

PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS MAHASISWA TEKNIK

Fitri Senny Hapsari¹, Nurul Frijuniarsi², Isroyati³, Miftahul Farid, Mochamad Ahyar⁴

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email: fitrisennyhapsari@gmail.com¹, nurulfrijuniarsi@gmail.com², kvivie24@gmail.com³,
Miftahulfarid_21@yahoo.com⁴

Abstrak: Penguasaan bahasa Inggris pada era globalisasi menjadi kebutuhan penting dalam merespon keterbukaan teknologi dan Informasi. Dalam mempelajari Bahasa Inggris terdapat empat kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, kompetensi-kompetensi tersebut terdiri dari menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading) dan menulis (writing). Untuk menguasai empat kompetensi Bahasa Inggris peserta didik harus memiliki pemahaman kosa kata dan juga tata bahasa grammar yang sesuai dengan aturan Bahasa Inggris. namun faktanya mahasiswa teknik memiliki kesulitan dalam memahami aturan grammar bahasa inggris yang nilai kompleks dan berbeda dengan bahasa indonesia, maka dibutuhkan penyampaian yang dapat menarik minat mahasiswa melalui aplikasi berbasis permainan yang kerap kali sering digunakan mahasiswa. Oleh karena itu aplikasi pembelajaran berbasis permainan dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan grammar mahasiswa teknik. Metode penelitian adalah dalam penelitian tindakan kelas, PTK ini ditempuh dalam dua siklus dengan hasil akhir adanya peningkatan pemahaman grammar mahasiswa teknik melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis permainan.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2023

Disetujui pada : 25-07-2023

Dipublikasikan pada : 26-07-2023

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Berbasis Permainan, Grammar.

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v3.3.1042>

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris pada era globalisasi menjadi kebutuhan penting dalam merespon keterbukaan teknologi dan Informasi, hal tersebut dikarenakan bahasa Inggris menjadi bahasa utama yang digunakan dalam penyampaian informasi di dunia saat ini seperti literatur, jurnal ilmiah serta buku-buku yang digunakan dalam ilmu pengembangan pendidikan maupun teknologi. Pendapat senada juga turut diutarakan oleh Mundriyah dan Parmawati dalam penelitiannya (2016) bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling sering digunakan secara lisan dan tulisan dalam berbagai kegiatan.

Dalam mempelajari Bahasa Inggris terdapat empat kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, kompetensi-kompetensi tersebut terdiri dari kemampuan mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading) dan menulis (writing). Dalam mempelajari kompetensi Bahasa Inggris peserta didik harus memiliki pemahaman kosa kata dan juga tata bahasa grammar yang sesuai dengan aturan Bahasa Inggris. Trousdale dan Gisborne (2008) mendefinisikan tata bahasa sebagai aturan penggunaan bahasa simbolik dan konvensional suatu bahasa yang merujuk pada hubungan antara makna dan bentuknya.

Menurut Brown (2001) grammar adalah seperangkat aturan yang mengatur pengaturan konvensional dan hubungan kata-kata dalam sebuah kalimat. Tata bahasa, seperti pengucapan dan kosa kata, merupakan komponen penting dari suatu bahasa karena mempelajari aturan yang mengatur penggunaan bahasa. Jika tidak dipelajari, seseorang hanya akan berbicara secara serampangan dan akan kurang dimengerti oleh orang lain. Akibatnya, siswa harus benar-benar memahami bagaimana menggunakan tata bahasa yang baik dan benar secara tertulis dan lisan. Dari pendapat di atas kosa kata dan tata bahasa bisa dideskripsikan sebagai batang kayu dan lem yang digunakan untuk membentuk miniatur rumah. Bahasa Inggris yang dibaratkan sebagai miniature rumah memerlukan batang kayu yang harus direkatkan oleh lem agar bisa berdiri kokoh. Apabila batang kayu tersebut tidak memiliki perekat maka batang kayu tersebut tidak dapat digunakan secara maksimal. Begitu juga dengan tata Bahasa yang diperlukan untuk merangkai kosakata Bahasa Inggris menjadi kesatuan kalimat yang utuh dan bermakna.

Untuk mampu merangkai kata-kata menjadi kesatuan yang utuh secara makna dan bentuk sesuai aturan dari suatu Bahasa, tentu diperlukan proses yang berkesinambungan dalam upaya mempelajarinya.

