



Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan *Guessing Game* bagi Anak-Anak Panti Asuhan Al-Mim Palangkaraya

English Vocabulary Mastery Training Using Guessing Game for the Children of Al-Mim Palangkaraya Orphanage

Nurliana*

IAIN Palangkaraya

*nurliana@iain-palangkaraya.ac.id

Article History:

Received: 21 September 2023

Revised: 19 Oktober 2023

Accepted: 22 November 2023

Keywords: *Guessing Game, Training, Vocabulary*

Abstract: *Mastering English vocabulary, which is a foreign language in Indonesia, is not easy. To master English vocabulary, appropriate technique in teaching is needed. This is the basis for carrying out English vocabulary mastery training using guessing game for the children of the Al Mim Palangkaraya Orphanage. This training was attended by ten participants and accompanied by an instructor in March 2023 for one day which included preparation, implementation and evaluation. The training material consists of mastering English vocabulary using guessing game. The list of English vocabulary provided is related to the names of professions in English. The results of the training show that guessing game can be implemented well in the mastering English vocabulary. Guessing game can make the participants motivated, interested, more active, enthusiastic, and not bored. Guessing game can also help the participants to acquire new English vocabulary.*

Abstrak

Penguasaan kosakata bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing di Indonesia merupakan hal yang tidak mudah. Untuk menguasai kosakata bahasa Inggris diperlukan teknik yang tepat dalam mengajar. Hal ini yang menjadi dasar untuk melaksanakan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game* bagi anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya. Pelatihan ini diikuti oleh sepuluh peserta dan didampingi oleh seorang instruktur pada bulan Maret tahun 2023 selama satu hari yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Materi pelatihan berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game*. Daftar kosakata bahasa Inggris yang diberikan berkaitan dengan nama-nama profesi dalam bahasa Inggris (*Names of Professions*). Hasil pelatihan menunjukkan bahwa *guessing game* dapat diimplementasikan dengan baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Guessing game* dapat membuat peserta pelatihan menjadi termotivasi, tertarik, lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. *Guessing game* juga dapat membantu peserta pelatihan untuk memperoleh kosakata baru bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Guessing Game, Kosakata, Pelatihan.*

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi internasional di hampir seluruh negara di dunia adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris diklasifikasikan sebagai bahasa asing di Indonesia. Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga jenjang pendidikan universitas. Pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya dilakukan di jenjang pendidikan sekolah dasar hingga universitas, tetapi bisa dilakukan di luar lingkungan sekolah ataupun universitas. Pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di luar lingkungan sekolah ataupun universitas,

contohnya di tempat bimbingan belajar atau tempat kursus bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di luar lingkungan sekolah ataupun universitas dilakukan dengan tujuan untuk membantu siswa ataupun mahasiswa dalam memperkuat penguasaan bahasa Inggris dan membantu siswa ataupun mahasiswa dalam mengatasi kesulitan dalam pemahaman materi bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah ataupun universitas, akan tetapi tidak semua siswa ataupun mahasiswa dapat belajar bahasa Inggris di tempat bimbingan belajar ataupun di tempat kursus bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa ataupun mahasiswa yang terkendala biaya, sebagaimana yang dialami oleh anak-anak panti asuhan di Indonesia.

