

**Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Strategi  
*Game Based Learning (GBL)* melalui Media Kartu****English Vocabulary Mastery Training Using Game Based Learning (GBL)  
Strategies through Card Media****M. Labib Al Halim<sup>1</sup>, M. Ainul Yaqin<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup>Universitas Billfath,e-mail: <sup>1</sup>labibhalim27@gmail.com , <sup>2</sup>muhammadainulyaqin044a@gmail.com

**Abstrak:** Dalam mempelajari bahasa Inggris, menghafal kosakata sering dianggap tidak menarik bagi siswa. Selain itu, siswa juga masih bingung bagaimana agar bisa cepat menghafal banyak kosakata. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan strategi dan juga inovasi bagi siswa dalam menguasai serta menghafal kosakata dengan menggunakan metode permainan kartu. Pelatihan ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Partisipan pengabdian Masyarakat ini adalah siswa MTs. Mambaul Ulum Lamongan. Hasil dari evaluasi menunjukkan dampak positif pada meningkatkan penguasaan kosakata siswa di MTs. Mambaul Ulum Lamongan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan dorongan motivasi yang signifikan bagi siswa. Peserta lebih termotivasi untuk menguasai kosakata bahasa Inggris serta mereka menikmati pengalaman belajar melalui berbagai jenis permainan kartu. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Kosakata, GBL, Media Kartu

***Abstract:** In learning English, memorizing vocabulary is often considered uninteresting for students. In addition, students are also still confused about how to quickly memorize a lot of vocabulary. Therefore, this training aims to provide strategies and also innovation for students in mastering and memorizing vocabulary using the card game method. This training uses a quantitative descriptive design with a survey method. Community service participants are students of MTs. Mambaul Ulum Lamongan. The results of the evaluation showed a positive impact on improving students' vocabulary mastery in MTs. Mambaul Ulum Lamongan. The use of games in learning also provides a significant motivational boost for students. Participants are more motivated to master English vocabulary and they enjoy learning experiences through various types of card games. Overall, this training made a significant contribution to students' memorization of English vocabulary.*

**Keywords:** Training, Vocabulary, GBL, Cards Media

**A. Pendahuluan**

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran muatan lokal di sekolah menengah pertama. Kementerian Pendidikan Nasional menyatakan bahwa bahasa Inggris adalah alat komunikasi lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi dalam arti utuh adalah kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang diwujudkan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang ada adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata

merupakan bagian dasar yang harus dikuasai oleh siswa yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing mereka (Fitria, 2022). Penguasaan kosa kata tidak dapat diabaikan dalam komunikasi baik dalam berbicara maupun menulis. Hasil observasi kami dilapangan menunjukkan bahwa siswa masih bingung menghafal kosa kata. Siswa tidak dapat mengingat atau menggunakan kosa kata baru dalam komunikasi mereka meskipun telah belajar dalam beberapa waktu. Konteks ini menunjukkan bahwa mereka masih kesulitan untuk menghafal kosa kata.

Berdasarkan masalah di atas, seorang guru membutuhkan strategi inovasi untuk memecahkan masalah tersebut. Pembelajaran kooperatif mungkin merupakan cara yang efektif bagi siswa di sekolah menengah pertama. Pembelajaran kooperatif dapat membangun motivasi dan minat belajar siswa yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Halim, 2019). Oleh karena itu, kita tertarik memberikan pelatihan penguasaan kosa kata dengan menggunakan strategi game based learning melalui media kartu untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa.

Kartu adalah permainan yang populer di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Media kartu digunakan dalam pembelajaran melalui permainan. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses mengalami dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, termotivasi, berkreasi dan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya selama permainan ini (Dananjaya, 2013). Sebuah game dapat dikategorikan sebagai sesuatu yang menyenangkan. Namun, dapat dimodifikasi sebagai strategi dalam pembelajaran. Guru dapat membuat tujuan dan aturan tertentu selama permainan yang berarti bahwa guru sebagai pendidik harus berinovasi untuk membantu siswa mengekspresikan partisipasinya dalam proses pembelajaran (Octavia, 2020). Untuk itu media pembelajaran berupa kartu diperlukan untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa.

