



## Workshop Implementasi Model *Problem Based Learning with Communicative Games (Pbl-Cg)* untuk Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Erisa Kurniati\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris/Universitas Batanghari, Jambi

E-mail: [erisa.kurniati@unbari.ac.id](mailto:erisa.kurniati@unbari.ac.id)<sup>1</sup>

Nurul Fitri<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Inggris/Universitas Batanghari, Jambi

Email: [nurulfitri@unbari.ac.id](mailto:nurulfitri@unbari.ac.id)<sup>2</sup>

Ade Kumalasari<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Pendidikan Matematika/Universitas Jambi, Jambi

Email: [ade.kumalasari@unja.ac.id](mailto:ade.kumalasari@unja.ac.id)<sup>3</sup>

### Article History

Received: 30-04-2024

Accepted: 11-05-2024

Published: 31-05-2024

### Abstract

*This workshop aims to provide training to English Language Education Study Program students and teachers at SD 205/IV Jambi City. The author presents the PBL-CG (Problem-Based Learning with Communicative Games) model for workshop activities. This model is an improved version of the previous PBL model for teaching English at elementary schools. The workshop method includes three steps: identifying partner priority problems, justifying the priority problems, and defining work procedures. The work procedure involves preparation, implementation, and reporting stages. The two-day workshop was held at SD N 205/IV Jambi City, and the English teachers were enthusiastic and participated actively. The participants well-absorbed the training material, as evidenced by the higher average score in the posttest evaluation. The workshop successfully equipped participants to prepare lesson plans based on the 2013 curriculum using the PBL-CG model in the English language learning process at school, along with the assessment rubric.*

### Keywords:

1. workshop
2. problem-based learning model with communicative games
3. english teacher at elementary school

### Abstrak

Kegiatan Pengabdian berbentuk *workshop* ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Guru di SD 205/IV Kota Jambi. Model yang ditawarkan penulis dalam kegiatan PKM ini adalah PBL-CG (*Problem Based Learning with Communicative Games*). Model ini dikembangkan dari model PBL yang terdahulu (PBL) untuk pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam *workshop* ini meliputi tiga hal meliputi 1) menetapkan masalah prioritas mitra; 2) justifikasi penentuan masalah prioritas; dan 3) prosedur kerja. Prosedur kerja meliputi tiga tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.

### Kata-kata Kunci:

1. *workshop*
2. *model problem based learning with communicative games*
3. *guru bahasa inggris sekolah dasar*

Kegiatan *workshop* dilaksanakan selama dua hari bertempat di SD N 205/IV Kota Jambi. Adapun hasil dari *workshop* ini adalah guru-guru Bahasa Inggris SDN 205/IV Kota Jambi terlihat sangat antusias dan kegiatan berjalan lancar. Materi pelatihan diterima baik oleh peserta. Selain itu adanya peningkatan nilai rata-rata peserta pada evaluasi *posttest*. Para peserta dapat menyusun RPP Bahasa Inggris berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan Model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah beserta rubrik penilaiannya.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah dipelajari di sekolah dasar sebagai muatan lokal di Kota Jambi. Meskipun demikian, mata pelajaran ini bukan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar (Hartin, 2017). Aturan ini terdapat dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 tentang muatan lokal dalam kurikulum 2013. Kurikulum ini mengalokasikan dua jam seminggu untuk muatan lokal. Mata pelajaran ini dipilih sekolah berdasarkan kebijakan pemerintah daerah.

Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi merupakan Sekolah Dasar di bawah binaan UPTD Diknas Kec. Kota Baru (kini adalah Kecamatan Alam Barajo) Kota Jadang dengan akreditasi A. SD ini beralamat di Jalan Kapt. Pattimura, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi, Provinsi Jambi, berdiri di atas lahan seluas 1540 m<sup>2</sup> dengan jumlah ruang sebanyak 12 kelas.

SD Negeri 205/IV Kota Jambi telah menerapkan Kurikulum 2013 dan kurikulum muatan lokal yang terintegrasi dalam bidang studi Bahasa Inggris, Iqra' dan Budaya Jambi. Sebagai salah satu SD Negeri di Kota Jambi yang menerapkan mata pelajaran Bahasa Inggris pada salah satu mata pelajaran Muatan Lokal dalam Kurikulum 2013, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di SD tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan capaian pembelajaran pada Kurikulum 2013.

Selanjutnya, guru menyampaikan pelajaran Muatan Lokal dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi. Berdasarkan perangkat pembelajaran yang dibuat Guru Bahasa Inggris, diketahui model yang digunakan guru dalam mengajar Bahasa Inggris di SD Negeri 205/IV Kota Jambi adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan salah satu model

pembelajaran utama yang diterapkan pada kurikulum 2013.

Model pembelajaran PBL mengacu pada peningkatan keterampilan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian masalah di dalam kelompok (Ali, 2019; Hmelo & Silver, 2004; Spronken-Smith & Harland, 2009; Sungur & Tekkaya, 2006). Model ini memandu siswa untuk saling bekerja sama dan melakukan interaksi bersama di dalam kelompoknya guna menyelesaikan suatu masalah. Akan tetapi, model pembelajaran ini tidak efektif untuk mengajar Bahasa Inggris pada SD Negeri 205/IV Kota Jambi. Hasil tersebut diketahui berdasarkan angket analisis keefektifan model PBL dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 205/IV Kota Jambi. Berikut ini tabel yang menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan PBL.

