

Penggunaan *kahoot game based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris di SMP Negeri 30 Pekanbaru

THE USE OF KAHOOT GAME BASED LEARNING TOWARD MOTIVATION AND THE ENGLISH LEARNING RESULT IN JUNIOR HIGH SCHOOL 30 PEKANBARU

Tengku Muhammad Hanafi Mustafa

SMP Negeri 30 Pekanbaru
Alamat korespondensi: tengkuyusufhanafi@gmail.com

Dikirim: 1 September 2022 Diterima: 5 September 2022 Diterbitkan: 15 Oktober 2022

Abstract: The research was conducted due to the importance of students' changing in motivation and learning result. Some factors related to low motivation and learning result are the differences of students' background and their intelligence Students' passiveness and reluctant to ask questions as well as the way of teacher teaches by using speech in the class. To overcome those problems, the researcher applied kahoot game based learning which is learning strategy to create the exciting atmosphere of the class and involves all the students' active participation. The purpose of the research is to improve the grade VIII 6 students who are still low, it can be proved from the learning result of English daily test that there were 19 students or 54% included to unachievable score (80). Kahoot game based learning is used to evaluate all the previous lessons by using internet connection and students' smartphone. The research was conducted in September 2019 for one month. It consisted of six meetings or 80 minutes for each meeting. The quantitative descriptive used in this research by using kahoot game based learning for grade VIII 6 within 35 students. The instrument is the observation by an observer to analyze the using of kahoot and students' learning result in each meeting. From those activities, it could be seen clearly that many students really enjoy and enthusiast by using kahoot game based learning, which the motivation and students' learning result shown the significant improvement in cycle 1 and in cycle 2. Kahoot is as learning aid focused on digital game based learning can be optimized toward students' intelligent, motivation improvement, learners' independence as well as to facilitate the evaluation process and maximum learning result.

Keywords: kahoot game based learning, motivation, learning result

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan karena perlunya perubahan dalam motivasi dan hasil belajar. Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar yaitu perbedaan latar belakang peserta didik dan kemampuan intelegensi. Kemudian, peserta didik bersifat pasif dalam kelas, malu untuk bertanya serta cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan *kahoot game based learning* yang merupakan strategi pembelajaran untuk menimbulkan serunya suasana kelas dan melibatkan partisipasi aktif dari seluruh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII 6 yang masih rendah, hal itu terlihat dari hasil belajar dalam ulangan harian, dimana ada 19 orang (54%) masuk dalam kategori tidak tuntas dengan KKM 80. *Kahoot game based learning* digunakan untuk mengevaluasi materi yang sudah dibahas sebelumnya dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone* masing-masing. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan (September 2019) sebanyak 6 kali pertemuan dengan waktu 80 Menit setiap pertemuannya. Metode descriptive kuantitatif digunakan pada peserta didik kelas VIII 6 sebanyak 35 orang. Instrumen yang digunakan adalah pengamatan yang dilakukan oleh seorang observer. Dari kegiatan yang telah dilaksanakan bahwa mayoritas peserta didik sangat menyukai program kahoot based learning dan mereka sangat antusias dalam setiap pembelajaran. Hal itu terlihat dari motivasi dan hasil belajar yang terus meningkat dalam siklus 1 dan siklus 2. Kahoot



sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dioptimalkan untuk kecerdasan intelektual peserta didik, meningkatkan motivasi, kemandirian peserta didik dan memudahkan proses evaluasi serta hasil belajar yang maksimal.

Kata kunci: *kahoot game based learning*, motivasi, hasil belajar

PENDAHULUAN

Proses belajar atau pembelajaran di sekolah terjadi bilamana terjadinya interaksi antar guru dan peserta didik. Hal yang terjadi adalah bahwa peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih kurang inovatif. Hal tersebut bisa mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menurunkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran karena masih menggunakan metode ceramah yang membosankan.

Dalam hal ini, motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi adalah salah satu aspek yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi bermakna dan bermanfaat. Namun, jika para peserta didik memiliki motivasi yang rendah, maka tujuan pembelajaran dan hasil belajar tidak akan tercapai secara optimal.