Media kartu diadopsi dari permainan kartu pada umumnya. Bedanya, kartu-kartu tersebut dimodifikasi berdasarkan materi vocabulari yang diinginkan. Siswa dilatih untuk menganalisis kartu dan mencocokkannya. Dalam kartu modifikasi ini, siswa juga diajak untuk menganalisis kata yang ada pada kartu tersebut, lalu menebak kartu mana yang cocok dengan kartu yang dimilikinya. Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini adalah mencocokkan kata, kalimat, atau gambar dengan artinya dan dimainkan oleh sekelompok pemain. Harmer, menyatakan bahwa siswa harus menganalisis kata-kata dalam konteks untuk melihat cara penggunaannya (Harmer, 2007). Dalam hal ini, seorang guru harus memberikan stimulus dan melatih siswa terkait dengan strategi yang diterapkan di kelas untuk membantu mereka memahami dan mengingat kata-kata. Untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik, guru harus memiliki kemampuan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Tujuannya agar siswa lebih mudah menerima dan memahami materi (Halim, 2019). Dengan demikian perlu diperhatikan bahwa permainan yang digunakan bukan hanya sekedar permainan untuk bersenang-senang

dan hiburan. Namun, juga untuk menarik motivasi siswa dalam belajar khususnya pada penguasaan kosa kata siswa.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan Game dalam konteks pendidikan dan pembelajaran semakin populer. Sehingga desain pembelajaran di dalam kelas-pun harus dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang pembelajaran yang berbasis game mengalami peningkatan yang sangat signifikan (Shu & Liu, 2019; Zeng & Shang, 2018). Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa di abad 21, pembelajaran berbasis game sangat diperlukan karena mempengaruhi pembelajaran dengan faktor spesifik siswa. Beberapa faktor spesifik tersebut antara lain adalah meningkatkan efektifitas pembelajaran, minat, kemandirian, frekuensi serta kompetensi antar siswa. Dalam hal efektifitas, pembelajaran berbasis game merupakan sub-komponen yang berakar pada teori sosial-kognitif (Hainey et al., 2016). Sehingga untuk mengidentifikasi hasil yang diinginkan, pebelajar dapat mengorganisasikan metode dan kemudian menganalisa kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat membedakan antara hasil belajar, motivasi dan juga efisiensi siswa.

Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat meningkatkan minat pada materi pembelajaran, kinerja objektif siswa dalam mengikuti test, serta memacu kemampuan siswa dalam menerapkan keilmuan dan pengetahuan yang mereka peroleh (Wiggins, 2016). Pada akhirnya, strategi game dapat memberikan efisiensi dalam manajemen waktu dan efektifitas biaya yang signifikan dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Dalam penelitian Alaswad & Nadolny, yang berfokus pada penataan kelas pada proses umpan balik, tujuan dan interaksi mempresentasikan praktik pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan prestasi dan motivasi siswa (Alaswad & Nadolny, 2015). Dari paparan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Game dapat memberikan pengetahuan secara rinci dalam kompatibilitas siswa di era perkembangan ilmu teknologi saat ini.

Dengan demikian, penulis berpendapat bahwa untuk menerapkan game dalam pembelajaran serta mengembangkan lingkungan belajar berbasis game, ada beberapa perspektif harus dipertimbangkan, karena menurut Plass, Homer, dan Kinzer, game merupakan teori belajar yang orthogonal (Plass et al., 2015). Sehingga dalam mendesain pembelajaran yang berbasis game harus melibatkan siswa agar bisa mendorong segi kognitif, afektif, motivasi, serta sosiokultural siswa. Dalam penelitian lain menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game based learning dapat membangun lingkungan belajar serta dapat meningkatkan efektifitas dan motivasi siswa (Wiggins, 2016). Maka karakteristik yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut harus berfokus pada pengalaman belajar yang berkualitas, kognisi internal siswa, integrasi game sebagai alat utama dalam pembelajaran, dan dapat mengevaluasi pembelajaran untuk mencapai penilaian secara ilmiah, menarik, dan efektif.

