

Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Kata Berantai

Umniatul Rahma¹, Amra Ariyani², Mercy Sumakul K³

Universitas Negeri Makassar^{1,2}

SMA Negeri 14 Makassar³

Email: umniatul@gmail.com



Abstract. This research aimed to examine the application of the word chain game learning technique in improving students' English vocabulary skills. This research also intends to increase students' self-confidence and courage to speak in English, especially in XI MIPA 2, SMA Negeri 14 Makassar. This form of research is included in the form of descriptive research with a quantitative approach. This research uses a chain word game technique. This research is included in the type of classroom action research which consists of two cycles. Data collection techniques used are observation and tests. Quantitative data obtained from the test in the form of students' vocabulary scores were analyzed using the Excel program to find out the average score obtained from the results of the students' vocabulary test by comparing the scores obtained before and after the action was given. The results of this research showed that the English vocabulary skills of students in class XI MIPA 2 SMA Negeri 14 Makassar experienced an increase after the word chain game technique was applied to learning English. This can be seen from the average score of each cycle which continues to increase, from pre cycle to cycle I increased by 22%, this can be seen from the average score of 58 to 80 and from cycle I to cycle II increased by 10%, it also can be seen from an average score of 80 to 90. Based on these results, it can be concluded that the application of chain word games can improve students' vocabulary skills in English subjects. Learning English using the chain word game technique has also succeeded in making students more active and also more enthusiastic in learning English because they already have high confidence in making English sentences.

Keywords: Vocabulary, Chain Word Game, English



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi bahasa internasional yang digunakan lintas negara. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa pengantar hampir di semua negara, hal ini dikuatkan dengan data dari David Crystal (Harmer, 2002: 1) yang mengatakan bahwa pengguna bahasa Inggris sebagai bahasa utama telah mencapai 377 juta orang di seluruh dunia pada tahun 2000 dan sebagai bahasa kedua sebanyak 350 juta orang.

Bahasa Inggris telah menjadi salah satu bahasa yang diajarkan di Indonesia dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Bahasa Inggris diajarkan di dunia pendidikan dan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan karena dianggap sangat penting mempelajari bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa Internasional, hal ini dilaksanakan sejak Indonesia mencapai kemerdekaan. Kebijakan pemerintah ini berdasar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat melakukan komunikasi lisan maupun komunikasi tulis dan juga karena referensi buku-buku banyak yang menggunakan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan di Indonesia sebagai salah satu bentuk upaya agar pembelajar di Indonesia menggunakan bahasa Inggris sebagai jembatan komunikasi dalam dunia perdagangan dan pendidikan, baik dengan penutur asli bahasa tersebut maupun dengan pembicara non bahasa Inggris.

Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa terus dilakukan oleh seluruh komponen pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dan berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah adalah guru. Guru perlu melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, diantaranya yakni dengan menerapkan model dan media pembelajaran inovatif dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang menuntut kreativitas guru dalam merancang pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik yaitu bahasa Inggris. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah dan akhirnya mengakibatkan rendahnya pula hasil belajar peserta didik.

Menurut Zaim (2016) di dalam konsep pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai, yakni keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini dapat dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa apabila ditunjang oleh kemampuan menguasai komponen bahasa, yaitu penguasaan tata bahasa dan kosakata. Pembelajaran kosakata dapat dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik menjadi lebih aktif, karena keaktifan peserta didik juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya laksanakan di SMA Negeri 14 Makassar, terdapat satu isu yang harus segera dipecahkan yaitu mengenai kurangnya

kemampuan kosakata (*vocabulary*) pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 14 Makassar. Diantaranya (1) Kemampuan kosakata (*vocabulary*) peserta didik masih rendah, (2) Rendahnya kemampuan mengeja kata (*spelling*), (3) Peserta didik tidak percaya diri dalam menyusun dan berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Saat ini, ada banyak faktor yang membuat peserta didik tidak berani berbicara menggunakan bahasa Inggris, salah satu faktor utama yakni karena kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan diam pada saat ditanya menggunakan bahasa Inggris karena perasaan takut dan kurang percaya diri. Keadaan ini mengharuskan seorang guru untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai bentuk upaya mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu strategi pengajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar bahasa Inggris yakni dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik, bermakna, sistematis dan teratur oleh guru. Metode pembelajaran yang diterapkan tentunya akan mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar yang juga mempengaruhi hasil akhir nantinya. Salah satu metode yang dapat diterapkan diantaranya dengan menggunakan permainan (*game*). Kegunaan permainan sangat membantu guru untuk menjembatani motivasi dan minat belajar peserta didik. Ada banyak jenis permainan dalam mengolah kemampuan kosakata salah satunya adalah permainan kata berantai atau *word-chain-game*. Sebagai tehnik pengajaran, peneliti memilih permainan kosakata.

