



**PEMANFAATAN PERMAINAN 'LYRICAL SCRAMBLE' DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA**

**UTILIZATION OF 'LYRICAL SCRAMBLE' GAME IN LEARNING LISTENING SKILLS TO INCREASE STUDENT MOTIVATION**

**Nazwa Maulani Dewi<sup>1</sup>, Akhmad Ali Mirza<sup>2</sup>**

<sup>1\*2</sup> IAIN Palangkaraya, Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

<sup>1</sup>nazwamaulanidewi28@gmail.com, <sup>2</sup>akhmad.ali.mirza@iain-palangkaraya.ac.id

**Article History:**

Received: September 15th, 2024

Revised: October 10th, 2024

Published: October 15th, 2024

**Abstract:** *This community service activity aims to improve students' listening skills and vocabulary through the Lyrical Scramble game. This programme was conducted at MTs Fathul Jannah, involving 15 students of class 9C. The Lyrical Scramble game utilises scrambled pieces of English song lyrics and asks students to rearrange them. This activity was designed to arouse students' interest in learning and encourage teamwork. The results of this activity showed that the music-based game significantly improved student engagement, listening skills and collaboration within the group. The use of prizes as incentives also proved effective in increasing student motivation. In addition, this activity contributed to the development of students' social skills, including leadership and collaboration.*

**Keywords:** *Lyrical Scramble, Listening Skills, Student Motivation*

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan dan kosakata siswa melalui permainan Lyrical Scramble. Program ini dilakukan di MTs Fathul Jannah, melibatkan 15 siswa kelas 9C. Permainan Lyrical Scramble memanfaatkan potongan lirik lagu berbahasa Inggris yang diacak dan meminta siswa untuk menyusunnya kembali. Kegiatan ini dirancang untuk membangkitkan minat belajar siswa dan mendorong kerja sama tim. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan berbasis musik secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan mendengarkan, dan kolaborasi dalam kelompok. Penggunaan hadiah sebagai insentif juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa, termasuk kepemimpinan dan kolaborasi.

**Kata Kunci:** Lyrical Scramble, Listening Skills, Student Motivation.

**PENDAHULUAN**

Penguasaan keterampilan mendengarkan merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing. Di Indonesia, keterampilan berbahasa Inggris menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan bahasa, terutama di tingkat sekolah menengah (Ikhsan et al., 2023). Dalam era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan untuk berinteraksi

dalam konteks lokal, tetapi juga menjadi syarat penting untuk berkomunikasi di tingkat internasional (Tauhid & Lubis, 2024). Oleh karena itu, penting bagi guru dan siswa untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sekaligus meningkatkan motivasi siswa.

Di lingkungan pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, serta merangsang imajinasi mereka selama kegiatan belajar (Nurfadhillah et al., 2021). Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah permainan 'Lyrical Scramble'. Permainan ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan sekaligus memperkaya kosakata siswa secara efektif.

Lyrical Scramble adalah permainan yang menggabungkan elemen musik dan bahasa, di mana siswa diharuskan untuk menyusun kembali lirik lagu yang telah diacak. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berlatih mendengarkan dengan cermat. Melalui permainan ini, siswa dapat berinteraksi dengan lirik lagu dalam bahasa Inggris, sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman mereka terhadap bahasa tersebut. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa (Ulimaz et al., 2024)

Peneliti, yang merupakan mahasiswa magang di MTs Fathul Jannah, melakukan observasi selama empat bulan dan menemukan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu faktor penghambat utama. Observasi tersebut mengungkapkan bahwa meskipun siswa memiliki akses terhadap materi dan instrumen pembelajaran, keterlibatan mereka dalam proses belajar bahasa Inggris sering kali kurang optimal. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti permainan Lyrical Scramble, yang berpotensi untuk memacu minat dan motivasi siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif. Dengan adanya tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, terutama dalam keterampilan mendengarkan, penerapan permainan Lyrical Scramble diharapkan dapat memberikan dampak positif. Melalui program pengabdian masyarakat ini, saya memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Inggris melalui penggunaan permainan ini, serta mendorong interaksi dan kerjasama di antara siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan harapan, kegiatan ini dapat menghasilkan perubahan sosial yang positif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan pembelajaran tatap muka. Kegiatan ini diikuti oleh 15 orang siswa kelas 9 C di MTs

Fathul Jannah. Tahap pelaksanaan pada pengabdian ini ada tiga tahapan, yaitu: persiapan program, pelaksanaan program, dan evaluasi program (Widiastuty et al., n.d.).