**Tabel 1** Hasil Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Model PBL di SD Negeri 205/IV Kota Jambi

N	Sub Indikator	Rerata %	Kategori
1	materi pembelajaran	56.30	Sedang
2	penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan	36.36	Rendah
3	penerapan pendekatan	42.67	Sedang

	saintifik		
4	media Pembelajaran	46.67	Sedang
5	Lingkungan belajar	66.67	Tinggi
6	Evaluasi	70.20	Tinggi
	<b>Summary</b>	<b>55.18</b>	<b>Sedang</b>

Tabel 1 di atas menjelaskan bahwa implementasi Model PBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 205/IV Kota Jambi sebesar 55.18%, berada pada kategori menengah. Meskipun demikian, hal ini tidak dapat menjelaskan bahwa implementasi model PBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD tersebut telah terpenuhi dengan maksimal atau dengan kata lain pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 205/IV Kota Jambi belum efektif. Terlihat dari persentasi per item sub indikatornya yang memiliki tingkat persentasi pelaksanaan yang sangat jauh berbeda antara 1 (satu) subindikator dengan subindikator yang lainnya. Ada beberapa indikator yang bahkan tidak mencapai 50% pelaksanaannya, terutama pada penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini tentu memengaruhi penerapan pendekatan saintifik sehingga kemampuan siswa dalam pemecahan masalah sangat rendah. Jika kemampuan siswa dalam pemecahan masalah sangat rendah, dapat diketahui bahwa siswa tidak dapat

menemukan konsep materi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Model PBL memiliki sebuah kekurangan yang sangat mendasar pada salah satu karakter pembelajaran Bahasa Inggris siswa di sekolah dasar dalam pelaksanaannya, yaitu bermain (Baker et al., 2014; Biloon, 2017; Cammeron, 2005; Kang Shin, 2006; Maili & Hestningsih, 2017; Şad, 2015; Suma, 2011; Suyanto, 2010; Yang et al., 2015). Bagi siswa sekolah dasar, Bahasa Inggris merupakan pelajaran membosankan. Mereka kurang memahami pelajaran ini karena minimnya kosakata bahasa Inggris serta penguasaan grammar masih sangat lemah. Hal ini menyebabkan siswa takut untuk berbicara sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Agar siswa mampu mencapai hasil belajar maksimal, guru perlu mencari model yang tepat untuk mengajarkan Bahasa Inggris tersebut. Guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan sehingga pembelajaran menjadi aktif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan (Al-Bulushi & Al-Issa, 2017; Allsop & Jesse, 2015; Chee, 2015; Ke et al., 2019). Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan mendorong siswa untuk belajar dengan baik yang pada gilirannya akan berdampak terhadap hasil belajar

mereka (Dasar, 2017; Eggen & Kauchak, 2012; Kurniati, 2017b; Sepyanda, 2017; Setiawan & Wijaya, 2022).

Proses pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar umumnya menghadapi sejumlah kendala dan tantangan akuisisi bahasa asing (Maili & Hestningsih, 2017). Contohnya kesulitan dalam memahami kaidah pengucapan, kurangnya motivasi belajar, kesulitan menyerap kosakata baru, intervensi bahasa ibu, hingga kebosanan dalam menghadapi materi bahasa kedua. Pembelajaran Bahasa Inggris yang cocok pada tingkat sekolah dasar adalah bentuk pembelajaran yang aktif, praktis, dinamis, kreatif, interaktif, dan tentunya menyenangkan (Bahasaanak & Dini, 2004; Baker et al., 2014; Maili & Hestningsih, 2017; Programme, 2012; Sepyanda, 2017). Poin terakhir yakni “menyenangkan” dapat dihasilkan jika sebuah model pembelajaran tersebut berbasis pada aktivitas bermain, sebagaimana merupakan salah satu karakter belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Poin ini seringkali terlupakan oleh guru Bahasa Inggris di SD, pembelajaran seringkali menjadi menjemukan sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

Sehubungan dengan realitas di atas, pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 205/IV Kota Jambi perlu mendapat perhatian. Sebagai sekolah mitra yang dipilih untuk pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini proses pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah dengan menerapkan Model PBL belum tercapai dengan maksimal.

Menghadapi permasalahan tersebut, Guru Bahasa Inggris memiliki tanggung jawab untuk mengatasi kekurangan pada implementasi model pembelajaran PBL untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Agar para guru bahasa Inggris di SD mampu mencapai hasil yang diharapkan, mereka perlu diberikan pelatihan model yang tepat. Salah satu model pembelajaran Bahasa Inggris yang dipandang tepat adalah Model Problem Based Learning with Communicative Games (PBL-CG) (Ali, 2019; Kurniati et al., 2020). Model PBL-CG ini menyajikan sebuah model pembelajaran yang baru, dikembangkan dari sebuah Model *Problem Based Learning* yang telah dimodifikasi dengan menggunakan permainan komunikatif (*Communicative Games*) yang mana dapat mengisi celah dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada model PBL terdahulu. Untuk itu, penulis akan melakukan pelatihan terhadap para guru

bahasa Inggris di SD bagaimana menerapkan model PBL-CG yang baru dikembangkan oleh penulis secara benar beserta dengan pembuatan perangkat ajarnya.

Berdasarkan hasil analisis situasi di atas, maka sekolah mitra diketahui menghadapi beberapa permasalahan dalam mengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar. Namun, permasalahan yang paling krusial untuk diselesaikan selama pelaksanaan program PKM ini mengacu kepada pemilihan penerapan model pembelajaran yang meliputi pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa SD, pemahaman karakter siswa SD, serta penerapan pendekatan saintifik dalam menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Secara lengkap, maka permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan penerapan Model PBL belum berjalan secara efektif sehingga hasil belajar siswa secara umum masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Analisis situasi tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa masih memerlukan model pembelajaran Bahasa Inggris yang

mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar. Selain itu, guru belum mampu memberikan pelayanan kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran (TP).