Salah satu panti asuhan yang ada di kota Palangkaraya adalah Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya. Panti Asuhan ini berlokasi di jalan Semeru No. 50 Bukit Hindu Palangkaraya. Panti asuhan ini merawat dan mendidik anak-anak yatim, yatim piatu, dan juga anak-anak terlantar. Panti asuhan ini memenuhi kebutuhan anak-anak yang dirawatnya mulai dari kebutuhan makanan hingga pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga universitas. Berdasarkan hasil observasi ditemukan fakta bahwa permasalahan yang dihadapi anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya adalah belum adanya pembelajaran bahasa Inggris yang optimal di panti asuhan. Hal ini disebabkan karena belum adanya instruktur pembelajaran bahasa Inggris dari luar lingkungan panti asuhan yang dengan sukarela mengajar bahasa Inggris di panti asuhan, sehingga panti asuhan ini lebih fokus memberikan pembelajaran agama kepada anak-anak panti asuhan. Pengurus panti asuhan memberikan dukungan penuh dan menerima jika ada instruktur pembelajaran bahasa Inggris dari luar lingkungan panti asuhan yang dengan sukarela memberikan pembelajaran bahasa Inggris dengan satu syarat yaitu tidak mengganggu kegiatan pembelajaran agama dan kegiatan-kegiatan rutin lainnya yang telah dijadwalkan oleh pengurus panti asuhan. Oleh karena itu, pengabdian berusaha untuk mengisi kekosongan pembelajaran bahasa Inggris di Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya dengan melaksanakan kegiatan pelatihan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait pemahaman bahasa Inggris anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya, ditemukan fakta bahwa anak-anak panti asuhan tersebut masih kurang mampu menguasai kosakata bahasa Inggris dengan baik. Hal terjadi karena beberapa sebab seperti alokasi waktu pembelajaran kosakata bahasa Inggris di jenjang pendidikan sekolah ataupun universitas yang kurang optimal, teknik mengajar kosakata bahasa Inggris yang digunakan di sekolah ataupun universitas kurang menarik, dan belum optimalnya pembelajaran kosakata bahasa Inggris di panti asuhan.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing di Indonesia adalah hal yang tidak mudah. Kosakata merupakan kendala utama bagi siswa untuk melatih bahasa Inggris mereka (Budiarsa et al. 2019). Banyak siswa yang menganggap kosakata sebagai kendala utama mereka dalam belajar bahasa Inggris karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing, bukan bahasa kedua di Indonesia. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa terpopuler di dunia yang memiliki kurang lebih 15 juta kata di mana satu atau lebih kata dapat ditulis sama namun diucapkan berbeda (Muliati et al. 2023). Mengenali arti dari kosakata bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing adalah kesulitan terbesar siswa dalam belajar bahasa Inggris yang berdampak pada keempat keterampilan bahasa Inggris (Gaffas 2019). Untuk menguasai kosakata

bahasa Inggris diperlukan teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang menarik. Salah satu teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris adalah *guessing game*. Penerapan *guessing game* dalam mengajar kosakata bahasa Inggris diasumsikan dapat mengembangkan jumlah kosakata bahasa Inggris yang diperoleh siswa (Hasanah 2022). *Guessing game* adalah suatu permainan di mana seseorang atau peserta mengetahui sesuatu dan berkompetisi secara individu atau kelompok untuk mengidentifikasi atau menemukan jawabannya (Wahyuni & Yulianti 2016). *Guessing game* merupakan salah satu teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Hayati 2020). Aturan dasar *guessing game* ini sangat sederhana, yaitu ada yang mengetahui kosakatanya dan ada pula yang berusaha mencarinya (Klippel, 2012). Terdapat beberapa tahap implementasi *guessing game*. Pertama, guru hanya perlu sebuah kotak atau suatu benda yang dapat menampung beberapa kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kedua, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Ketiga, ketua setiap kelompok mengambil satu kosakata dan mendeskripsikannya kepada anggota kelompok. Ketiga, anggota kelompok menebak kosakatanya (Masyhur 2018).