Pada tahap persiapan, peneliti yang merupakan seorang mahasiswa melakukan pengamatan pada siswa kelas 9C di MTs Fathul Jannah. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta motivasi belajar terhadap bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyusun RPP, materi, serta menyiapkan metode dan media ajar yang akan digunakan, yaitu musik serta potongan kertas yang berisi lirik.

Tahap pelaksanaan program dimulai dengan pembukaan, di mana peneliti menjelaskan tujuan kegiatan dan ketentuan permainan. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari tiga-empat orang. Setiap kelompok diberikan potongan-potongan lirik yang telah disiapkan sebelumnya. Lirik lagu tersebut dipecah menjadi beberapa bagian, baik dalam bentuk kalimat, frasa, atau kata-kata kunci yang akan diacak urutannya.

Guru kemudian memutar lagu yang sesuai dengan lirik tersebut, dan siswa diminta untuk fokus mendengarkan musik serta mencermati potongan lirik yang mereka miliki. Lagu dapat diputar hingga lima kali, tergantung tingkat kemampuan siswa dalam menyusun lirik dengan benar. Tugas siswa adalah menyusun kembali potongan lirik yang diacak sesuai dengan urutan yang benar berdasarkan hasil pengamatan mereka. Setelah itu, siswa diminta maju ke depan untuk menempelkan lirik yang sudah mereka susun di papan tulis. Pemenang dihitung berdasarkan jumlah potongan lirik yang benar. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan mendengarkan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami kosakata dan struktur kalimat dalam konteks lagu.

Setelah penyusunan selesai, guru memfasilitasi diskusi mengenai makna lirik, kosakata baru, tata bahasa, serta konteks lagu yang telah dimainkan, dengan tujuan memperdalam pemahaman siswa. Diskusi ini juga mencakup penjelasan mengenai tema yang diangkat dalam lagu tersebut, sehingga siswa dapat mempelajari kosakata baru sekaligus meningkatkan keterampilan mendengarkan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Tahap terakhir dalam kegiatan ini adalah pengulangan kosakata yang telah dipelajari selama program berlangsung. Siswa diberikan kesempatan untuk meninjau kembali kosakata baru yang mereka temui melalui permainan *Lyrical Scramble* dan memastikan bahwa mereka tidak hanya mengenal kata-kata tersebut, tetapi juga memahami makna dan cara penggunaannya dalam konteks yang benar. Tahap evaluasi juga dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan kosakata baru, dan menilai efektivitas pembelajaran berbasis musik dalam memperkaya perbendaharaan kata bahasa Inggris.

## **HASIL**

Proses pendampingan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada pendekatan edukatif dan interaktif, yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kreatif melalui

penggunaan permainan berbasis musik. Kegiatan dimulai dengan pembukaan sesi pembelajaran yang diiringi dengan mengucapkan basmalah, sebagai langkah awal membangun suasana yang positif dan fokus. Peneliti kemudian menanyakan kabar siswa dan melakukan absensi. Dari total 15 siswa yang seharusnya hadir, 2 siswa tidak hadir sehingga jumlah peserta dalam kegiatan ini berjumlah 13 siswa.

Untuk memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa, peneliti menjelaskan secara rinci tujuan dan manfaat dari kegiatan ini. Fokus utamanya adalah permainan Lyrical Scramble, sebuah permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan (*listening skills*) serta kerja sama tim (*teamwork*). Setiap siswa diharapkan dapat mendengarkan potongan lagu berbahasa Inggris, mengidentifikasi kata-kata yang telah diacak, dan menyusunnya kembali menjadi lirik yang tepat. Selain melatih kemampuan bahasa Inggris, permainan ini bertujuan untuk mendorong siswa agar bekerja sama dalam satu tim, berbagi peran, dan menyusun strategi bersama.

Setelah memahami aturan dan tujuan permainan, siswa kemudian dibagi menjadi 4 kelompok. Tiga kelompok terdiri dari 3 siswa, dan satu kelompok beranggotakan 4 siswa, disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir. Peneliti memberikan instruksi yang jelas dan memastikan setiap siswa memahami peran mereka dalam permainan. Kejelasan instruksi ini penting karena salah satu tujuan permainan ini adalah mendorong siswa untuk merancang strategi dan membagi tugas secara efektif di dalam kelompok mereka.