Menurut Uno (2007), motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk yang sedang belajar. Ada beberapa peranan dan motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar serta menentukan ketekunan dan hasil belajar.

Lebih lanjut, pembelajaran bahasa Inggris ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006, dimana tujuan pelajaran bahasa Inggris adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, memahami bahasa Inggris dan menerapkannya untuk berbagai tujuan serta meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

Pada dasarnya, motivasi dan hasil belajar memiliki keterkaitan yang sangat erat. Dalam hal ini, apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar maka hasil belajar juga akan lebih

maksimal. Sesuai dengan pernyataan Soemanto (1990) bahwa motivasi merupakan rangsangan (stimulasi) dan usaha pencapaian terhadap sesuatu. Motivasi dalam pengertian tersebut memiliki dua aspek, yaitu adanya dorongan dari dalam diri dan dari luar untuk mengadakan perubahan dari hasil belajar yang diharapkan, dan usaha untuk mencapai tujuan tertentu.

Namun untuk mewujudkan hal tersebut diatas, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam proses belajar mengajar dikelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru seperti motivasi dan hasil belajar yang minim dari peserta didik karena perbedaan latar belakang peserta didik dan kemampuan intelegensi dalam pembelajaran, penyampaian materi atau cara mengajar guru masih menggunakan metode ceramah yang membosankan. Berdasarkan situasi diatas, guru diminta untuk mendisain suatu terobosan baru atau memilih salah satu strategi pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam upaya peningkatan hasil belajar karena strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu berhasilnya proses pembelajaran (Nursisto, 2000).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan game edukasi "Kahoot" dengan maksud untuk membuat suasana kelas lebih seru dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, karena Kahoot memiliki potensi untuk membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini, Kahoot menawarkan kesempatan belajar yang menggabungkan permainan dan evaluasi belajar yang inovatif.

Pada dasarnya, Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project yang dilaksanakan pada tahun 2013 antara *Norwegian University of Technology and Science* dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan *platform* ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara



individu atau berkelompok dan harus terkoneksi melalui jaringan internet.

Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Kahoot game based learning* adalah memungkinkan guru untuk membuat kuis, diskusi atau survei dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar maupun teks. Kemudian siswa dapat mengakses dengan menggunakan beragam perangkat yang berbeda seperti *smartphone, tablet, laptop* dan layar *in focus*. Guru juga bisa menambahkan batasan waktu untuk menjawab kuis sehingga bukan hanya jawaban benar saja yang diperlukan namun juga ketepatan waktu juga menjadi poin utama dalam menjawab kuis yang diberikan oleh guru.

Tahapan untuk penggunaan kahoot adalah peserta didik mempersiapkan *smartphonenya* masing-masing, lalu ketiklah *www.kahoot.it*, dan akan muncul menu game pin yang akan dimasukkan dari layar monitor guru, masukkan *game pin* yang ada tersebut lalu tekan *enter*, setelah itu muncul *username*, masukkanlah nama peserta didik dengan nama masing-masing dan tunggu beberapa saat game kahoot akan bisa dimulai setelah semua peserta didik masuk atau join kedalam *kahoot game based learning* tersebut.

Dengan mencermati situasi dan kondisi yang telah dikemukakan di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan perbaikan dalam hal motivasi dan hasil belajar kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru dalam menguasai materi *present tense* nominal dan verbal. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan apakah penggunaan *Kahoot game based learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan *kahoot game based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris Pada Kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

Dalam hal ini, penelitian yang terkait dengan penjabaran diatas telah dilakukan oleh Wihanry, 2017 yang memfokuskan pada implementasi *kahoot* dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dimana ia menyatakan bahwa pemanfaatan media dan metode

Kahoot game based learning merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik sebagai generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik. *Kahoot game based learning* dirancang dengan memasukkan unsur kompetisi dalam menyelesaikan pertanyaan dalam setiap tahap soal yang dikerjakan dan kecepatan dalam proses evaluasi sehingga guru akan lebih cepat memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi pembelajaran.