Pembelajaran tata bahasa, menurut Celce-Murcia (2001), adalah suatu proses yang mengajarkan kepada siswa bagaimana menganalisis aturan, makna, fungsi, dan bentuk tata bahasa dalam bahasa yang dipelajari. Dalam pelaksanaan pembelajaran tata Bahasa terdapat pilihan pendekatan yang dapat dilakukan yaitu deduktif dan induktif, menurut Harmer (2007). Pendekatan deduktif untuk pengajaran tata bahasa melibatkan pemberian penjelasan kepada siswa atau rumus tata bahasa, setelah itu siswa menyusun frasa atau kalimat dalam bahasa yang telah mereka pelajari dengan menggunakan rumus tersebut. Sementara pendekatan induktif adalah kebalikan dari pendekatan deduktif karena mengajarkan tata bahasa tanpa terlebih dahulu mempelajari rumus yang digunakan, siswa yang menggunakan pendekatan ini siswa diberikan contoh kalimat yang harus mereka tentukan rumusnya untuk lebih dalam dipelajari.

Mempertimbangkan pendekatan pengajaran grammar di atas penulis lebih setuju dengan pengajaran grammar yang disampaikan secara jelas dan langsung seperti yang dikemukakan oleh Ur (2012), tata bahasa Inggris disampaikan kepada siswa dengan cara eksplisit memiliki penguasaan tata bahasa yang lebih baik daripada mereka yang tidak diajarkan tata bahasa Inggris dengan cara yang sama. Penguasaan tata bahasa sangat penting ketika dalam mempelajari bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi sangat penting karena akan berpengaruh terhadap penguasaan empat keterampilan bahasa Inggris. Pemahaman grammar akan membantu siswa dalam memahami apa yang mereka baca dan dengar. Bila mereka memiliki penguasaan grammar yang tidak mumpuni tentu akan sulit untuk menginterpretasikan makna dari sumber yang mereka baca maupun dengar. Dengan demikian, pengajaran tata bahasa secara eksplisit dapat menjadi salah satu metode pembelajaran tata bahasa Inggris.

Namun mengajar mata kuliah bahasa Inggris terutama grammar untuk mahasiswa teknik memberikan dosen tantangan yang lebih kompleks karena bahasa Inggris bukan bahasa keseharian mahasiswa dan merupakan mata kuliah pendukung dengan bobot 2 sks

pada semester pertama dan kedua, kondisi tersebut tentu berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa dengan jurusan studi teknik untuk mempelajari rangkaian mata kuliah bahasa inggris yang tentunya tidak sebesar minat belajar mereka terhadap mata kuliah teknik itu sendiri.

Diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan rasa tertarik mahasiswa untuk mempelajari grammar dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi untuk mendukung tercapainya indikator pembelajaran mata kuliah bahasa inggris. Penggunaan teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas pelaksanaan kegiatan, dan rasa ingin tahu. Hal ini disebabkan dengan hadirnya platform online meningkatkan minat mahasiswa sehingga mempermudah interaksi antara dosen dan mahasiswa. Inggriyani, Acep, dan Taufiqullah (2019: 33) menyatakan bahwa menggunakan platform online memudahkan penyampaian konten dalam bentuk teks, gambar, tautan, dan video, yang meningkatkan keterlibatan, minat, dan tanggapannya siswa.

Berdasarkan perkembangan teknologi yang semakin massive dalam dunia pendidikan. Penulis yang mengampu mata kuliah bahasa inggris harus dapat memilih aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan karakter mahasiswa yang masih berusia remaja. Federation of American Scientists melaporkan anak dengan usia berkisar antara 8 hingga 18 tahun banyak meluangkan waktu dan menghabiskannya untuk bermain game dengan durasi waktu 50 menit per hari (Scientists, Federation of American, 2006). Berdasarkan laporan dari EU kids Online, Lazimnya waktu 88 menit dalam sehari digunakan pengguna internet yang berumur sekitar 9-16 tahun, lebih lanjut banyak penelitian mengungkapkan mereka menggunakan internet untuk mengerjakan tugas dan bermain game. (Livingstone & Haddon, 2009)

Mempertimbangkan kondisi mahasiswa dengan pendekatan yang tepat dalam memberikan pengajaran grammar bahasa inggris, penulis telah melakukan penelitian dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa teknik. Langkah tersebut diambil penulis setelah banyak terinspirasi dengan penelitian relevan yang telah banyak dilakukan dengan tema serupa. Salah satu rujukan dari langkah penulis melakukan penelitian ini adalah dari judul pengembangan aplikasi pembelajaran grammar bahasa inggris berbasis permainan yang telah dilakukan oleh Andhik Amphu Yunarto, dkk (2020).

Pemanfaatan aplikasi berbasis game diharapkan dapat menarik minat mahasiswa dalam mempelajari grammar bahasa inggris sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa berupa pemahaman yang dapat membantu mahasiswa menguasai empat keterampilan bahasa inggris.

