawali dengan sebuah kalimat, dari kalimat yang telah disebutkan akan ditemukan kata akhir. Kata akhir tersebut lalu digunakan oleh pemain berikutnya dan menjadi kata pertama untuk membuat kalimat baru.

Rosminiyanti (2017) berpendapat bahwa *vocabulary is an important element in any language teaching learning process. In learning English, mastery of vocabulary is one of the main goals to improve students' English skill.* Selanjutnya, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *experimental teaching helped the students to improve their mastery of English vocabulary because the students gave the positive respond, they felt enjoyable in learning English vocabulary by applying Word Chain Game, and they felt easily to recall their memories about the vocabulary they have known before.*

Artinya, kosa kata merupakan salah satu elemen penting dalam proses pengajaran Bahasa apapun. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penguasaan kosa kata adalah salah satu tujuan utama untuk menyempurnakan keterampilan bahasa Inggris anak didik. Selanjutnya, hasil penelitian Rosminiyanti menunjukkan bahwa penerapan *Word Chain Game* membantu anak didik untuk mengembangkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggrisnya karena mereka memberikan respon positif, mereka merasa nyaman dalam pembelajaran kosa kata dan mereka merasa lebih mudah untuk mengingat kata-kata yang telah diketahui sebelumnya.



Berdasarkan temuan di atas, dapat dikatakan bahwa *Chain Sentences Game* memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi anak didik dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan adanya *positive response* dan *easy recalling* terkait *prior vocabulary* mereka.

Permainan kedelapan adalah *Story Telling and Memory Game*. Metode ini memberikan peluang kepada pendidik untuk mengelompokkan anak didik yang terdiri dari lima atau enam orang. Seorang pemain di setiap kelompok memulai permainan dengan menyebutkan sebuah kalimat yang mengawali sebuah cerita misalnya *once there was a boy*. Pemain berikutnya harus mengulangi kalimat itu dan menambahkan informasi seperti *once there was a boy whose name was John*. Dengan cara seperti ini anak didik membuat sebuah cerita, dan pada saat yang sama mereka harus mengingat kalimat-kalimat sebelumnya. Anak didik yang lupa atau tidak bisa melanjutkan cerita akan keluar dari permainan. Kemudian, setelah beberapa menit pendidik menghentikan permainan dan meminta setiap kelompok untuk menyampaikan ceritanya. Permainan ini tidak hanya menyempurnakan memori anak didik tetapi juga mendorong mereka kreatif dalam bercerita.

Kocurek (2018) *defines storytelling as a mode of communication that is defined in part by its ability to offer listeners "counsel", or meaningful wisdom or advice. In every case the storyteller is a man who has counsel for his readers.* Artinya, Kocurek mendefinisikan *storytelling* sebagai sebuah mode komunikasi yang didefinisikan secara terpisah dengan kemampuannya untuk menawarkan kepada pembaca "tuntunan", atau kebijaksanaan bermakna atau nasehat. Dalam setiap situasi pencerita adalah orang yang membimbing para pembacanya.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa *Storytelling and Memory Game* dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara. Permainan ini dapat menyempurnakan memori dan memacu kreatifitas anak didik dalam berbicara. Melalui *storytelling* juga diperoleh pesan atau nilai moral yang sangat berguna dalam membentuk anak didik berkarakter. Jadi, tidaklah berlebihan jika metode ini dianggap cukup efektif dalam *speaking class*.

Permainan kesembilan adalah *The Blackboard Game*. Dalam metode ini, pendidik membagi anak didik menjadi dua kelompok. Papan tulis juga dibagi menjadi dua bagian. Satu orang pemain, sebagai pembaca, yang diseleksi dari setiap kelompok diberikan sebuah cerita pendek. Cerita yang diberikan kepada kedua kelompok harus berbeda. Pembaca tidak boleh memperlihatkan teks tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Kedua kelompok berbaris, sejauh mungkin dari papan tulis. Kemudian para pembaca membacakan ceritanya kalimat demi kalimat. Setiap saat mereka membacakan sebuah kalimat, pemain yang berdiri paling depan mendengarkannya dengan seksama dan berlari ke papan tulis untuk menulis kalimat tersebut. Pendengar bisa kembali dan meminta pembaca untuk mengulangi kalimat sebanyak yang dia perlukan. Kemudian pemain berikutnya melakukan hal yang sama, mendengar dan menulis kalimat kedua yang dibacakan, dan seterusnya. Kelompok yang lebih cepat menyelesaikan cerita adalah pemenangnya. Jika permainan terlalu banyak menghabiskan waktu atau kita tidak memiliki cerita yang panjangnya sama, pendidik boleh menghentikan dan menghitung kelompok yang mana mampu lebih banyak menulis kalimat atau kata-kata di papan tulis.