Game Based Learning (GBL) merupakan strategi pembelajaran yang mengacu pada prinsip-prinsip Game yang dapat melibatkan siswa pada kehidupan nyata. Menurut

Reigeluth pendekatan Game dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengalaman imersif dalam mendesain lingkungan belajar dalam kondisi nyata (Real-World Condition) dan menarik bagi siswa secara autentik, sesuai keadaan dan dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran (Reigeluth et al., 2017). Pembelajaran berbasis Game mengacu pada peminjaman prinsip-prinsip Game tertentu kemudian menerapkannya ke pengaturan kehidupan nyata untuk melibatkan pengguna (Sueca, 2021). Dalam psikologi motivasi, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis Game dapat dimungkinkan untuk terlibat penuh dalam materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan dinamis. Akhirnya, Pembelajaran berbasis Game tidak hanya menciptakan permainan untuk dimainkan oleh siswa, tetapi juga mendesain kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep, kemudian membimbing pengguna menuju capaian pembelajaran.

Pada beberapa tahun terakhir ini, pembelajaran berbasis Game juga mendapat perhatian dari banyak peneliti dan praktisi (Qian & Clark, 2016), seperti yang dilakukan oleh Oo dan Lim, mereka menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis Game sangat sukses dilakukan di bidang Pendidikan (Oo & Lim, 2016), baik dalam meningkatkan proses belajar dan pembelajaran, meningkatkan motivasi, sikap belajar, assesmen, pemecahan masalah, dan prestasi belajar. Dari paparan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game telah diterima secara luas oleh pembelajar, karena memiliki keunggulan dalam merangsang motivasi siswa.

## **B. Metode**

Pelatihan ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Partisipan pengabdian ini adalah siswa MTs. Mambaul Ulum Lamongan. Instrumen yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah observasi dan tes. Tes yang digunakan dalam pengabdian ini berupa preliminary tes dan final tes. Preliminary tes digunakan untuk mengetahui penguasaan kosa kata siswa sebelum mengikuti pelatihan, sementara final tes digunakan untuk mengukur hasil dari pelatihan yang dilakukan.

Kegiatan pelatihan ini diarahkan melalui beberapa langkah yaitu penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan kosa kata, pemilihan kartu kosakata, pembentukan kelompok, aturan permainan, pelatihan awal sebelum siswa memulai permainan, evaluasi, dan umpan balik.

### **1. Tujuan Pelatihan:**

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan strategi dan juga inovasi bagi siswa dalam menguasai serta menghafal kosa kata dengan menggunakan metode permainan kartu.

### **2. Pemilihan Kartu:**

Jenis kartu yang kami gunakan dalam permainan ini adalah kartu modifikasi dari kartu domino. Setiap satu kartu berisi kata-kata dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kosa kata yang dipakai dalam permainan ini berhubungan dengan kata benda dan kata kerja.

(M. Labib Al Halim, M. Ainul Yaqin)

3. Pembagian Kelompok:

Peserta dalam pelatihan ini dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Ini akan memungkinkan interaksi dan kompetisi yang sehat antara peserta.

4. Pengenalan Permainan:

Sebelum melakukan permainan ini kami menjelaskan aturan permainan kepada peserta. Misalnya, setiap pemain harus menebak arti kosa kata dan mencocokkan arti kata tersebut.

5. Pelaksanaan Permainan:

Para peserta bermain permainan dengan kartu-kartu tersebut dalam bentuk kelompok kecil. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan lebih awal akan diberikan hadiah snack. Setiap kelompok ada pengawas atau fasilitator yang dapat membantu menjelaskan makna kata-kata yang belum dipahami peserta.