Sebagai langkah untuk lebih memotivasi siswa, peneliti menyampaikan bahwa kelompok yang berhasil menyusun lirik lagu dengan sempurna akan mendapatkan hadiah. Pengumuman ini secara signifikan meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk terlibat dalam permainan. Terlihat bahwa masing-masing kelompok mulai berlomba-lomba menyusun strategi, membagi tugas, dan bekerja sama dengan sangat aktif. Beberapa siswa secara sukarela mengambil peran pemimpin, memberikan instruksi kepada teman-temannya untuk mempercepat proses penyusunan lirik. Situasi ini menunjukkan dinamika kerja tim yang baik, di mana siswa belajar untuk saling mendukung dalam menyelesaikan tugas.

Lagu diputar sebanyak 5 kali, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendengarkan dengan cermat dan menyusun lirik dengan tepat. Setelah putaran terakhir, seluruh siswa diminta mengangkat tangan sebagai tanda bahwa mereka tidak lagi diizinkan mengubah atau menyusun ulang lirik yang telah diacak. Peneliti kemudian memeriksa hasil kerja setiap kelompok. Dari empat kelompok yang ada, dua kelompok berhasil hampir menyusun lirik lagu dengan sempurna, sementara dua kelompok lainnya hanya sempat menyusun sekitar setengah dari lirik. Dari kedua kelompok yang hampir sempurna tersebut, peneliti memilih kelompok yang memiliki susunan lirik terbanyak dan paling tepat sebagai pemenang.

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah membahas lirik lagu yang telah diputar. Peneliti membimbing siswa dalam memahami makna lirik, menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia, dan mendiskusikan konteks budaya yang terkandung dalam lagu tersebut. Proses ini membantu siswa tidak hanya dalam memahami arti kata-kata, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka

tentang konteks bahasa Inggris dalam budaya populer.

Setelah penentuan pemenang, ada suasana campuran di antara siswa. Meskipun kelompok pemenang terlihat senang dan bangga dengan pencapaian mereka, kelompok-kelompok lain tampak sedikit kecewa karena belum berhasil menyelesaikan lirik sesuai harapan. Namun, rasa kecewa ini dengan cepat berubah menjadi motivasi baru. Para siswa menunjukkan antusiasme untuk mencoba lagi di masa mendatang, dengan harapan dapat memperbaiki hasil mereka. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama dalam hal kolaborasi dan kemampuan mendengarkan.

Perubahan sosial yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan kesadaran siswa tentang pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga mengarahkan mereka untuk berpikir kritis, berinovasi dalam menyusun strategi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Selain itu, kegiatan ini berpotensi mendorong munculnya pemimpin lokal di antara siswa, yang mampu mengambil peran inisiatif dan memimpin tim mereka menuju kesuksesan. Dengan adanya hadiah sebagai insentif, kompetisi sehat di antara siswa terbentuk, meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

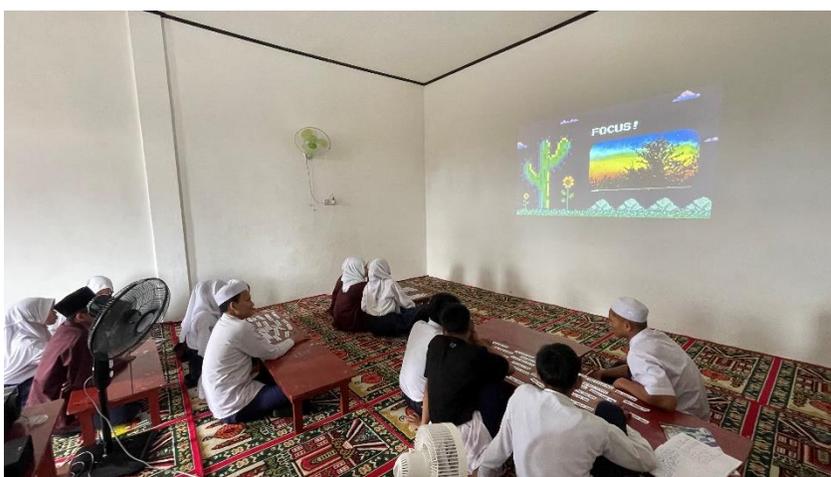
Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, di mana siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk transformasi sosial ke arah yang lebih baik.