Ferawati (2019) menggunakan *Fly Swatter Game* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak didik SMP Negeri 8 Palopo. Permainan ini serupa dengan *The Blackboard Game*. Dalam penelitian tindakan kelasnya ia menyimpulkan bahwa penggunaan *Fly Swatter Game* dapat menyempurnakan penguasaan kosa kata anak didik.

Berdasarkan uraian dan temuan di atas, dapat dijelaskan bahwa *The Blackboard Game* memberikan ruang dan peluang bagi anak didik untuk berkolaborasi dan berkompetisi dalam pembelajaran kosa kata. Sedangkan keterampilan berbahasa yang dapat dilatih adalah *Speaking, Listening, dan Writing*.



Permainan kesepuluh adalah *Simon Says Game*. Metode ini diterapkan dengan mengumpulkan beberapa pemain dalam sebuah lingkaran besar. Kemudian, satu orang relawan yang menjadi instruktur berada di tengah-tengah lingkaran. Tugas instruktur adalah memberi perintah dengan mengucapkan kalimat misalnya *Simon says, please touch your ears!* atau *Simon says, please raise both of your hands!* Maka perintah dari instruktur tersebut harus diikuti dengan baik. Pemain yang tidak menuruti perintah tentu saja akan diberikan *punishment*, dia harus siap menjadi instruktur berikutnya. Ketika menjadi instruktur, anak didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan *speaking skill* dan manakala menjadi pemain, anak didik diberikan peluang untuk berlatih *listening skill*. Hasil penelitian Felogau (2018) membuktikan bahwa penggunaan *Simon Says Game* efektif untuk menyempurnakan kosa kata anak didik.

Berdasarkan deskripsi dan hasil penelitian di atas, dapat disarikan bahwa *Simon Says Game* sangat cocok diterapkan dalam *vocabulary learning*. Melalui *game* ini anak didik tidak hanya sempurna dalam penguasaan kosa kata, namun juga bisa berlatih keterampilan berbicara dan menyimak.

Permainan kesebelas adalah *Blindfold Game*. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan kata benda. Pendidik meminta anak didik untuk menutup kedua matanya dengan menggunakan penutup mata. Setelah mata pemain tertutup rapat, pendidik kemudian memberikan beberapa jenis benda yang telah dipersiapkan untuk diidentifikasi oleh si pemain itu sendiri. Contohnya, apabila pemain diberikan sebuah pensil, dia mengucapkan kalimat-kalimat seperti: *It is short, it is light, it is made of wood. I think it is a pencil*. Apabila pemain bisa mendeskripsikan dan menebaknya dengan benar, maka dia diberikan *reward* dan menjadi pemenang. Berkaitan dengan *game* ini, hasil penelitian Arfin dkk. (2020) menyimpulkan bahwa *the Blindfold Game can enrich the students' vocabulary achievement for Junior High School Student*. Artinya, *game* ini dapat memperkaya capaian kosa kata anak-anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pemaparan dan hasil penelitian di atas merekomendasikan penerapan *the Blindfold Game* untuk mempelajari kata benda dan belajar mendeskripsikannya. *Game* tersebut terbukti efektif untuk memperkaya capaian kosa kata anak didik.

Dan permainan keduabelas adalah *Anagram Game*. Metode ini memiliki konsep mengubah satu kata menjadi kata lain. Apakah kita mempunyai pikiran yang luas untuk mengubah kata *heart* menjadi *earth*? Atau apakah kita mempunyai pemahaman yang cukup bahwa kata *listen* bisa diubah menjadi kata *silent*? Permainan ini relatif sulit bagi pendidik maupun anak didik. Pendidiklah yang harus menyiapkan pertanyaan dan secara otomatis harus mencari tahu kata-kata yang bisa diubah menjadi kata lain. Hasil penelitian Asranida (2019) mengungkapkan bahwa *there is a significant effect of using anagram game in improving students' vocabulary mastery at eleventh grade of SMA Negeri 4 Baubau*. Artinya, ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *anagram game* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata anak didik kelas sebelas SMA Negeri 4 Baubau.

Dengan kata lain, permainan tersebut di atas layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa. *Game* ini ternyata efektif diterapkan dalam pembelajaran kosa kata. Kendatipun relatif sulit diimplementasikan, tetap saja memungkinkan bagi pendidik untuk mempersiapkan dengan matang terkait pemahaman, pertanyaan, dan jawaban dari kata-kata yang dijadikan konten esensial dalam pembelajaran.