6. Evaluasi:

Setelah permainan selesai, kami melakukan evaluasi untuk mengevaluasi sejauh mana peserta telah memahami kosakata yang diajarkan. Kami juga mengidentifikasi kata-kata yang masih sulit dikuasai oleh peserta.

7. Umpan Balik:

Kami juga memberikan umpan balik kepada peserta tentang kemajuan mereka dalam penguasaan kosa kata. Ini akan membantu mereka memahami area yang perlu diperbaiki.



**Gambar 1.** Penerapan Strategi *Game Based Learning (GBL)* melalui Media Kartu

#### Prosedur Pengumpulan dan Analisis Data

Pada awal program pengabdian ini, semua siswa diminta untuk mengikuti preliminary tes. Selanjutnya, seluruh siswa yang menjadi subjek diminta untuk mengikuti pelatihan selama tiga hari, dan dipertemuan terakhir para siswa akan diberikan final test untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini. Data yang diperoleh dari siswa akan dianalisis menggunakan olah statistik. Hasil analisis data kemudian akan dideskripsikan dalam bentuk deskripsi naratif.

### C. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan strategi Game-Based Learning melalui media kartu dapat memberikan berbagai hasil positif bagi peserta pelatihan. Berikut adalah beberapa hasil yang dapat dicapai melalui pendekatan ini:

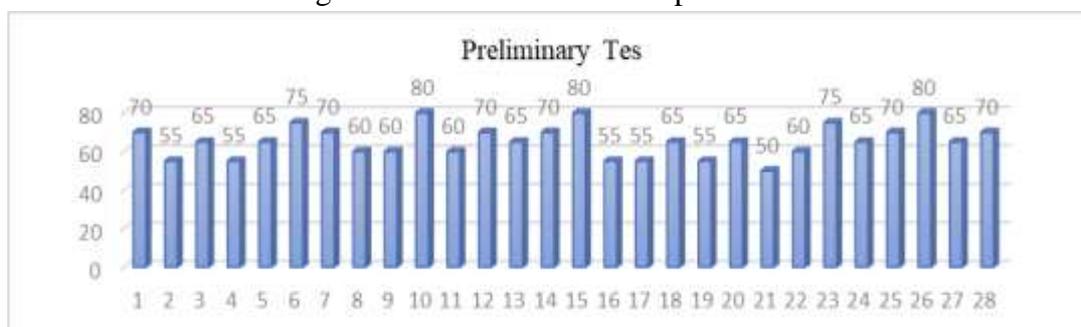
1. **Peningkatan Penguasaan Kosakata:** Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game (GBL) dengan menggunakan kartu sebagai media dapat meningkatkan keterlibatan peserta pelatihan dalam pembelajaran. Hal ini dapat menghasilkan peningkatan yang substansial dalam kemampuan mereka untuk menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris. Dengan permainan yang menarik dan interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta cenderung lebih aktif dan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengingat kosakata tersebut. Hasil dari pelatihan ini kemudian dianalisa dalam bentuk olah statistik. Hasil data yang diperoleh dari preliminary tes siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik deskriptif tes awal

	Jumlah siswa	Nilai Min	Nilai Max	Nilai Rata2	Std. Deviasi
Preliminary_tes	28	50	80	65.36	8.270
Valid (listwise)	N 28				

Nilai tes siswa pada tes awal dianalisis secara statistik menggunakan statistik deskriptif. Data yang didapatkan menunjukkan bahwa skor minimal yang didapatkan dari siswa setelah mengerjakan tes penguasaan kosa kata awal adalah 50 dan skor maksimal adalah 80 dengan skor rata-rata 65.36. Detailnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 1. Rincian nilai siswa pada tes awal