2. Proses pembelajaran Bahasa Inggris belum menggunakan pendekatan *Scientific* (mengamati, bertanya, mencoba, mengolah, menyajikan, penalaran, menciptakan) sehingga belajar adalah berpusat pada siswa (Pusat mahasiswa), guru bertindak sebagai fasilitator sehingga guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran Bahasa Inggris belum menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan permainan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa.
4. Aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris belum memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Guru di SD 205/IV Kota Jambi. Sejalan dengan tujuan tersebut,

kegiatan ini memberikan beberapa manfaat. Kegiatan ini dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris dan Guru tentang hakikat model pembelajaran dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan komunikatif dan media pembelajaran bermain. Selain itu, kegiatan ini dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa dan guru mengenai *lesson study* dengan aktivitas bermain.

Kegiatan ini dilaksanakan dan diikuti oleh seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris serta Guru Bahasa Inggris di SDN 205/IV Kota Jambi. Model yang ditawarkan penulis dalam kegiatan PKM ini adalah PBL-CG (*Problem Based Learning with Communicative Games*). Model ini dikembangkan dari Model PBL yang terdahulu guna mengisi kelemahan dari Model PBL untuk pengajaran Bahasa Inggris di SD.

Proses pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar umumnya menghadapi sejumlah kendala dan tantangan akuisisi bahasa asing. Contohnya kesulitan dalam memahami kaidah pengucapan, kurangnya motivasi belajar, kesulitan menyerap kosakata baru, intervensi bahasa ibu, hingga kebosanan dalam menghadapi materi

bahasa kedua (Eller, 2012). Oleh sebab itu, model pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* atau permainan merupakan salah satu solusi terhadap kendala-kendala tersebut (Biloon, 2017; Chee, 2015; Dasar, 2017; Kurniati et al., 2020; This, 1998; Wright et al., 206 C.E.).

Aspek batasan bahasa di sini maksudnya adalah kesulitan proses kognitif anak-anak usia sekolah dasar penutur bahasa ibu untuk mengakuisisi bahasa Inggris yang tidak serumpun dengan bahasa Melayu. Sebagai bahan perbandingan, anak-anak penutur bahasa ibu akan jauh lebih cepat dan mudah belajar bahasa Indonesia dibandingkan dengan belajar bahasa Inggris. Hal itu disebabkan bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang secara linguistik kaidah-kaidahnya tidak berbeda jauh dari bahasa sehari-hari.

Aspek *language barrier* ini membuat anak-anak susah untuk memadankan penggunaan bahasa ibu dengan penggunaan bahasa Inggris. Model dan kurikulum pengajaran bahasa Inggris di dalam kelas umumnya di Indonesia, tidak memahami masalah batasan bahasa sebagai kendala pembelajaran bahasa Inggris. Masalah semakin rumit ketika mata pelajaran Bahasa Inggris tidak lagi menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dasar.

Model PBL-CG dikembangkan untuk menjawab tantangan dan kesulitan pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Model ini pada dasarnya merupakan hasil pengembangan dari masalah *language barrier* yang dihadapi siswa sekolah dasar. Pada saat belajar bahasa Inggris, usia SD merupakan masa untuk mulai belajar bahasa Inggris dan berinteraksi dengan menggunakan bahasa tersebut. Pada dasarnya semakin dini usia anak mempelajari suatu bahasa asing maka akan semakin baik hasil dan penguasaannya terhadap bahasa itu (Elinor, 1988; Eller, 2012; Kurniati, 2017a; McInerney & McInerney, 2002; Piaget & Inhelder, 2010; Wise & Sevcik, 1993). Masalahnya bahasa Inggris secara linguistik memiliki kaidah-kaidah yang berbeda dari bahasa Indonesia atau bahasa-bahasa daerah. Masalah ini menyebabkan pengajaran berbasis PBL saja tidak cukup berhasil mengatasi kendala *language barrier*.

Dalam pengembangannya, model PBL-CG juga mengacu kepada kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi abad ke-21 (Nunung Dwi, 2013; Setiadi, 2016). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mendorong siswa untuk dapat lebih baik

mengamati, bertanya, memberikan alasan, dan berkomunikasi (sekarang) apa yang telah mereka peroleh atau tahu setelah menerima materi pelajaran (Maili & Hestningsih, 2017; Nunung Dwi, 2013; Sani, 2014). Kurikulum mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk beradaptasi dan bertahan hidup di lingkungan yang selalu berubah.

Permainan *Communicative Games* adalah salah satu komponen yang paling penting dalam kelas EFL (*English as a Foreign Language*) (Al-Bulushi & Al-Issa, 2017; Ali, 2019; Kang Shin, 2006; Kurniati et al., 2020; Nazira, 2015). Mereka termasuk kegiatan yang memiliki tujuan dan aturan (Gozcu & Caganaga, 2016). Gozcu dan Caganaga juga memahami faktor inheren dari belajar bahasa alami melalui *gaming*, kuncinya adalah faktor tujuan dan aturan. Perilaku manusia awal berhubungan dengan bahasa adalah semua tentang menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan. Tentunya penggunaan bahasa tersebut tidak sama dengan bahasa Inggris untuk tujuan tertentu. Faktor tujuan dalam permainan tentang bagaimana bersaing dalam *gameplay*. Persaingan membuat manusia mengembangkan kemampuan mereka,

fenomena ini juga berlaku untuk belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam penerapan model PBL-CG sangat fleksibel dan efektif dalam mengatasi permasalahan-permasalahan guru dan siswa dalam belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penggunaan permainan komunikatif yang sesuai dengan tahap perkembangan dan usia anak sekolah menjadi kunci dan nilai utama dalam model PBL-CG. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa aktivitas-aktivitas dalam permainan komunikatif pada model PBL-CG juga dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat lanjut, hanya saja level kesulitan pada permasalahan dan aktivitas-aktivitas permainan komunikatifnya yang perlu disesuaikan.