Kemudian, Agoesetyowati (2013) menyatakan bahwa sebagian besar guru dalam pembelajaran memasukkan unsur game (permainan) dalam pembelajaran untuk membuat kelas lebih menarik karena dengan dihidirkannya permainan akan memotivasi peserta didik dan membuat mereka antusias untuk menjawab soal yang diberikan dalam permainan bahasa Inggris tersebut.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam sebuah game edukasi dengan tujuan untuk melibatkan peserta didik. Penggunaan perangkat lunak (*software*) game di komputer maupun aplikasi pada *smartphone* dirancang untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan serta mampu menilai peserta didik apakah sudah menguasai dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya pada dunia nyata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian dilakukan untuk mencari solusi permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar dikelas. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu strategi pembelajaran digunakan dan bagaimana hasil pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan optimal.

Dalam hal ini, penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan melibatkan seorang guru (peneliti), peserta didik, dan observer (guru lainnya). Secara bersama, merencanakan tindakan, melaksanakannya, mengevaluasi dan menganalisis serta merefleksikan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi selama penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan guru lain sebagai observer atau pengamat selama proses pembelajaran. Tindakan yang



dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan *kahoot* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

Dalam penelitian ini, peneliti telah melaksanakan dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, dalam pertemuan ketiga dilaksanakan test formatif 1. Siklus kedua dilaksanakan dari pertemuan keempat sampai pertemuan kelima, sedangkan dalam pertemuan keenam dilaksanakan tes formatif yang kedua. Observasi aktivitas guru dan peserta didik dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan oleh observer.

Pada siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan, dimana dalam dua kali pertemuan dilaksanakan penyajian materi *present tense* dalam kalimat verbal positif, negatif, dan pertanyaan dengan penggunaan *kahoot game* diikuti dengan kegiatan kuis 1 dan kuis 2 dan satu kali pelaksanaan tes formatif II untuk mengukur kemampuan peserta didik tentang materi keseluruhan yang telah dibahas dalam pertemuan sebelumnya.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Siklus I dimulai pada tanggal 9 September 2019 sampai dengan 16 September 2019. Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus 1 ini yaitu kalimat *present tense* nominal dalam kalimat positif, negatif dan pertanyaan. Dalam kegiatan ini, guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka, mengecek kehadiran peserta didik, dan memulai apersepsi dengan tanya jawab mengenai materi pembelajaran terdahulu kemudian melakukan brainstorming menghubungkan suatu topik pembahasan dengan materi *present tense* nominal dalam kalimat positif, negatif dan pertanyaan.

Pada kegiatan inti, peserta didik diberikan materi *present tense* nominal dalam kalimat positif, negatif dan pertanyaan yang dijelaskan secara terperinci dan mendetail dengan menggunakan *laptop* dan layar *in focus*. Materi yang dijelaskan berupa pembentukan kalimat positif, negatif dan pertanyaan dalam bentuk nominal, *structure*, serta ciri-ciri keterangan waktu yang dipakai dalam kalimat tersebut. Setelah menjelaskan materi tersebut, peserta didik diberikan pertanyaan seputar kalimat positif, negatif dan pertanyaan dalam bentuk nominal serta hal lainnya untuk memancing respon peserta

didik dan mengetahui sejauh mana daya serap dan kemampuan belajar peserta didik tentang materi yang telah diajarkan tersebut.

Untuk itu, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan tata bahasa, peserta didik diberikan materi berupa definisi, ciri-ciri *adverb of time*, *adverb of frequency*, *pattern* dan contoh kalimat positif nominal. Pola perubahan *tenses* dijelaskan lebih terperinci karena peserta didik masih kesulitan dalam penggunaan *subject*, *tobe*, dan aspek lainnya.