## PENUTUP

*Analisis Pembelajaran Menyenangkan melalui Game untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Anak Didik* merupakan sebuah inovasi untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengeksekusi pembelajaran. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam studi pustaka ini, diperoleh kesimpulan antara lain (1) permainan atau *game* memiliki keunggulan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan dan mengatasi kejenuhan belajar anak didik. Terdapat 5 (lima)



keunggulan yakni keunggulan pertama, metode bermain sambil belajar dapat menciptakan lingkungan belajar tanpa stres atau rileks, keunggulan kedua, metode belajar sambil bermain dapat membantu percepatan belajar anak didik dimana materi yang diberikan relevan dengan tingkat perkembangannya, keunggulan ketiga, metode bermain sambil belajar dapat mendukung anak didik belajar secara emosional dan bersemangat, keunggulan keempat, dengan metode bermain sambil belajar anak didik bisa belajar dengan melibatkan semua indera, dan keunggulan kelima, dengan metode bermain sambil belajar anak didik merasa tertantang untuk mengekspresikan apa yang sedang dipelajari; dan (2) terdapat 12 (dua belas) jenis permainan atau *game* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa yaitu *Running Dictation Game*, *Crossword Puzzle*, *Word Square*, *Scramble*, *Whispering*, *Word Guessing*, *Chain Sentences*, *Story Telling and Memory Game*, *The Blackboard Game*, *Simon Says Game*, *Blindfold Game*, dan *Anagram Game*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Bengkalis: Dotplus Publisher.
- Antari, M. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3).
- Arfin, dkk. (2020). The Effect of Blindfold Game on Students' Vocabulary Achievement at SMP Negeri 13 Kendari. *JTE: Journal of Teaching English*, 5(3).
- Aror, S. (2021). Metode Mnimonik dalam Lagu sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5).
- Arifin, A. S. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Asranida, W. O. L. (2019). The Effect of Using Anagram Game in Improving Students' Vocabulary Mastery at the Eleventh Grade of SMA Negeri 4 Baubau. *E2J: English Education Journal*, 5(2).
- Britton, L. (2017). *Montessori Play and Learn*. Yogyakarta: Penerbit Bfirst.
- Clausen, D. (2017). Board Games in the Business Classroom: How to Play Business Decisions. *English Teaching Forum: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi, H. (2020). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain: Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif dan Manfaatnya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*. Guepedia Publisher.
- Darmansyah. (2002). Persepsi Siswa tentang Sisipan Humor dalam Penyampaian Pesan dan Disiplin Belajar hubungannya dengan Hasil Belajar. *Padang Skolar: Jurnal Pascasarjana UNP Padang*.
- Djamaluddin & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaffah Learning Center.
- Felogau, F. (2018). The Effectiveness of Simon Says Game in Teaching Vocabulary to the Second Year Students of SMP Negeri 1 Palopo. *Ideas: Journal on English Language Teaching & Learning Linguistics and Literature*, 6(1).
- Ferawati, R. (2019). *Using Fly Swatter Game to Improve the Students Vocabulary of the Eighth Grade at SMPN 8 Palopo*. English Study Program Tarbiyah and Teachers Faculty State Islamic Institute of Palopo.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harahap, A. F. D. & Yani S. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Bidang Studi IPS Terpadu Materi Pokok Pengelompokan Sumber Daya Alam di Kelas VII SMP Muhammadiyah Sibabangun Tahun Pelajaran 2018-2019. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(2).
- Hidayatno, A. dkk. (2018). *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris*. Pekalongan: Penerbit NEM.



- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press, Penerbitan Universitas Muhammadiyah.
- Kocurek, C. A. (2018). Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives. *Arts Journals*, 7(4).
- Muhammad, N. (2020). *Teach Like Fun Teacher. Metode Pembelajaran Menyenangkan ala Finlandia*. Yogyakarta: Araska.
- Mulyana, A. Z. (2010). *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo.
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. The First on Publisher in Indonesia: Guepedia.
- Quy, P. H. P. (2019). Cooperative Game-Playing in EFL Classroom. *English Teaching Forum: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*, 57(3).
- Ritonga, dkk. (2021). Crossword Puzzle as a Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933 012126.
- Rosminiyaniti. (2017). *The implementation of Word Chain Game to Improve the Mastery of English Vocabulary*. Banda Aceh: Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Ar-Raniry State Islamic University Darussalam.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Samrin & Syahrul. (2021). *Pengelolaan Pengajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sihaloho, dkk. (2017). The Effectiveness of Whispering Game to Students' Vocabulary Mastery. *ANGLO-SAXON: Journal of the English Language Education Study Program*, 8(1).
- Sofyan, R., dkk. (2016). Penerapan Running Dictation. *Jurnal Abdimas Talenta*.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suleman, F. H. (2021). Increasing Student Vocabulary by Using Guess Word Game. *Language Education and Blended Learning*, 3(2).
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Umasugi, S., dkk. (2018). The Scramble Game in Improving Students' Vocabulary at the Seventh Grade of MTS LKMD SAWA. *Jurnal Retemena Universitas Iqra Buru*, 3(2), 1-10.
- Utomo. (2021). *Buku Ajar Pengelolaan Pendidikan*. Sukabumi: Nusaputra Press.
- Wangge, Y. S. & Timu, W. D. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris melalui *Running Dictation* pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri Mautenda. *Jurnal Kiprah*, 8 (1), 38-45.