Hal yang harus diperhatikan oleh guru, bahwa permainan komunikatif (*Communicative Games*) bukan sebuah cara melainkan alat yang digunakan sekaligus permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Permasalahan tersebut adalah permainan komunikatif yang dilakukan siswa, maka ketika siswa berhasil memecahkan permainan, artinya siswa berhasil dalam memecahkan



permasalahan yang diberikan, dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Biloon, 2017).

## 2. METODE

### Teknik dan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan guna melaksanakan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra sebagai berikut.

#### 1. Menetapkan Masalah Prioritas Mitra

Masalah prioritas ditetapkan secara bersama antara tim pelaksana dengan mitra sekolah yang diwakili oleh Kepala SD Mitra. Pemecahan masalah difokuskan pada pemilihan penerapan model pembelajaran meliputi pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa SD, pemahaman karakter siswa SD, serta penerapan pendekatan saintifik untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Berdasarkan beberapa aspek utama tersebut, maka diuraikan permasalahan guru Bahasa Inggris SD Mitra seperti yang tercantum pada butir 1, 2, 3 dan 4 permasalahan mitra yang telah dijelaskan di atas.

#### 2. Justifikasi Penentuan Masalah Prioritas

Penetapan masalah prioritas terkait pembelajaran Bahasa Inggris tersebut karena kekhawatiran Kepala

Sekolah SD Negeri 205/IV Kota Jambi akan makin turunnya kualitas pembelajaran di sekolah mereka akibat masih adanya guru belum menguasai penerapan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SD berikut belum diterapkannya pendekatan saintifik, strategi pembelajaran yang menyenangkan dan media pembelajaran yang menarik guna memancing rasa keingintahuan anak dan motivasi siswa dalam bertanya serta keaktifan siswa dalam belajar Bahasa Inggris di sekolah. Kekhawatiran tersebut disebabkan karena pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat untuk mengajar Bahasa Inggris di sekolah sehingga siswa SD kurang minat dan jenuh dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tidak hanya itu, pendekatan saintifik yang dilakukan guru juga tidak tercapai. Guru tidak dapat menentukan dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, Kepala Sekolah SD Negeri 205/IV Kota Jambi bersama Tim Pelaksana menyepakati masalah krusial yang akan dipecahkan. Justifikasi permasalahan yang akan dipecahkan tersebut terdiri atas sebagai berikut.

- a. Masalah yang akan dipecahkan adalah masalah yang berhubungan langsung dengan guru dalam merencanakan

dan melaksanakan serta mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Model PBL-CG.

- b. Masalah yang paling mendesak yang menghambat ketuntasan pelaksanaan kurikulum.
- c. Masalah yang akan dipecahkan dapat ditindaklanjuti oleh guru sendiri melalui program PKM.

### 3. Prosedur Kerja

#### a. Persiapan

Kegiatan persiapan meliputi (1) pemantapan jadwal kegiatan konkret bersama SD Mitra; (2) Pengurusan izin pelaksanaan kegiatan oleh Tim Pelaksana bersama SD mitra setelah usulan kegiatan disetujui untuk dilaksanakan; (3) pembuatan rancang bangun model RPP sebagai materi dan media pembelajaran; (4) pembuatan rancang bangun model chart dan poster; (5) penjabaran langkah-langkah penerapan Model PBL-CG, penerapan saintifik dan penggunaan strategi belajar bermain dengan menggunakan permainan komunikatif; (6) pembuatan rancang bangun model rubrik penilaian hasil belajar Bahasa Inggris dan kisi-kisi soal tes hasil belajar; dan (7) penulisan media pembelajaran dalam bentuk salindia.

#### b. Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini akan dilaksanakan di SD Negeri 205/IV Kota Jambi sebagai mitra dengan melibatkan Guru Bahasa Inggris dan mahasiswa dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Batanghari, Jambi.

Pelaksanaan kegiatan meliputi (1) *Pemberian penyuluhan terkait materi yang dilatihkan dalam workshop* berisi materi (a) penyusunan RPP Bahasa Inggris berbasis kurikulum 2013 dengan menerapkan model PBL-CG dalam proses pembelajaran; (b) pembuatan media chart dan poster; (c) Penerapan pendekatan saintifik dalam proses pemecahan masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah; (d) Penggunaan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan permainan komunikatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris; (e) penyusunan rubrik penilaian hasil belajar dan pembuatan kisi-kisi soal, (2) *Pelaksanaan pelatihan/workshop terhadap guru-guru Bahasa Inggris dibimbing oleh Tim Pelaksana*, dan (3) Penilaian unjuk kerja peserta dalam tiga tahap meliputi (a) penilaian awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta sebelum pelaksanaan kegiatan; (b) penilaian proses untuk memantau sekaligus mengetahui kemajuan peserta dan

melakukan perbaikan tahapan kegiatan , dan (c) penilaian akhir untuk mengetahui kemampuan peserta setelah dilaksanakannya pelatihan.

#### c. Pelaporan

Kegiatan pelaporan meliputi rincian aktivitas Tim Pelaksana dan SMK Mitra mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil kegiatan dalam bentuk (a) penulisan laporan kemajuan; (b) penulisan laporan akhir, dan (c) penulisan artikel.

#### Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 bulan pada bulan April hingga Agustus 2023. Adapun kegiatan PKM ini terdiri dari beberapa jenis kegiatan meliputi 1)persiapan administrasi, 2) pembuatan rancang bangun pembelajaran, 3) pelaksanaan workshop, 4) evaluasi, dan 5) penyusunan laporan. Dalam hal ini, kegiatan pelaksanaan *workshop* dilaksanakan pada Juni 2023 secara luring bertempat di salah satu ruang rapat SD Negeri 205/IV Kota Jambi.

#### Output yang Diharapkan

Penerapan Iptek dalam pemecahan masalah yang dipilih disesuaikan dengan permasalahan SD Mitra melalui pelatihan dalam bentuk

teori dan praktik. Iptek yang diterapkan tersebut sebagai berikut.

1. Rancang bangun: metode ini dipergunakan untuk merekayasa media yang akan dipergunakan dalam mengentaskan masalah. Produk rancang bangun terdiri dari:

- a. RPP Bahasa Inggris yang berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan Model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
- b. Media *chart* dan poster, terkait dengan materi pelajaran yang ada pada SD Mitra.
- c. Pendekatan saintifik guna membangun kemampuan Hots siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD.
- d. Strategi bermain dengan menggunakan permainan komunikatif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
- e. Model rubrik penilaian hasil belajar yang dan kisi-kisi soal tes hasil belajar.

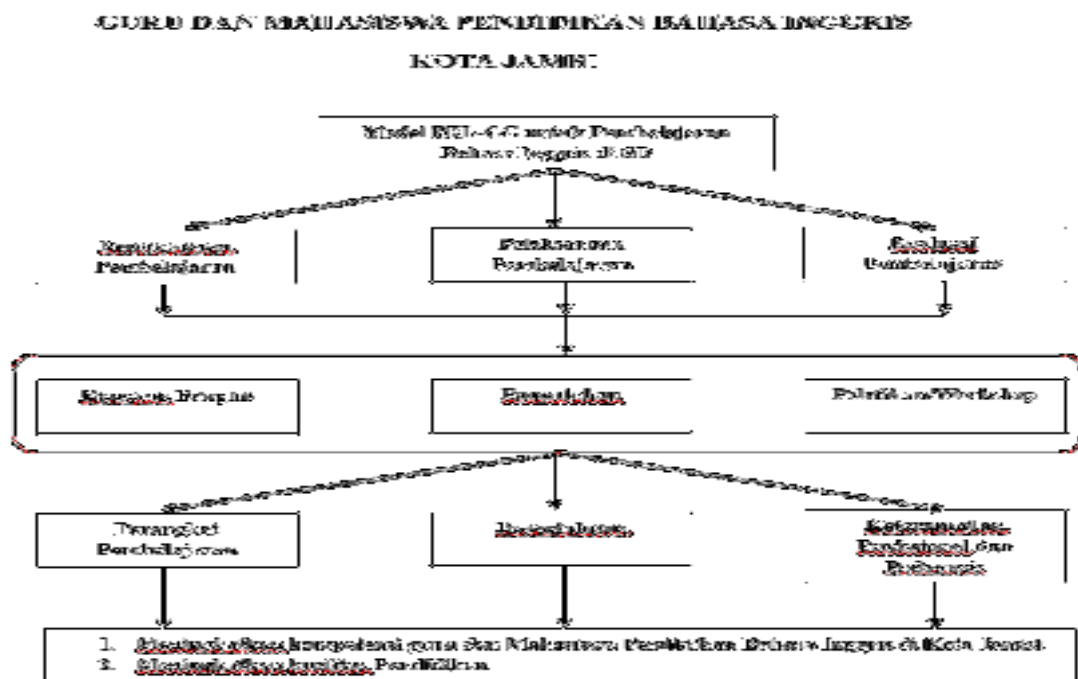
2. Pelatihan/ *Workshop*: Khalayak sasaran menghasilkan produk sesuai dengan materi yang diinformasikan dalam kegiatan penyuluhan. Kegiatan *workshop* dibimbing secara individual sehingga apabila ditemukan hambatan

dapat segera diselesaikan. Materi yang disajikan dalam pelatihan meliputi:

- RPP Bahasa Inggris berbasis yang berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
- Media pembelajaran dalam bentuk *chart* dan poster.
- Penerapan Pendekatan saintifik berbasis Model PBL-CG.
- Penerapan strategi bermain dengan menggunakan permainan

komunikatif sebagai alat pemecahan masalah

- Pelaksanaan teknik penyusunan rubrik penilaian hasil belajar dan penyusunan kisi-kisi soal.



**Diagram 1.** alur rancangan kegiatan pengabdian dan *output* Iptek yang dihasilkan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Lokasi yang dijadikan tempat pengabdian adalah Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi. Sekolah ini terletak

di Kecamatan Alambarajo, Kota Jambi Provinsi Jambi. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yang terbilang cukup besar, yakni sebanyak 982 siswa yang terdiri dari 481 siswa laki-laki dan 501 siswa

perempuan. Adapun jumlah guru di sekolah ini sejumlah 41 guru yang mengajar sebagai guru kelas dan guru bidang studi.

Di sekolah ini, Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam salah satu mata pelajaran muatan lokal dengan Guru Bahasa Inggris. Namun, sayangnya, dikarenakan guru tersebut bukanlah guru yang khusus mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris untuk sekolah dasar sehingga tidak dapat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah khusus untuk pembelajaran siswa di sekolah. Untuk itu, penulis telah melakukan sebuah *workshop* yang bertemakan “*Workshop Implementasi Model Problem Based Learning with Communicative Games (Pbl-Cg) untuk Guru Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*”.