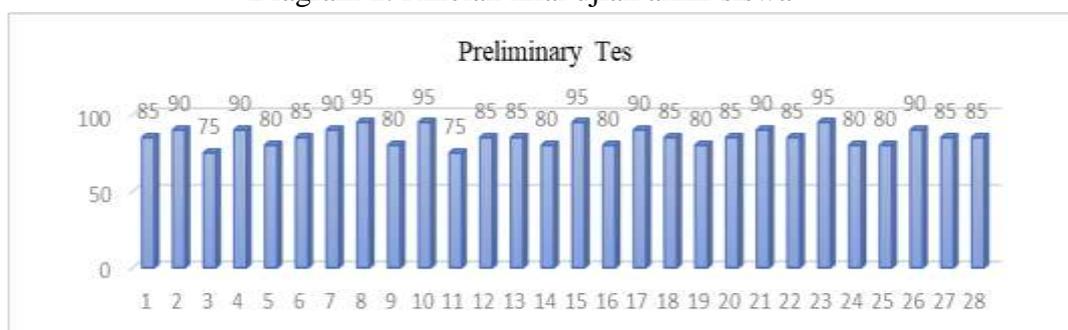
Setelah mendapatkan pelatihan selama tiga hari, siswa kemudian diberikan tes akhir untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang telah dilakukan. Data yang didapat dari tes akhir sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik deskriptif tes akhir

	Jumlah siswa	Nilai Min	Nilai Max	Nilai Rata2	Std. Deviasi
Final_tes	28	75	95	85.54	5.828
Valid (listwise)	N 28				

Dari tabel di atas, terlihat bahwa penguasaan kosa kata siswa mengalami peningkatan dari hasil nilai tes awal siswa setelah mengikuti pelatihan pada program pengabdian ini. Berdasarkan hasil score tes yang diperoleh, nilai skor minimal yang di dapatkan siswa adalah 75 dan skor maksimal 95 dengan skor rata-rata 85.54. Adapun rincian skornya adalah sebagai berikut:

Diagram 2. Rincian nilai ujian akhir siswa



2. **Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi:** Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan dorongan motivasi belajar bagi siswa. Dari hasil observasi perilaku siswa yang kami amati selama pelajaran. Para peserta sangat aktif mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Para siswa merasa termotivasi untuk belajar karena minat pribadi mereka pada permainan yang diberikan. Mereka merasa tertantang oleh permainan dan ingin mencapai tujuan dalam permainan tersebut. Penggunaan media kartu ini mampu mengurangi peserta didik dari kebosanan atau kejenuhan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama pelajaran berlangsung. Peningkatan motivasi ini ditunjukkan dari hasil kinerja siswa melalui evaluasi dari hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosa kata. Hasil tes awal didapatkan nilai minimum siswa sebesar 50 dan skor maksimal sebesar 80 dengan skor rata-rata 65.36. sedangkan pada tes akhir didapatkan nilai minimum siswa sebesar 75 dan skor maksimal 95 dengan skor rata-rata 85.54.

Dalam situasi pelatihan ini, peserta lebih termotivasi untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris serta mereka menikmati pengalaman belajar melalui permainan yang diberikan. Ini dapat mengatasi rasa bosan dan ketidakminatan dalam pembelajaran bahasa. Meningkatnya motivasi siswa ini bisa dijelaskan dengan beberapa faktor berikut:

- 1) Karakter Interaktif: Pembelajaran dengan pendekatan berbasis game menyediakan karakter interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam situasi peran dalam konteks pembelajaran. Penggunaan media kartu dapat memperkenalkan unsur permainan melalui berbagai jenis kartu dan tantangan yang harus diatasi oleh siswa.
- 2) Konteks yang Menarik: Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa seringkali ditempatkan dalam situasi yang menarik, yang membuat materi pelajaran menjadi lebih relevan dan lebih mudah dipahami. Dalam hal ini, penggunaan media kartu dapat digunakan untuk menciptakan situasi menarik yang terkait dengan topik pembelajaran.
- 3) Reward dan Pengakuan: Dalam permainan, seringkali digunakan insentif dan penghargaan untuk mendorong partisipasi pemain. Dalam konteks penggunaan kartu, siswa bisa diberikan apresiasi atau hadiah atas prestasi mereka dalam bermain kartu, seperti mendapatkan kartu istimewa atau mendapat pujian dari guru.
- 4) Kompetisi yang Sehat: Persaingan dalam permainan bisa menjadi sumber motivasi yang sangat kuat. Dalam konteks permainan kartu, siswa bisa bersaing satu sama lain, dan ini dapat meningkatkan semangat persaingan yang sehat serta motivasi untuk mencapai prestasi terbaik.
- 5) Kepuasan Diri: Ketika siswa berhasil mengatasi tantangan dalam permainan kartu, mereka akan merasa puas dengan pencapaian mereka. Ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terus berusaha belajar dan mencapai tingkat prestasi yang lebih tinggi.
- 6) Variasi dalam Pembelajaran: Pemanfaatan kartu dalam pendidikan melalui permainan memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran. Diversifikasi ini dapat membantu menjaga minat siswa terhadap proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi game based learning melalui media kartu memiliki peran penting dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa di MTs. Mambaul Ulum Lamongan. Hal ini didasarkan pada hasil dari tes awal dan tes akhir setelah dilaksanakannya pelatihan. Hasil tes awal didapatkan nilai minimum siswa sebesar 50 dan skor maksimal sebesar 80 dengan skor rata-rata 65.36. sedangkan pada tes akhir didapatkan nilai minimum siswa sebesar 75 dan skor maksimal 95 dengan skor rata-rata 85.54. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan dorongan motivasi yang signifikan bagi siswa. Dalam situasi pelatihan ini, peserta lebih termotivasi untuk menguasai kosakata bahasa Inggris serta mereka menikmati pengalaman belajar melalui berbagai jenis permainan kartu. Dari hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa para siswa ingin merasa bebas dalam proses belajar. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki

strategi inovasi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Media kartu dapat menjadi salah satu solusi bagi seorang guru dalam mengajar khususnya pada materi penguasaan kosa kata.

Dalam hal ini, guru juga harus selalu ingat bahwa penggunaan permainan dalam konteks pembelajaran perlu seimbang. Jika kita terlalu sering menggunakan permainan, itu bisa membuat siswa teralih dari inti materi pelajaran. Maka dari itu, kita harus merencanakan dengan baik, mengintegrasikan permainan dengan tepat, dan memantau dengan seksama oleh guru atau instruktur ketika kita menerapkan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kartu sebagai media.

### **Daftar Rujukan**

- Alaswad, Z., & Nadolny, L. (2015). Designing for game-based learning: The effective integration of technology to support learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 43(4), 389–402.
- Dananjaya, U. (2013). *Active Learning Media*. Bandung: *Shades of Scholar*.
- Fitria, T. N. (2022). Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan Metode Drilling Untuk Anak-Anak Desa Kalangan Mulur Sukoharjo. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 67–72.
- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202–223.
- Halim, M. L. Al. (2019). INCREASING ENGLISH ACHIEVEMENT THROUGH TWO STAY- TWO STRAY ( TS-TS ) METHOD. *KARANGAN: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 01(02), 102–109.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English-New edition*. Harlow: *Pearson Education Limited*.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Oo, B. L., & Lim, B. T.-H. (2016). Game-based learning in construction management courses: a case of bidding game. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 23(1), 4–19.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & Myers, R. D. (2017). *Instructional-Design Theories and Models. The Learner-Centered Paradigm of Education. Volume IV.: Vol. IV*. Routledge, Taylor and Francis Group. DOI, 10, 9781315795478.
- Shu, L., & Liu, M. (2019). Student engagement in game-based learning: A literature review from 2008 to 2018. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 28(2), 193–215.

(M. Labib Al Halim, M. Ainul Yaqin)

---

Sueca, I. N. (2021). *Literasi Dasar: Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa*. Nilacakra.

Wiggins, B. E. (2016). An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 6(1), 18–29.

Zeng, J., & Shang, J. (2018). A review of empirical studies on educational games: 2013-2017. *26 International Conference on Computers in Education*, 533–542.