METODE

Classroom action research merupakan metode yang juga dikenal dengan nama penelitian tindakan kelas, prinsip metode ini digunakan peneliti untuk uji coba dalam mencari permasalahan yang ditemukan. Metode penelitian kelas ini dinilai tepat untuk menyelesaikan permasalahan saat dilaksanakannya proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dikutip dari Suhardjono (2011:11) Penelitian tindakan kelas merupakan usaha nyata yang diyakini lebih baik karena mampu memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dari pada hanya melakukan pembelajaran rutin dengan cara sebelumnya. Pembelajaran rutin yang dilakukan terus menerus dan monoton tanpa merancang kegiatan yang baru dinilai tidak efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, maka diperlukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai langkah pengembangan upaya nyata dalam mencari solusi permasalahan yang tentunya menghambat peningkatan kualitas pembelajaran.

Pelaksanaan PTK memiliki siklus tahapan yang diawali dengan membuat perencanaan (planning), kemudian setelah rencana disusun dilaksanakanlah tindakan (acting), dalam pelaksanaan tindakan kelas peneliti harus mampu melakukan pengamatan yang sistematis (observing) dan hasil pengamatan tersebut harus direfleksikan (reflecting). Pada pelaksanaannya siklus dapat dilakukan berulang dan diakhiri setelah hasil dari pelaksanaan tindakan kelas mendapatkan hasil yang diinginkan.

Dalam proyek penelitian ini diambil 65 mahasiswa program studi teknik industri dari kelas reguler R.2.D dan R.2.E sebagai subjek penelitian. Mahasiswa tersebut tercatat sebagai

mahasiswa tahun ajaran 2022-2023 semester genap di Universitas Indraprasta PGRI. Pelaksanaan penelitian dengan tema pemanfaatan teknologi berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ini, menggunakan quizizz sebagai media belajar dalam penyampaian pembelajaran grammar bahasa Inggris bagi mahasiswa.

Adapun beberapa instrument yang digunakan penulis dalam melaksanakan ptk ini adalah penyediaan pedoman observasi sebagai panduan pelaksanaan untuk masing-masing siklus dan data nilai mahasiswa yang diambil dari tugas ataupun kuis yang dikerjakan dengan menggunakan media pembelajaran quizizz,

Setelah memperoleh data nilai dan temuan selama pelaksanaan siklus, temuan-temuan tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dengan teknik analisis tersebut akan terdeskripsi hasil penelitian sebagai jawaban dari permasalahan-permasalahan yang dirumuskan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan melewati tahapan beberapa siklus dimana terdapat planning yang merupakan tahap perencanaan, dilanjutkan dengan tindakan atau yang kerap kali disebut acting, pengamatan atau observing dan terakhir adalah tahap reflecting. Empat tahap pada setiap siklusnya diakhiri dengan tahapan refleksi dimana hasil pada siklus sebelumnya akan dijadikan sarana peninjauan untuk mencari solusi yang lebih baik dan efektif untuk diterapkan pada siklus berikutnya, keadaan ini terus berlanjut hingga peneliti merasa dapat mengakhiri siklus karena telah memperoleh keberhasilan atas penerapan tindakan sebagai solusi permasalahan.

Untuk teknis pelaksanaan di lapangan penulis menerapkan 2 kali pertemuan tatap muka untuk setiap siklusnya. Materi conditional sentence adalah materi yang diberikan sebagai pelajaran tata bahasa Inggris yang dilakukan selama 4 minggu pada bulan April 2023. Adapun secara terperinci mahasiswa mempelajari conditional sentence type zero, 1, 2 dan 3.

Berikut ini adalah paparan hasil setelah melaksanakan 2 siklus hingga dinyatakan berhasil:

Siklus I

a. Perencanaan

Dari sebelum pelaksanaan PTK hingga siklus dianggap selesai, penulis yang terdiri dari dosen bahasa Inggris dengan melakukan persiapan dengan membuat bahan dan alat pembelajaran seperti lembar absensi mahasiswa dan lembar catatan penilaian mahasiswa. Para peneliti juga membuat rencana pembelajaran yang mengikuti kurikulum mata kuliah bahasa Inggris. Daftar nilai kemampuan tata bahasa pada pertemuan sebelum tindakan memungkinkan penulis memantau kemampuan siswa sebelum diterapkan hingga diberikannya treatment. Selanjutnya penulis menggunakan aplikasi quizizz untuk menyiapkan bahan ajar dan soal latihan berupa kuis dan permainan sesuai dengan spesifikasi quizizz.