Keberhasilan penerapan *guessing game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris sudah dikonfirmasi oleh beberapa peneliti di Indonesia, di antaranya sebagai berikut. Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Supriyatna (2014). Supriyatna (2014) menemukan bahwa siswa memperoleh nilai yang lebih baik setelah guru mengajarkan kosakata Inggris dengan menggunakan teknik *guessing game*. Kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliani (2017). Yuliani (2017) mengungkapkan bahwa *guessing game* merupakan teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang efektif. Ketiga, hasil penelitian yang dilakukan oleh Defianty et al. (2022). Defianty et al. (2022) menemukan bahwa ada efek yang signifikan dalam menggunakan teknik *guessing game* pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Keempat, hasil penelitian yang dilakukan oleh Masyhur (2018). Masyhur (2018) menemukan bahwa *guessing game* memiliki implikasi medium terhadap perolehan kosakata mahasiswa. Kelima, hasil penelitian yang dilakukan oleh Suleman (2021). Suleman (2021) mengungkapkan bahwa *guessing game* adalah teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang dapat membuat siswa termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Keenam, hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2020). Wahyuni (2020) mengungkapkan bahwa *guessing game* adalah teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengabdian tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game* bagi anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya secara *offline* (luring). Kegiatan ini berlangsung melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan implementasi kegiatan

pengabdian kepada masyarakat disajikan pada Gambar 1, dengan penjelasan tiap tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap yang pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap persiapan ini dilakukan koordinasi dengan pengurus Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh anak-anak panti asuhan terkait pembelajaran bahasa Inggris, kemudian digunakan dalam penyamaan persepsi serta penyusunan materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam waktu satu hari pada bulan Maret tahun 2023 di Panti Asuhan AlMim Palangkaraya.

3. Tahap Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, instruktur dan peserta pelatihan melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara berbagi informasi (*sharing information*) terkait manfaat dari pelaksanaan kegiatan pelatihan dan kesulitan yang ditemui peserta pelatihan selama kegiatan pelatihan berlangsung.



Gambar 1
Tahapan Implementasi
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL

Kegiatan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game* bagi anak-anak Panti Asuhan Al-Mim Palangkaraya dilaksanakan dalam waktu satu hari pada bulan Maret tahun 2023 di Panti Asuhan AlMim Palangkaraya. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh sepuluh peserta yang merupakan anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya yang sedang menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan bersedia mengikuti kegiatan pelatihan. Instruktur kegiatan ini adalah satu orang dosen pembelajaran bahasa Inggris dari Fakultas Ushuluddin, Adan dan Dakwah IAIN Palangkaraya. Materi kegiatan pelatihan ini berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game*. Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan agar anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya dapat

menguasai kosakata bahasa Inggris dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pertama, tahap persiapan. Pada tahap persiapan, koordinasi dilakukan dengan pengurus Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya. Selain itu, penyamaan persepsi dan menganalisis kebutuhan anak-anak panti asuhan terkait pembelajaran bahasa Inggris juga dilakukan. Setelah itu, analisis dilakukandan diputuskan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game*.

Kedua, tahap pelaksanaan. Dalam pelaksanaan pelatihan, instruktur pelatihan menggunakan tiga tahap dalam pembelajaran, yaitu tahap eksplorasi, tahap elaborasi, dan tahap konfirmasi. Tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap eksplorasi yaitu sebagai berikut :

1. Instruktur memperkenalkan nama-nama profesi dalam bahasa Inggris (*Names of Professions*).
2. Instruktur meminta peserta pelatihan untuk mengucapkan tiap nama profesi dalam bahasa Inggris (*Name of Profession*).
3. Instruktur menjelaskan aturan *guessing game* terkait materi nama-nama profesi dalam bahasa Inggris (*Names of Professions*) kepada peserta pelatihan.
4. Instruktur memberikan contoh implementasi *guessing game* terkait materi nama-nama profesi dalam bahasa Inggris (*Names of Professions*).
5. Instruktur mengarahkan peserta pelatihan untuk mengamati contoh implementasi *guessing game* terkait materi nama nama-nama profesi dalam bahasa Inggris (*Names of Professions*).

Salah satu kegiatan pada tahap eksplorasi seperti padagambar 2 berikut ini.