Permainan kata berantai atau *word-chain-game* ditemukan oleh Lewis Carrol pada sekitar abad 19. Lewis Carrol menyebutkan bahwa permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata. Jenis permainan kosakata ini dapat dilakukan dengan metode kompetisi (*competitive games*) sehingga peserta didik dapat bekerjasama dan berkolaborasi bersama tim untuk mencapai tujuan. Kegiatan Permainan dikemas dengan kegiatan berbisik kata berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan/informasi kepada peserta didik kemudian peserta didik tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada peserta didik berikutnya apakah sampai dengan benar pada peserta didik terakhir atau tidak (Putri, 2019).

Dari beberapa penjelasan di atas, peneliti berasumsi bahwa penggunaan metode permainan kata berantai sepertinya dapat menjadi alternatif yang baik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris peserta didik, karena teknik mengajar ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga pembelajaran juga dapat berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui sejauh mana permainan kata berantai meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik khususnya kelas XI MIPA 2 SMAN 14 Makassar.

KAJIAN PUSTAKA

Permainan Kata Berantai

Permainan kata berantai merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang disajikan dengan metode pertandingan antar kelompok. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang akan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan kosakata yang diberikan oleh guru. Langkah-langkah (sintaks) dalam metode pembelajaran permainan kata berantai ada 4 yakni penyajian materi, belajar bersama kelompok, melakukan turnamen, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran yang menerapkan kegiatan permainan sangat disenangi oleh peserta didik, karena ini merupakan aktivitas yang menyenangkan, menantang yang bisa mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Disamping itu teknik pembelajaran melalui permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa peserta didik termasuk aspek kosakata sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan bermakna. (Rostini & Nafiqoh, 2020; Urip & Anggraeni, 2018; Solekha, 2022)

Menurut Suyatno (2004: 120) permainan kata berantai bertujuan agar peserta didik dapat mentransfer sebuah informasi dengan benar dan jelas terhadap peserta didik lainnya. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok posisinya berbaris saling membelakangi. Peserta didik yang berada pada barisan paling belakang diberi sebuah kertas kecil yang berisi informasi, kemudian secara berantai informasi tersebut dibisikkan ke barisan depannya, begitu seterusnya. Barisan terdepan bertugas mempresentasikan informasi yang diperolehnya.

Kemampuan Kosakata

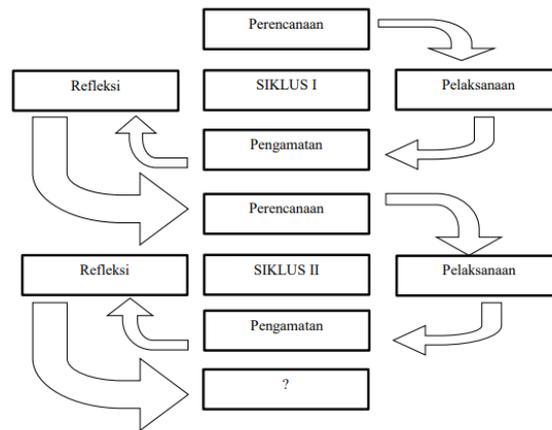
Membangun dan mengembangkan kemampuan kosakata sangatlah penting bagi setiap peserta didik, sejalan dengan hal tersebut Hastuti (1992: 24) mengemukakan bahwa penguasaan kosakata sangatlah penting agar peserta didik mampu memahami setiap kata atau istilah dan mampu menggunakannya di dalam tindak berbahasa, baik itu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Penguasaan kosakata mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, khususnya di dalam berbicara atau berkomunikasi. Dengan kemampuan penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mampu berbahasa dengan baik, lancar dan juga penuh percaya diri (Holidazia & Rodliyah, 2020; Rijanti, 2021)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yakni metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan PTK yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pemilihan metode penelitian Tindakan kelas ini didasarkan atas dasar masalah yang ditemukan dan tujuan penelitian yang mengharuskan adanya perbaikan/peningkatan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Suharsimi (2008) Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan mengkaji dan merefleksi suatu pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan masalah yang dihadapi di dalam kelas sekaligus agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut :



Sumber: Arikunto (2010:17)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes *vocabulary*, dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Tes *vocabulary* yang dilakukan sebelum tindakan serta pada akhir setiap siklus. Lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk meskor aktivitas peserta didik selama pembelajaran, apakah proses perencanaan sesuai dengan keterlaksanaan yaitu penerapan permainan info berantai dan kata mengalir pada pembelajaran berbicara bahasa Inggris kelas XI MIPA 2 SMAN 14 Makassar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data kuantitatif yang berupa skor *vocabulary* peserta didik dianalisis menggunakan program excel untuk mengetahui skor rata-rata yang diperoleh dari hasil tes *vocabulary* peserta didik dengan membandingkan skor yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan sehingga nantinya akan terlihat adanya peningkatan penguasaan *vocabulary* peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal

Berdasarkan hasil tes awal (*pre-test*) yang diberikan kepada peserta didik kelas XI MIPA 2 sebelum pelaksanaan tindakan, diperoleh data bahwa kemampuan kosakata peserta didik masih dibawah rata-rata. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan skor terendah 10 dengan rata-rata skor 58. Dari hasil data *pret-test* tersebut dapat dinyatakan bahwa peserta didik kelas XI MIPA 2 semester II SMA Negeri 14 Makassar belum tuntas dalam belajar Bahasa Inggris, karena beberapa peserta didik

masih mendapat skor dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) minta pelajaran Bahasa Inggris yang telah ditetapkan yaitu 75, khususnya keterampilan berbicara. Permasalahan yang ditemukan yakni mayoritas peserta didik masih kurang percaya diri untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris karena rendahnya kemampuan kosakata mereka sehingga peserta didik cenderung diam dan pasif saat guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut terkait metode pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik.

Siklus I

1. Perencanaan tindakan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari kamis 27 April 2023 – 03 Mei 2023. Pada tahap perencanaan guru membuat instrumen pembelajaran, modul ajar, dan asesmen yang sesuai. Selain itu guru juga melakukan pengumpulan kosakata yang hendak diberikan kepada para peserta didik. Sebagian besar kosakata diambil dari teks *Explanation Text* yang akan dipelajari nantinya.

2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pelaksanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 04 Mei 2023. Pada tahap pelaksanaan tindakan guru melaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan permainan kata berantai. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang akan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan kosakata yang diberikan oleh guru. Langkah-langkah dalam metode pembelajaran permainan kata berantai ada 4 yaitu penyajian materi, belajar bersama kelompok, melakukan turnamen, dan penghargaan kelompok.

Setelah peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, peserta didik diminta untuk berbaris dengan posisi saling membelakangi. Peserta didik yang berada pada barisan paling belakang diberi sebuah kertas kecil yang berisi informasi, kemudian secara berantai informasi tersebut dibisikkan ke barisan depannya, begitu seterusnya. Barisan terdepan bertugas mempresentasikan informasi yang diperolehnya. Kelompok yang dapat menyelesaikan dengan cepat dan benar akan mendapatkan hadiah dan skor yang bagus.

3. Pengamatan/observasi

Selama pelaksanaan tindakan, guru memperhatikan respon peserta didik saat melakukan kegiatan kata berantai. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris menggunakan metode permainan kata berantai ini.

Setelah diberikan perlakuan tindakan I, peserta didik kemudian diberikan tes untuk melihat sejauh mana efek dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Adapun perolehan skor peserta didik pada siklus I ini yaitu skor terendah 60,

skor tertinggi 90, dan skor rata-rata 80. Dari hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh peserta didik setelah pemberian tindakan pada siklus I, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik mengalami peningkatan. Namun karena masih terdapat beberapa peserta didik yang skornya masih dibawah rata-rata atau dibawah KKM maka dari itu masih perlu dilakukan lagi tindakan pada siklus II.

4. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I, peneliti merasa bahwa implementasi tindakan I berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik terutama dalam hal penguasaan kosakata bahasa Inggris. Secara garis besar peserta didik terlihat sangat antusias dalam pembelajaran, namun karena waktu yang cukup terbatas sehingga kesempatan untuk berinteraksi antara guru dengan peserta didik juga masih kurang. Oleh karena itu, masih diperlukan perbaikan lanjutan pada tahap siklus berikutnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus II, peserta didik kembali diberi perlakuan pembelajaran bahasa Inggris dengan games kata berantai dengan tahap yang sama yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan tindakan II

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan setelah refleksi siklus I dilakukan yakni dimulai pada hari Jumat 05 Mei 2023 – 10 Mei 2023. Pada tahap perencanaan guru merancang instrumen pembelajaran, modul ajar, dan asesmen yang sesuai. Selain itu guru juga melakukan pengumpulan kosakata yang hendak diberikan kepada para peserta didik, jumlah kosakata yang diberikan ditambah dua kali lipat dari tindakan siklus I. Sebagian besar kosakata diambil dari teks *Explanation Text* yang akan dipelajari nantinya.

2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pelaksanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 Mei 2023. Pada tahap pelaksanaan tindakan guru melaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan kembali permainan kata berantai. Seperti pada siklus I, guru kembali membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok pada tindakan siklus II. Setelah dibentuk dalam beberapa kelompok, peserta didik kemudian secara berkelompok bertanding untuk menyelesaikan dengan cepat dan benar tugas yang diberikan oleh guru.

Setelah diberikan tindakan ke II, peserta didik kemudian diberikan tes akhir sebagai (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan dan kemajuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

3. Pengamatan/observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik menjadi lebih antusias dan semangat dalam belajar Bahasa Inggris menggunakan metode permainan kata berantai ini. Hal ini juga didukung dengan perolehan skor peserta didik dari *post-test* yang diberikan. Adapun perolehan skor pada siklus II ini yakni skor terendah 80, skor tertinggi mencapai skor 100, dan skor rata-rata 90. Dari hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh peserta didik setelah pemberian tindakan pada siklus II, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik dan semua peserta didik telah memperoleh skor di atas rata-rata atau di atas KKM.

Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan oleh guru, dapat diperoleh data atau informasi tentang hasil pembelajaran seperti: (1) semua peserta didik sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran dengan metode permainan kata berantai, (2) materi pembelajaran yang diberikan "*Explanation Text*" dan latihan yang dipersiapkan oleh guru berhasil menantang peserta didik dalam mengerjakannya sehingga peserta didik menjadi sangat antusias dalam mengerjakannya, (3) guru memiliki waktu yang cukup untuk mengawasi atau mengontrol peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi

Pada akhir siklus II, guru sebagai peneliti melakukan refleksi dengan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, guru sebagai peneliti melakukan analisis hasil test yang telah dilakukan pada siklus II untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran yang telah digunakan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana pembelajaran selanjutnya.

PEMBAHASAN



Gambar 1. Skor rata-rata kemampuan kosakata setiap siklus

Berdasarkan gambar 1. di atas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran dengan metode permainan kata berantai pada kelas XI MIPA 2 SMAN

14 Makassar pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan seperti pada gambar 1 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kata berantai cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik di kelas XI MIPA 2 SMAN 14 Makassar dapat ditingkatkan dengan menerapkan permainan kata berantai pada pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari skor rata-rata setiap siklusnya yang terus mengalami peningkatan, yaitu dari siklus pra siklus ke siklus I sebesar 22 % yakni dari skor rata-rata 58 menjadi 80 dan dari siklus I ke siklus II sebesar 10% yakni dari skor rata-rata 80 menjadi 90. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode permainan kata berantai berhasil membuat peserta didik aktif dalam belajar Bahasa Inggris dan peserta didik juga semakin semangat dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris karena mereka telah memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam membuat kalimat Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (2002). *The Practice English Language Teaching*. Oxford: Longman.
- Hastuti, S.(1992). *Konsep-konsep dalam pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Mitragama.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111-120.
- Putri, D. (2019). Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Basic Education*, 1(2), 215-219.
- Rijanti, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Bercerita Denan Peta Pikiran. *Alim*, 3(2), 119-126.
- Rostini, S., & Nafiqoh, H. (2020). MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELAU PERMAINAN PESAN BERANTAI DENGAN MEDIA GAMBAR. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 282-289.
- Solekha, N. H. (2022). *Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai Pada Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V SDN Jalmak 1 Kabupaten Pamekasan* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).
- Suharsimi, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suyatno. (2004). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Urip, S. R., & Anggraeni, A. (2018). EFEKTIVITAS PERMAINAN KATA BERANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI SMA KEBON

DALEM SEMARANG. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 1(1).

Zaim. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta : Kencana