Adapun kegiatan tersebut dilaksanakan selama dua hari. Lokasi yang dijadikan tempat pengabdian adalah Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi. Sekolah ini terletak di Kecamatan Alambarajo, Kota Jambi Provinsi Jambi. Adapun kegiatan tersebut dilaksanakan selama dua hari, yaitu dengan susunan kegiatan sebagai berikut.

#### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 205/IV Kota Jambi yaitu untuk mengadakan pengabdian waktu, tempat, dan persiapan alat di dalam pelaksanaan pelatihan. Sesuai kesepakatan di antara kedua belah pihak maka pelatihan dilaksanakan pada tanggal 23—24 Juni 2023.

Langkah selanjutnya, Tim PKM mengurus perizinan pelaksanaan kegiatan. Tim juga mempersiapkan bahan materi berupa salindia yang berisi pembahasan tentang Implementasi Model *Problem Based Learning with Communicative Games (Pbl-Cg)* untuk Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Adapun materi salindia yang disiapkan adalah Konsep Dasar Kurikulum 2013. Konsep Dasar Model Pembelajaran "*Problem Based Learning with Communicative Games*", Penerapan Pendekatan Saintific berbasis Model PBL-CG, Penerapan strategi bermain dengan menggunakan permainan komunikatif sebagai alat pemecahan masalah, dan Teknik Penyusunan Rubrik Penilaian Hasil Belajar.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan dimulai dengan registrasi kehadiran. Dua hari sebelum kegiatan dilakukan pengumpulan *pretest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui pemahaman awal Guru Bahasa Inggris SDN 205/IV Kota Jambi. Pelaksanaan *pretest* dilakukan satu bulan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Kegiatan selanjutnya adalah pembukaan. Pembukaan kegiatan oleh Kepala Sekolah SDN 205/IV Kota Jambi serta perkenalan dari tim pengabdian.

Materi pelatihan dimulai dengan pengantar Konsep Dasar Kurikulum 2013 sebagai pemahaman awal tentang Kurikulum 2013 bagi peserta guru-guru Bahasa Inggris di SDN 205/IV Kota Jambi dan materi selanjutnya adalah Konsep Dasar Model Pembelajaran "Problem Based Learning with Communicative Games" Setelah istirahat pemaparan materi dilanjutkan tentang Penerapan Pendekatan Saintific berbasis model PBL-CG serta diskusi dan tanya jawab dari analisis masalah yang ditemukan masing-masing peserta.

Pelatihan hari kedua diawali dengan materi Penerapan strategi bermain dengan menggunakan permainan komunikatif sebagai alat pemecahan masalah, dan Teknik Penyusunan Rubrik Penilaian Hasil

Belajar oleh narasumber. Setelah peserta mendapatkan pengetahuan tentang Implementasi Model *Problem Based Learning With Communicative Games* (Pbl-Cg) untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, kegiatan selanjutnya ialah tanya jawab, latihan/ praktik dan penutupan oleh Tim PKM.

Setelah kegiatan selesai, peserta diberikan tugas kegiatan evaluasi (*postest*) praktikum menyusun RPP Bahasa Inggris berbasis yang berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah (dengan bimbingan tim pengabdian) yang dilakukan secara daring via email.

Pelaksanaan kegiatan "Workshop Implementasi Model *Problem Based Learning With Communicative Games* (Pbl-Cg) untuk Guru Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar" kepada guru guru Bahasa Inggris SDN 205/IV Kota Jambi berjalan lancar. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan peserta yang sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan itu.

### c. Tahap Evaluasi

Untuk mendukung pelaksanaan "Workshop Implementasi Model *Problem Based Learning With Communicative Games* (Pbl-Cg) untuk Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar" ini dilakukan *pretest* dan

*posttest* sebagai bahan evaluasi guna melihat efektivitas *workshop* ini diadakan. Kegiatan *pretest* dilaksanakan satu bulan sebelum kegiatan *workshop* ini dilaksanakan yaitu pada Mei 2023, sedangkan pelaksanaan *posttest* dilaksanakan kegiatan pelatihan pada 23—24 Juni 2023.

Berdasarkan *pretest* yang sudah dilakukan, terdapat 10 guru yang skornya di bawah standar dengan rata-rata tes 47,8, sedangkan 5 peserta berada pada skor di atas rata-rata. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, menunjukkan bahwa peserta belum menguasai penerapan model pembelajaran Bahasa Inggris yang tepat untuk siswa sekolah dasar.

Setelah kegiatan *workshop*, semua peserta diminta menyusun RPP Bahasa Inggris berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan Model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah beserta rubrik penilaiannya. Hasil pekerjaan siswa merupakan penilaian *posttes* dalam mengukur perkembangan kemampuan guru dalam menerapkan Model PBL-CG. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dari 15 peserta yang mengikuti *workshop*, keseluruhannya berada pada nilai di atas rata-rata. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttes*, peserta mengalami peningkatan

atau perubahan nilai setelah diadakan pelatihan.

### **Pembahasan**

Hasil pengabdian ini menyoroti tantangan yang dihadapi dalam pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi, kekurangan guru khusus untuk mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi hambatan yang signifikan dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif. Untuk mengatasi tantangan ini, *workshop* ini diinisiasi dan diadakan selama dua hari di sekolah tersebut. Tahap persiapan *workshop* dilakukan secara teliti dengan berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk menetapkan waktu dan tempat pelaksanaan, serta mempersiapkan materi dan perizinan yang diperlukan.