Gambar 2
Kegiatan Eksplorasi

Tahap yang kedua yaitu tahap elaborasi. Pada tahap elaborasi ini instruktur pelatihan mengecek pemahaman peserta pelatihan terkait materi yang telah disampaikan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap elaborasi yaitu sebagai berikut:

1. Insruktur membagi peserta pelatihan dalam dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima orang anggota.
2. Anggota pertama membaca satu nama profesi dalam bahasa Inggris yang terdapat pada kertas yang diberikan oleh instruktur.
3. Anggota pertama mendeskripsikan satu nama profesi dalam bahasa Inggris yang terdapat pada kertas yang diberikan oleh instruktur dengan cara memperagakan gerakan terkait dengan profesi tersebut tanpa perlu bersuara kepada anggota kedua.
4. Anggota kedua mendeskripsikan satu nama profesi dalam bahasa Inggris yang diperagakan oleh anggota pertama dengan cara memperagakan gerakan terkait dengan profesi tersebut tanpa perlu bersuara kepada anggota ketiga.
5. Anggota ketiga mendeskripsikan satu nama profesi dalam bahasa Inggris yang diperagakan oleh anggota kedua dengan cara memperagakan gerakan terkait dengan profesi tersebut tanpa perlu bersuara kepada anggota keempat.
6. Anggota keempat mendeskripsikan satu nama profesi dalam bahasa Inggris yang diperagakan oleh anggota ketiga dengan cara memperagakan gerakan terkait dengan profesi tersebut tanpa perlu bersuara kepada anggota kelima.
7. Anggota kelima menebak nama profesi dalam bahasa Inggris yang telah diperagakan oleh anggota keempat.

Salah satu kegiatan pada tahap elaborasi seperti padagambar 3 berikut ini.



Gambar 3
Kegiatan Elaborasi

Tahap yang terakhir yaitu tahap konfirmasi. Pada tahap ini instruktur bersama peserta pelatihan menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari bersama selama kegiatan pelatihan seperti pada gambar 4

berikut ini.



Gambar 4
Kegiatan Konfirmasi

Tahap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan bersama antara instruktur dan peserta pelatihan. Ada beberapa hasil yang didapatkan dari kegiatan evaluasi. Pertama, *guessing game* membuat peserta pelathan termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Kedua, *guessing game* membuat peserta pelathan lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Ketiga, *guessing game* juga dapat membantu peserta pelatihan untuk memperoleh kosakata baru bahasa Inggris.

DISKUSI

Kegiatan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game* bagi anak-anak Panti Asuhan Al-Mim Palangkaraya berlangsung melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, hal yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan pengurus Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya. Pada tahap ini dilakukan penyamaan persepsi dan menganalisis kebutuhan anak-anak panti asuhan terkait pembelajaran bahasa Inggris. Setelah itu dilakukan analisis dan diputuskan untuk melaksanakan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *guessing game*. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan. Dalam pelaksanaan pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game*, instruktur pelatihan menggunakan tiga tahap dalam pembelajaran, yaitu tahap eksplorasi, tahap elaborasi, dan tahap konfirmasi. Tahap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terakhir adalah evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan bersama antara instruktur dan peserta pelatihan. Dari kegiatan evaluasi, ada beberapa hasil yang didapatkan.