**Gambar 1. Penyampaian Cara Bermain**



**Gambar 2. Siswa Menyiapkan Lirik yang Dibagikan**



**Gambar 3. Siswa Mendengarkan Lagu yang Diputar**



**Gambar 4. Siswa Menyusun Lirik Lagu**

## PEMBAHASAN

Proses pengabdian masyarakat yang memanfaatkan permainan edukatif Lyrical Scramble dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan dampak signifikan tidak hanya terhadap peningkatan kemampuan mendengarkan siswa, tetapi juga terhadap penguatan kerja sama tim. Hal ini konsisten dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Rasyi & Setiadi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif melalui interaksi sosial dan partisipasi aktif. Dalam konteks pengabdian ini, keterlibatan siswa dalam menyusun lirik lagu secara berkelompok memberikan ruang bagi mereka untuk merancang strategi bersama, berbagi peran, dan bekerja sama demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Temuan ini selaras dengan penelitian Adinda Riana Hermawan, Khairunnisya Azzahra, Siti Azahra (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan di Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan siswa terutama dalam proses belajar bahasa Inggris (Adinda Riana Hermawan et al., 2024). Kedua penelitian ini menekankan bahwa permainan edukatif tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif, seperti motivasi dan kolaborasi. Siswa yang terlibat dalam pengabdian ini, termotivasi oleh insentif hadiah, seperti yang diungkapkan oleh Pika Nurhasanah dan Wida Ningsih (2024), memperlihatkan partisipasi yang lebih tinggi, di mana mereka berlomba-lomba untuk menyusun lirik dengan tepat, membuktikan bahwa motivasi ekstrinsik dapat memacu keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Lebih jauh lagi, pemberian hadiah dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai dorongan motivasional, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Salah satu penelitian menegaskan bahwa motivasi ekstrinsik, termasuk pemberian hadiah, mampu merangsang keterlibatan siswa secara lebih intensif (Rismayanti et al., 2023). Dalam pengabdian ini, motivasi tersebut mendorong siswa untuk secara aktif merancang strategi dan bekerja sama dengan anggota kelompok mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura (2018) dalam Social Learning Theory, yang menyatakan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa sering kali dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, seperti penghargaan sosial dan insentif (Firmansyah & Saepuloh, 2022).

Penggunaan musik sebagai media pembelajaran dalam permainan Lyrical Scramble juga memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Musik berperan sebagai stimulus auditori yang memperkuat proses pembelajaran Bahasa (Laki, 2024). Temuan ini diperkuat dengan penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis musik mampu meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa secara signifikan, khususnya di sekolah menengah pertama di Indonesia (Arifin, 2021). Dalam hal ini, penggabungan antara media musik dan permainan tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara holistik baik dari segi kognitif maupun afektif.

Aspek sosial dalam pengabdian masyarakat ini juga tidak dapat diabaikan. Zuriatun

Hasanah dan Ahmad Shofiyul Himami (2021) menekankan pentingnya pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan pembagian tugas yang efisien. Selama kegiatan pengabdian ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menyusun lirik lagu, tetapi juga untuk bekerja sama dalam kelompok, yang memungkinkan munculnya pemimpin lokal di antara siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Syahfitri Hairani Nasution et al. (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan kepemimpinan di antara peserta didik, di mana beberapa siswa secara sukarela mengambil peran sebagai koordinator dalam kelompok mereka.

Lebih dari itu, perubahan sosial yang muncul dalam proses ini mengindikasikan adanya kesadaran baru di kalangan siswa mengenai pentingnya kolaborasi dan partisipasi aktif dalam mencapai tujuan bersama. Salah satu penelitian menyatakan bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga mendorong pengembangan perilaku sosial yang positif, termasuk kemampuan memimpin dan bekerja sama (Indrawan et al., 2017). Dalam pengabdian ini, siswa yang menunjukkan kemampuan kepemimpinan selama permainan memperlihatkan potensi transformasi sosial yang lebih luas, di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan yang esensial untuk berkontribusi di lingkungan sosial mereka.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga berperan dalam membentuk perilaku sosial yang lebih baik. Kombinasi antara teori pembelajaran kooperatif, motivasi ekstrinsik, dan pembelajaran berbasis musik memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk menjelaskan bagaimana kegiatan ini dapat mendorong perubahan sosial yang diharapkan, termasuk peningkatan kerja sama, keterlibatan aktif, serta munculnya pemimpin lokal di antara siswa. Transformasi ini sangat relevan dalam konteks pendidikan modern di Indonesia, di mana pendekatan holistik dalam pembelajaran semakin diperlukan untuk menghadapi tantangan global.

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan mendengarkan, penguasaan kosakata, dan kemampuan kolaborasi siswa kelas 9C di MTs Fathul Jannah melalui metode permainan edukatif *Lyrical Scramble*. Program ini berfokus pada penggunaan lagu berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran yang interaktif, yang terbukti mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar. Penggunaan media musik yang sudah familiar di kalangan siswa memudahkan mereka untuk mengikuti kegiatan dengan lebih aktif, sementara format permainan yang kompetitif mendorong mereka untuk berpartisipasi secara penuh.