Pada kegiatan akhir pertemuan siklus I ini, guru memberikan kuis yang ditampilkan dalam *kahoot game based learning* tentang *present tense* nominal dalam kalimat positive. Peserta didik dengan antusias menjawab soal tersebut dengan cepat dan tepat. Setelah selesai dengan *kahoot game based learning*, muncullah hasil akhir skor *kahoot* yang dimainkan. Peserta didik ternyata sangat puas karena mereka mampu menjawab soal dengan benar dan mendapat skor *kahoot* yang baik. Kegiatan penutup dilakukan untuk mengambil kesimpulan bersama-sama antara guru dan peserta didik dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah penggunaan *kahoot game* selesai, guru memberikan hadiah kepada peserta didik yang meraih top 5 besar karena telah menjawab soal *kahoot* dengan tepat dan benar, yaitu berupa nilai plus, coklat, permen dan roti. Terakhir, guru menjelaskan rencana materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Dari pengamatan peneliti, selama melakukan tindakan sebanyak dua kali pertemuan tatap muka dengan satu kali pertemuan untuk kuis I, dapat disimpulkan bahwa perlu ada beberapa catatan yang tidak sesuai dengan perencanaan dan perlu adanya perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pada dasarnya, hal yang tidak sesuai dengan perencanaan adalah masih adanya peserta didik yang belum membawa *handphone* untuk menjawab materi *present tense* dengan penggunaan *kahoot*, kemudian paket internet yang mereka gunakan masih banyak yang *low signal*, dan adanya beberapa peserta didik yang masih lambat menjawab soal serta adanya peserta didik yang mencontek jawaban dari teman lainnya.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti meminta peserta didik untuk membawa *handphone* di pertemuan selanjutnya, berlatih soal di rumah, menggunakan jaringan wifi sekolah untuk mengatasi *low signal* dari paket peserta didik yang berbeda-beda serta membuat peraturan ketat untuk



tidak mencontek dari teman lainnya atau memberi sanksi berupa diskualifikasi untuk tidak ikut kuis *kahoot game based learning*.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Peneliti melaksanakan siklus II dimulai pada tanggal 19 September 2019 sampai dengan 26 September 2019. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I. Dalam siklus II, untuk kegiatan pembelajaran pertemuan keempat dibahas tentang kalimat *present tense* verbal dalam bentuk positif.

Dalam pertemuan keempat juga diberikan kuis dengan penggunaan *kahoot*. Lalu, pada pertemuan kelima memfokuskan pada *present tense* verbal dalam kalimat negatif dan pertanyaan. Dalam pertemuan ini juga diberikan kuis untuk mengevaluasi materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada pertemuan keenam diberikan tes formatif 2 untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi *present tense* verbal kalimat negatif dan pertanyaan. Tentunya, pada siklus II ini guru tetap menerapkan strategi pembelajaran seperti yang telah dilakukan pada pelaksanaan siklus I, yaitu dengan menggunakan *kahoot game based learning*.

Dalam pembelajaran siklus II, sudah nampak adanya perubahan yang signifikan, karena kegiatan diskusi dalam materi *present tense* verbal dengan menggunakan *kahoot game based learning* sangat aktif, semua peserta didik sudah menyimak dengan serius, mereka juga membawa handphone masing-masing dan mereka berpartisipasi aktif untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam penggunaan *kahoot game based learning*.

Dalam kegiatan ini, ada peserta didik yang tadinya masih malu-malu dan kurang aktif menjadi lebih aktif karena motivasi guru dan adanya hadiah (*reward*), sehingga mereka menjadi lebih percaya diri dan antusias. Pembelajaran dengan strategi penggunaan *kahoot game based learning* ternyata membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Lebih lanjut, peserta didik semakin fokus dan sudah berani untuk bertanya kepada guru terkait materi yang masih dianggap sulit. Dari beberapa hasil pengamatan selama penelitian, peneliti bersama guru kelas lainnya menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus II sudah

berhasil dengan sangat baik karena antusiasnya motivasi peserta didik dan dapat dibuktikan dari hasil belajar peserta didik yang sangat baik atau meningkat secara signifikan, peneliti juga memberikan reward nilai plus dan hadiah yang menarik bagi 10 siswa dengan skor terbaik.

Hasil Belajar Peserta Didik dan Motivasi

Hasil pengamatan observer terhadap aktifitas guru, dalam kegiatan pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan rencana. Hal ini berarti bahwa kriteria keberhasilan aktifitas guru dalam pembelajaran pada siklus I dan II telah tercapai dengan memuaskan atau dalam **kategori sangat baik**.