b. Pelaksanaan

Pertemuan Pertama

Di kelas pertama, dosen memperkenalkan aplikasi Quizizz kepada mahasiswa dan memberikan kode akses 6 digit yang dapat digunakan untuk mengakses kuis yang telah dibuat sesuai dengan isi RPP. Siswa mengakses Quizizz menggunakan berbagai perangkat teknologi, termasuk komputer dan ponsel. Penulis memberikan tes selama fase implementasi pertemuan pertama. penulis melakukan ujian percobaan yang mencakup informasi dari pertemuan sebelumnya, yaitu conditional sentence type zero dan 1. Dua puluh pertanyaan tata bahasa diberikan dengan batas waktu 30 menit, dan 15 pertanyaan dengan batas waktu 45 menit. Mahasiswa dapat melihat perkembangan peringkatnya dalam tugas kuis karena melalui quizizz dosen telah menampilkan perkembangan nilai mahasiswa pada proyektor sejak awal permainan. Agar mahasiswa dapat melihat rangking 1-3 sebagai bentuk apresiasi atas perolehan nilai 3 tertinggi di kelas dan melihat rangking berikutnya hingga terakhir, maka kuis diakhiri ketika waktu yang ditentukan telah habis oleh dosen yang bertindak sebagai pengelola kuis dengan memilih opsi selesai.

Pertemuan kedua

Dosen membuat forum diskusi setelah sesi Quizizz sebelumnya untuk mendapatkan umpan balik dari mahasiswa tentang pengalaman dan tantangan apa saja yang mereka temui saat membuat kuis di aplikasi Quizizz.

Materi yang sama dari pertemuan pertama dipresentasikan kembali pada tahap pelaksanaan pertemuan kedua, namun dengan rangkaian pertanyaan yang berbeda. Siswa dapat memeriksa skor mereka setelah menyelesaikan kuis.

c. Pengamatan

Penulis mengadakan 2 kali pertemuan pada siklus pertama, dan pada pertemuan kedua kembali mengamati reaksi siswa terhadap diskusi terakhir yang dilakukan. Siswa menanggapi dengan baik karena mereka pikir mereka sedang bermain game online; gambar animasi dan background ceria tampilan visual di layar menambah antusiasme mereka. Namun, beberapa siswa mengeluh bahwa karena internet terkadang tidak stabil, mereka tidak dapat mengirimkan jawaban hingga koneksi pulih. Nilai mereka tertinggal dari siswa yang akses internetnya stabil sebagai akibat dari waktu yang mereka buang.

d. Refleksi

Berdasarkan dua pertemuan yang dilakukan selama tahap implementasi dan prosedur observasi yang dilakukan setelahnya. Penulis sampai pada kesimpulan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengelola kuis dan kesiapan siswa untuk menyerap informasi adalah tantangan utama. Kemampuan seorang siswa untuk memahami topik secara detail masih mempengaruhi berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap pertanyaan. Selain itu, beberapa siswa masih perlu menyesuaikan cara mereka menanggapi pertanyaan sehingga mereka tidak menekan tombol jawaban yang salah saat memilih jawaban. Skor rata-rata untuk latihan tata bahasa Inggris adalah 77, skor terendah adalah 55, dan skor terbaik mencapai 85. Namun demikian, ada peningkatan hasil tes bahasa siswa pada pertemuan kedua.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes dan refleksi pada siklus I, sudah mulai terlihat adanya perkembangan yang positif pada kemampuan grammar Bahasa Inggris. Oleh karena itu selain melaksanakan proses pembelajaran melalui penyampaian materi yang dipresentasikan setiap kelompok mahasiswa untuk masing-masing bahasan, peneliti pun menyusun kembali lebih banyak pertanyaan untuk kuis yang disajikan melalui quizizz berdasarkan materi selanjutnya di RPS yaitu conditional sentence type 2 dan type 3 untuk mata kuliah Bahasa Inggris.

b. Pelaksanaan

Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama siklus II dosen memaparkan penjelasan tentang materi yang baru yang disebutkan penulis pada tahap persiapan. Kemudian dosen memberi mahasiswa kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi tersebut. Setelah itu dosen memberikan kuis Latihan yang disajikan secara online melalui aplikasi quizizz. Di sesi akhir pertemuan dosen menginformasikan pada mahasiswa bahwa pertemuan berikutnya akan diadakan post test untuk melihat pemahaman mahasiswa melalui quizizz untuk conditional sentence type 2 dan type 3 untuk mata kuliah Bahasa Inggris.

Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua untuk siklus ke dua, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya terkait materi minggu lalu sebelum melaksanakan kuis online pada quizizz. Setelah sesi diskusi dan tanya jawab mahasiswa menunjukkan antusias nya untuk mengerjakan kuis online di aplikasi quizizz.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus kedua peneliti menemukan bahwa pemanfaatan teknologi Pendidikan pada penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi telah semakin dipahami dan dikuasai penggunaannya oleh mahasiswa. Selain itu mahasiswa lebih semangat dan termotivasi untuk mendapatkan poin maupun peringkat tertinggi.

d. Refleksi

Semua mahasiswa sudah dapat mengikuti kegiatan belajar yang dikemas melalui aplikasi quizizz. Hal tersebut berdampak terhadap meningkatnya hasil tes berbahasa mahasiswa mata kuliah Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata 85, nilai terendah nya adalah 70 dan nilai tertinggi nya mencapai 100. Melihat hasil tersebut siklus berikutnya tidak perlu dilakukan karena mahasiswa sudah mencapai indikator yang dihapkan. Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran telah memberikan dampak positif

terhadap kualitas dan hasil belajar mahasiswa untuk ketiga mata kuliah yang diteliti.

Adapun perkembangan hasil belajar mahasiswa selama dua siklus untuk kemampuan grammar mata kuliah Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Grammar Mahasiswa Teknik

Keterangan Nilai	Nilai Grammar Bahasa Inggris Mahasiswa		
	Sebelum PTK	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	50	55	70
Tertinggi	80	85	100
Rata- Rata	70	77	85

Data nilai grammar bahasa inggris mahasiswa yang ditampilkan melalui table 1, terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai paling kecil saat belum dilaksanakan PTK yaitu 50, mengalami perbaikan menjadi 55 pada siklus pertama dan memperoleh hasil maksimal sebesar 70 di siklus ke 2. Begitu juga data nilai terbesar mahasiswa yang hanya memperoleh nilai 80 sebelum pelaksanaan PTK, menjadi 85 dan kembali meningkatkan pada siklus ke dua menjadi 100. Sehingga diperoleh nilai 70 sebagai nilai rata-rata sebelum pelaksanaan mahasiswa, menjadi 77 di awal siklus dan menembus nilai 85 pada siklus terakhir.

Pada siklus kedua yang merupakan akhir siklus pelaksanaan PTK pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa inggris mahasiswa, diperoleh hasil akhir yang signifikan dan efektif sebagai solusi permasalahan awal mula dilakukan penelitian tindakan kelas ini.

KESIMPULAN

Temuan data hasil akhir dari penelitian yang bertema pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis permainan sebagai upaya meningkatkan pemahaman grammar bahasa inggris mahasiswa. Didapat kesimpulan yang menunjukkan aplikasi pembelajaran berbasis permainan secara signifikan mempengaruhi proses perkuliahan mata kuliah bahasa inggris yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di kelas. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang menarik mampu memfasilitasi dosen dalam menyampaikan materi dengan kreatif dan menyenangkan sehingga minat mahasiswa untuk belajar pun meningkat. Selain itu, program yang dikembangkan dapat membantu pengguna dalam mempelajari tata bahasa Inggris dalam beberapa cara. Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah membuat sistem permainan yang lebih beragam dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi agar mampu mencakup berbagai macam konten. Disamping itu perlu menambahkan jenis pertanyaan tata bahasa Inggris ekstra juga yang akan membantu mendiversifikasi pertanyaan untuk lebih menyempurnakan pelaksanaan penelitian di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andhik, A.Y., dkk. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris Berbasis Permainan. Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. In Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)(2019)(Online:https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives).
- Brown, H. Douglas. (2006). English Grammar: A University. Course (Second Edition). New York: Routledge.
- Celce-Murcia, M. (2001) Teaching English as a Second or foreign Language. 3rd Edition, Heinle & Heinle Publisher, Boston.
- Harmer, J. (2007). How to teach English. London: Pearson Education Limited.
- Ingriyani, Acep & Taufiqullah. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan

- Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan dan Pembelajaran*. 3(1): 28-35.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final Report. LSE: EU Kids.
- Mundriyah, M., & Parmawati, A. (2016). Using Think-Pair-Share (Tps) To Improve Students' writing Creativity (A Classroom Action Research in the Second Semester Students of STKIP Siliwangi Bandung). *P2m Stkip Siliwangi*, 3(2).
- Suhardjono, Supardi. (2011). Strategi Menyusun Penulisan Tindakan Kelas. Yogyakarta : Adhi.
- Unik, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*. 7 (2), 163-172. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Trousdale, G. and Gisborne, N. (Eds.). (2008). *Constructional Approaches to English Grammar*. New York: Mouton the Hague.
- Ur, P. (2012). *A Course in English Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.