Pertama, *guessing game* membuat peserta pelatihan termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan penelitian yang dilakukan oleh Suleman (2021). Suleman (2021) mengungkapkan bahwa *guessing game* adalah teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang dapat membuat siswa termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Kedua, *guessing game* membuat peserta pelatihan lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2020). Wahyuni (2020) mengungkapkan bahwa *guessing game* adalah teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Ketiga, *guessing game* juga dapat membantu peserta pelatihan untuk memperoleh kosakata baru bahasa Inggris. Allen (1983) mengatakan bahwa *guessing game* dapat membantu siswa untuk memperoleh kosakata bahasa Inggris. Cahyani (2017) menambahkan bahwa *guessing game* dapat digunakan untuk memperkenalkan, mereview, dan memperkuat kosakata baru kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *guessing game*, dapat disimpulkan bahwa *guessing game* dapat diimplementasikan dengan baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Guessing game* merupakan salah satu teknik dalam mengajar kosakata bahasa Inggris yang mana peserta mengetahui sesuatu dan berkompetisi secara individu ataupun kelompok dengan peserta lain untuk mengidentifikasi atau menemukan jawabannya. *Guessing game* dapat membuat peserta pelatihan menjadi termotivasi, tertarik, lebih aktif, bersemangat, dan tidak bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. *Guessing game* juga dapat membantu peserta pelatihan untuk memperoleh kosakata baru bahasa Inggris.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih diberikan kepada pengurus Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan pelatihan serta mendukung terlaksananya pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada anak-anak Panti Asuhan Al Mim Palangkaraya yang bersedia mengikuti pelatihan ini. Pelatihan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar dari awal hingga akhir karena adanya dukungan dan kerjasama yang baik dari seluruh pengurus dan anak-anak panti asuhan yang terlibat dalam pelatihan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Allen, V.F.1983. *Techniques in Teaching Vocabulary*. New York: Oxford University Press.
Budiarsa, M., Menggo, S., Padmadewi, N. N., & Suastra, I. M. 2019. "Needs Analysis of Academic-English Speaking Material in Promoting 21 St Century Skills." *International*

- Journal of Instruction* 12 (2): 739–54. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12247a>.
- Cahyani, M.D. 2017. “Learning English Vocabulary by Using Guessing Game in the First Semester of Hotel Accommodation the First Grade Students of SMKN 3 Bandar Lampung in 2017/2018 Academic Year.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung. Repository UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/3110>
- Defianty, M., Eviyuliwati, I., & Hasanah, R. 2022. “The Effect of Guessing Game on Students’ Vocabulary Knowledge.” *Print) Journal of English Language and Education* 7 (1): 46-52. <https://doi.org/10.31004/jele.v7i1.204>.
- Gaffas, Z.M. 2019. “Students’ Perceptions of the Impact of EGP and ESP Courses on Their English Language Development: Voices from Saudi Arabia.” *Journal of English for Academic Purposes* 42. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2019.100797>.
- Hasanah, R. 2022. “The Effect of Guessing Game on Students’ Vocabulary Knowledge.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62495>
- Hayati, A. 2020. “The Use of Digital Guessing Game to Improve Students’ Speaking Ability.” *Journal of English Education and Teaching* 4 (1): 115–26. <https://doi.org/10.33369/jeet.4.1.115-126>
- Klippel, F. 2012. *Keep Talking: Communicative Fluency Activities for Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press Cambridge.
- Masyhur, R. H. 2018. “The Effect of Guessing Game to Enhance Students’ Vocabulary Achievement.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43835>
- Muliati, A., Putri, E.W., & Talib, A. 2023. “Developing Students’ Mastery of Idiomatic Expression through English Idiom Apps.” *Performance: Journal of English Education and Literature* 2 (1): 48-56. <https://ojs.unm.ac.id/performance/article/view/43940>
- Suleman, F.H. 2021. “Increasing Student Vocabulary by Using Guess Word Game.” *Maspul Journal of English Studies* 3 (2): 11-19. <https://doi.org/10.33487/majesty.v3i2.2179>.
- Supriyatna. 2014. “The Effect of Guessing Game on Student’s Vocabulary Knowledge Technique in Teaching Vocabulary at MTs Darusalam.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25389>
- Wahyuni, S. & Yulianti, F. 2016. “The Use of Guessing Game to Improve Student’s Speaking Skill.” *Getsempena English Education Journal* 3(2), 12-22. <https://doi.org/10.46244/geej.v3i2.705>
- Wahyuni, A. 2020. “Teaching Vocabulary by Using Guessing Games.” *English Empower* 5 (1): 33-38. <https://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/eejll/article/view/152>
- Yuliani, S. 2017. “Teaching English Vocabulary by Using Guessing Game to the Fifth Grade Students 117 Palembang. Sri Yuliani.” *English Community Journal* 1 (2): 123–29. <https://doi.org/10.32502/ecj.v1i2.769>