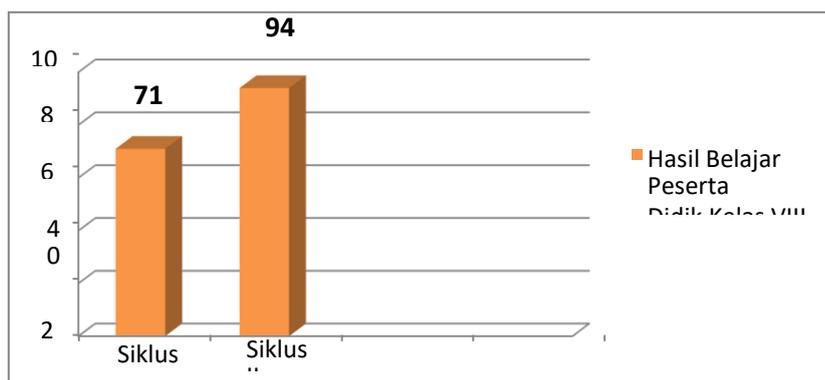
Adapun hasil tes 1 pada siklus I dapat dijelaskan bahwa dengan penggunaan *kahoot game based learning* diperoleh nilai rata-rata peserta didik yakni dengan nilai 81,00 atau ketuntasan belajar mencapai 71%. Dalam hal ini sebanyak 25 peserta didik yang sudah tuntas pada siklus 1, sebanyak 10 orang yang tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM 80. Menyikapi hal tersebut, peneliti memberikan semangat dan motivasi untuk peserta didik yang belum tuntas untuk mengejar ketertinggalan pada siklus selanjutnya.

Kemudian, pada tes kedua untuk siklus II diperoleh nilai rata-rata 90,28 dan ketuntasan belajar mencapai 94% atau ada 33 peserta didik yang telah tuntas menyelesaikan materi. Secara klasikal, hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang sudah tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai >80 sebesar 94%.

Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini sudah tuntas pada siklus II saja. Dapat dijelaskan bahwa dengan penggunaan *kahoot game based learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Pekanbaru.

Dari penjabaran angket, mayoritas peserta didik menjawab sangat setuju dan banyak peserta didik yang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan adanya penggunaan *kahoot game based learning* yang membuat suasana pembelajaran lebih seru karena menggunakan *smartphone* untuk menjawab soal-soal *present tense* nominal dan verbal. Berikut perbandingan rekapitulasi motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam siklus 1 dan siklus 2.





Grafik 1 Rekapitulasi Motivasi Belajar Kemajuan Peserta Didik

SIMPULAN

Penggunaan *kahoot game based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris ternyata membawa dampak positif yang signifikan. Keberhasilan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam menjawab soal yang berkaitan dengan *present tense* berbentuk nominal dan verbal memberikan terobosan baru bagi peneliti.

Ada beberapa cara yang mampu mempengaruhi peserta didik dalam menguasai materi *present tense* dalam bentuk nominal dan verbal. Faktornya adalah pendekatan personal guru yang baik terhadap seluruh peserta didik, kreativitas guru dalam merancang berbagai strategi atau metode pembelajaran yang membuat suasana

kelas menjadi menarik dan tidak membosankan serta penggunaan media pembelajaran yang *up to date* dengan mengkolaborasi teknologi kekinian misalkan sosial media, *youtube*, video pembelajaran dan sebagainya.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang guru hendaklah mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman, menguasai teknologi, memahami psikologis dan kompetensi peserta didik, serta menguasai cara mengajar (metodologi) yang baik dan tepat guna. *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi, kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi dan hasil belajar.

PUSTAKA ACUAN

- Agoesetyowati. 2013. the Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, Vol 4, No.17.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Rosdakarya. Bandung.
- Nursisto. 2000. *Penuntun Mengarang*, Yogyakarta, Adicita Karya Nusa.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Depdiknas. Jakarta.
- Soemanto, W. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