Secara khusus, permainan ini mengasah keterampilan mendengarkan siswa dengan cara yang menyenangkan, karena mereka harus memahami potongan lirik yang diacak dan menyusunnya kembali dengan benar. Tidak hanya itu, aktivitas ini juga membantu memperkaya kosakata mereka, terutama dalam konteks sehari-hari yang digunakan dalam lirik lagu. Permainan

ini mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok, sehingga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama tim. Siswa belajar untuk saling berdiskusi, berbagi ide, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan tugas.

Hadiah yang diberikan kepada kelompok pemenang terbukti menjadi insentif yang efektif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik, dan suasana kelas menjadi lebih kompetitif namun tetap kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan insentif, baik berupa hadiah fisik maupun bentuk pengakuan lainnya, dapat memperkuat motivasi belajar siswa.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan memimpin kelompok, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Program ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Di masa mendatang, kegiatan semacam ini bisa dikembangkan lebih lanjut dengan variasi metode yang lebih beragam, misalnya menggunakan jenis lagu yang berbeda atau mengintegrasikan permainan berbasis teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman. Lebih jauh lagi, program ini dapat diterapkan di kelas lain untuk menjangkau lebih banyak siswa, dan dapat dimasukkan ke dalam kurikulum reguler sebagai alternatif pembelajaran bahasa yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa, seperti melalui permainan edukatif berbasis musik, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa dan motivasi belajar siswa.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MTs Fathul Jannah yang telah memberikan izin dan dukungan untuk pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa kelas 9C yang telah berpartisipasi dengan antusias. Terima kasih khusus juga ditujukan kepada dosen pembimbing dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dan saran selama program ini berlangsung. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, program ini tidak akan terlaksana dengan baik.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Adinda Riana Hermawan, Khairunnisya Azzahra, & Siti Azahra. (2024). Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan di Sekolah Dasar Negeri 060944. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 290–295. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3136>
- Arifin, M. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Terhadap Kemampuan Listening Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 3 Depok The Effect Of Listening Audio Media On The Listening Skills Of Muhammadiyah 3 Junior High School Of Depok Sleman Students Grade*

- VII. <https://www.ef.co.id/epi/regions/asia/indonesia/>
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297–324. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>
- Hasanah, Z. ., & Himami, A. S. . (2021). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ikhsan, M. N., Mardianti Zebua, Y., & Tarigan, F. N. (2023). *Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Negeri 2 Gebang*. 3.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Laki, I. P. H. (2024). ANALISIS PENGARUH VARIASI STIMULUS GURU TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 9 KUPANG. In *Jurnal Lazuardi-Edisi XIII* (Vol. 7, Issue 2). <http://ejournal-pendidikanbahasaundana.com-59>
- Nasution, S. hairani, Athifa Radella tabina, Ahmad Alwi, Nurul Azmi Aziz, Rihla Azmira, Rizka Julia Putri, & M. Ridho Lubis. (2024). Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Pemahaman, Keterampilan Sosial, Dan Motivasi Belajar Siswa. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.97>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasanah, P., & Ningsih, W. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Pemberian Reward pada Mata Pelajaran PAI di Kelas 2 SDN 2 Pusakasari, Cipaku-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 162-178. Retrieved from <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1736>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Rasyi, Y., & Setiadi, S. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT BAHASA ARAB MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS KERJA SAMA (PBK). *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 29(1), 91–108. <https://doi.org/10.21009/parameter.291.09>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Khairullah, Q., Adzim, E., Lu, L. ', Fatihah, A., Pendidikan, T., Kampus, U., & Siliwangi, B. (2023). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. In *Juni* (Vol. 02, Issue 2). <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Tauhid, K., & Lubis, ; | Patiyasa. (2024). *Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris* (Vol. 3).
- Ulimaz , A. ., Salim, B. S. ., Yuniwati, I. ., Marzuki, M., Syamsuddin, A. ., & Tumpu, A. B. . (2024). PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DENGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1962–1976. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25604>
- Widiastuty, H., Dewi, N. M., Nurrahmah, S., Setiawati, Y., Rahman, M. H., Lestari, A. P., Basahil,

A., & Penulis, K. (n.d.). *Inovasi Pembelajaran: Media Diorama Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di Mi Fathul Jannah*. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i3.448>