Materi *workshop* disusun dengan saksama untuk memenuhi kebutuhan peserta, mencakup pemahaman tentang Konsep Dasar Kurikulum 2013, Model Pembelajaran *Problem Based Learning with Communicative Games*, Pendekatan Saintifik yang berbasis Model PBL-CG, strategi bermain yang bersifat komunikatif, dan teknik penilaian hasil belajar. Setiap aspek materi dipersiapkan dengan detail agar dapat memberikan

pemahaman yang komprehensif kepada para peserta.

Pada tahap pelaksanaan *workshop*, berbagai kegiatan dilakukan mulai dari registrasi kehadiran peserta, pengumpulan data *pretest*, hingga penyampaian materi secara interaktif. Kepala sekolah turut membuka acara tersebut sebagai tanda dukungan atas upaya peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Diskusi dan sesi tanya jawab juga diadakan untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang materi yang disampaikan.

Dengan adanya *workshop* ini, diharapkan para peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran yang efektif dalam pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi. Selain itu, *workshop* ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri para guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Pelaksanaan *workshop* dilakukan secara menyeluruh dan terstruktur, dimulai dengan registrasi kehadiran untuk memastikan partisipasi seluruh peserta. Selanjutnya, dilakukan

pengumpulan data *pretest* untuk menilai pemahaman awal peserta tentang materi yang akan disampaikan. Acara dibuka dengan sambutan dari kepala sekolah, menegaskan dukungan sekolah terhadap upaya peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Inggris. Penyampaian materi dilakukan dengan cermat dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang disampaikan.

Sesi diskusi dan tanya jawab menjadi wadah bagi peserta untuk bertukar pendapat dan memperjelas pemahaman tentang materi. Pada hari kedua, *workshop* dilanjutkan dengan penyampaian materi tambahan yang lebih mendalam, disertai dengan sesi tanya jawab yang memperdalam pemahaman peserta. Latihan praktis dilakukan untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam konteks nyata, memastikan bahwa peserta mampu mengimplementasikan model pembelajaran yang diajarkan.

Setelah selesai *workshop*, peserta diberi tugas evaluasi berupa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Inggris berbasis Kurikulum 2013 dengan menerapkan Model PBL-CG. Respons positif dari peserta menunjukkan antusiasme tinggi saat kegiatan pelatihan, menjadi indikator



keberhasilan *workshop* dalam mencapai tujuannya. Semangat dan minat peserta yang tinggi diharapkan dapat berdampak positif pada implementasi model pembelajaran yang lebih efektif di lingkungan sekolah.

Tahap evaluasi *workshop* dilakukan secara komprehensif menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitasnya. *Pretest* dilakukan satu bulan sebelum *workshop*, mengungkapkan bahwa sebagian peserta memiliki pemahaman yang belum memadai tentang penerapan model pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar. Namun, hasil *posttest* yang dilakukan pada hari pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari keseluruhan peserta, dengan semua peserta berada di atas nilai rata-rata.

Peserta mengalami peningkatan setelah mengikuti *workshop*, menegaskan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam penerapan model pembelajaran yang lebih efektif pada pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa *workshop* tidak hanya memberikan pengetahuan baru kepada peserta, tetapi juga berhasil mengubah sikap dan

keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan pengajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah. Evaluasi ini menegaskan bahwa *workshop* telah memberikan dampak positif yang nyata bagi peserta, memperkuat argumen akan pentingnya kegiatan pelatihan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan kemampuan pengajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah tersebut. Dengan adanya *workshop* ini, diharapkan akan terjadi peningkatan yang berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Kegiatan *Workshop* Implementasi Model *Problem Based Learning With Communicative Games* (Pbl-Cg) untuk Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar menunjukkan guru-guru Bahasa Inggris SDN 205/IV Kota Jambi sangat antusias dan kegiatan berjalan lancar. Materi pelatihan diterima baik oleh peserta. Selain itu, meningkatnya nilai rata-rata peserta pada evaluasi *posttest* sehingga para peserta dapat menyusun RPP Bahasa Inggris berbasis Kurikulum 2013

dengan menerapkan Model PBL-CG dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah beserta rubrik penilaiannya.

### Saran

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin, baik di SDN yang sama maupun di SDN yang berbeda dengan sasaran guru-guru Bahasa Inggris SD yang membutuhkan pelatihan Implementasi Model *Problem Based Learning with Communicative Games* (PBL-CG) untuk Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru Bahasa Inggris SD N 205/IV Kota Jambi dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris pada Universitas Batanghari yang telah membantu kelancaran acara *workshop* ini serta berperan aktif di dalamnya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan lancar tanpa ada hambatan.

### DAFTAR PUSTAKA

Al-Bulushi, A. H., & Al-Issa, A. S. (2017). Playing with the language: Investigating the role of communicative games in an arab language teaching system. *International Journal of Instruction*,

10(2), 179–198.  
<https://doi.org/10.12973/iji.2017.10212a>

Ali, S. S. (2019). Problem Based Learning: A Student-Centered Approach. *English Language Teaching*, 12(5), 73.  
<https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p73>

Allsop, Y., & Jesse, J. (2015). Teachers' experience and reflections on game-based learning in the primary classroom: Views from England and Italy. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(1), 1–17.  
<https://doi.org/10.4018/ijgbl.2015010101>

Bahasaanak, P., & Dini, U. (2004). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangan Di Sekolah*. 3(3), 459–479.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7600>

Baker, S., Lesaux, N., Jayanthi, M., Dimino, J., Proctor, C. P., Morris, J., Gersten, R., Haymond, K., Kieffer, M. J., Linan-Thompson, S., & Newman-Gonchar, R. (2014). Teaching academic content and literacy to English language learners in elementary and Mmddle School. *What Works Clearinghouse*, 1–108.  
[http://ies.ed.gov/ncee/wwc/publications\\_reviews.aspx](http://ies.ed.gov/ncee/wwc/publications_reviews.aspx).

Biloon, J. S. (2017). Different Re easons to o Play Ga mes in an n English Langua ge Class. *Journal of Education and Training Studies*, 5(1), 84–93.  
<https://doi.org/10.11114/j>

Cammeron, L. (2005). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.

Chee, Y. S. (2015). *Games-To-Teach or Games-To-Learn: Unlocking the Power of Digital Game-Based Learning Through Performance*.  
[http://www.amazon.com/Games--Teach--Learn-Game-Based-Performance/dp/9812875174/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=14](http://www.amazon.com/Games--Teach--Learn-Game-Based-Performance/dp/9812875174/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=14)

- 26694158&sr=1-1&keywords=computer+games+education
- Dasar, J. P. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Das. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(1), 82–97.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills. In *Pearson* (Sixth Edit). Pearson Education, Inc. <https://doi.org/10.1177/019263658807250832>
- Elinor, O. (1988). *Culture and language development: Language acquisition and language socialization in a Samoan village* (Issue 6).
- Eller, B. (2012). Educational Psychology for Effective Teaching. In *Educational Psychology* (2nd Editio). Kendall Hunt Publishing Co.
- Gozcu, E., & Caganaga, C. K. (2016). The Importance of Using Games in EFL Classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126–135. <http://sproc.org/ojs/index.php/cjes/>
- Hartin. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Shautut Tarbiyah*, 36(XXII), 1–18.
- Hmelo, C. E., & Silver. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Kang Shin, J. (2006). Ten Helpful Ideas for Teaching English to Young Learners Module-1, Article-1. *English Teaching Forum*, 44(2), 2–7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1107890.pdf>
- Ke, F., Shute, V., Clark, K. M., & Erlebacher, G. (2019). *Interdisciplinary Design of Game-based Learning Platforms: A Phenomenological Examination of the Integrative Design of Game, Learning, and Assessment*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04339-1>
- Kurniati, E. (2017a). Perkembangan Bahasa Pada Anak dalam Psikologi Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. <https://doi.org/10.33087/JIUBJ.V17I3.401>
- Kurniati, E. (2017b). The correlation of students' speaking achievement with vocabulary mastery of the second semester students in English education at FKIP Batanghari university academic year of 2016/2017. *Journal of English Language Teaching*.
- Kurniati, E., Jufri, & Jufri. (2020). Communicative Games in Teaching English at Elementary Schools in Jambi. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 411(ICOELT 2019), 45–50. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.009>
- Maili, S. N., & Hestningsih, W. (2017). Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(2), 54–62. <https://doi.org/10.26877/mpp.v1i1.1.2607>
- McInerney, D. M., & McInerney, V. (2002). Educational Psychology - Constructing Learning. In *Educational Psychology* (3rd ed.). Pearson Education, Inc.
- Nazira, N. B. H. (2015). *A Case Study Of Using Communicative Language Games For UMS ESL Undergraduate Students in Developing Participation In Speaking Skills*. Universiti Sains Malaysia.
- Nunung Dwi, S. (2013). *Analisis kesesuaian buku ajar kelas IV SD/MI tema peduli terhadap makhluk hidup dengan kurikulum 2013*. Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2010). *Psikologi Anak (The Psychology of the Child)* (E.

- Adinugraha & M. Jannah (eds.); terjemahan). Pustaka Pelajar.
- Programme, J. (2012). English In Elementary School. In *2013, Teaching Materials Collection* (p. 53). CLAIR.
- Şad, S. N. (2015). Do prospective classroom teachers perceive themselves as effective and willing to teach young learners English? *Educational Sciences, Theory & Practice*, *15*(5), 1257–1269. <https://doi.org/10.12738/estp.2015.5.2469>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Y. S. Hayati (ed.)). Bumi Aksara. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sepyanda, M. (2017). The importance of english subjcet in elementary school curriculum. *English Language Teaching and Practice*, *I*(1).
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *20*(2), 166. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Setiawan, R., & Wijaya, E. M. S. (2022). Development of Student Learning Programs with a Realistic Mathematic Education (RME) Approach to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Mathematics Education Journal*, *6*(2). <https://doi.org/10.22219/mej.v6i2.20174>
- Spronken-Smith, R., & Harland, T. (2009). Learning to teach with problem-based learning. *Active Learning in Higher Education*. <https://doi.org/10.1177/1469787409104787>
- Suma, K. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Bilingual Preview-Review Berbasis Inkuiri. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *1–3*(44).
- Sungur, S., & Tekkaya, C. (2006). Effects of Problem-Based Learning and Traditional Instruction on Self-Regulated Learning. *The Journal of Educational Research*, *99*(5), 307–317.
- Suyanto, K. K. E. (2010). *English For Young Learners; Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Bumi Aksara.
- This, I. (1998). The theory of learning in games. *Computers & Mathematics with Applications*, *36*(6), 144. [https://doi.org/10.1016/s0898-1221\(98\)90111-0](https://doi.org/10.1016/s0898-1221(98)90111-0)
- Wise, J. C., & Sevcik, R. A. (1993). Language Development. In *The International University series in psychology. A handbook of child psychology*. Russell & Russell/Atheneum Publishers. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375000-6.00218-4>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (206 C.E.). *Games for Language Learning* (Third Edit). Cambridge University Press.
- Yang, Q., Dixon, V. L., & Ed, D. (2015). Application of games in college english teaching in China. *International Research and Review, Journal of Phi Beta Delta, Honor Society of International Scholars*, *4*(2), 65–75.