

“SHARING FOR CARING: BERSAMA BERBAGI ILMU DAN MANFAAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI GAMES”

Maitri Rahmadhani, S.S.,M.Hum¹⁾, Neneng Sri Lestari,S.Pd.M.Hum²⁾
(STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia)
maitri_rahmadhani@stkipalmaksum.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa siswi SMP/MTS dan SMA/SMK/MA tentu bukan hal yang baru. Sebagian dari mereka menjadikannya sebagai mata pelajaran favorit, sementara sebagian besar lainnya menganggapnya sebagai momok dan mata pelajaran yang membosankan. Ketika pelajaran bahasa Inggris diperkenalkan hanya dengan berbagai aturan-aturan baku yang kaku, maka peserta didik hanya diperlihatkan hal sulit yang menakutkan dari pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila bahasa Inggris diperkenalkan dengan cara dan aktivitas yang menyenangkan maka konsep keingintahuan dan ketertarikan peserta didik telah memberi dampak positif di awal pembelajaran. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk menjawab beberapa permasalahan mitra, yaitu: 1) Apa cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris? 2) Bagaimana penerapan cara/metode yang dimaksud dalam poin 1 agar tepat guna bagi siswa di tempat mitra pengabdian berada? Peserta latih dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa-siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara dengan jadwal kegiatan dilakukan selama 4 hari. Hasil yang didapatkan setelah treatment adalah Siswa berada pada kondisi rileks ketika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *Games* dilakukan hingga menjadikan mereka antusias dan bertambah keingintahuannya.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Bahasa Inggris, Games

ABSTRACT

English, as a foreign language and a compulsory subject for the students of SMP / MTS and SMA / SMK / MA, is certainly not a new subject. Some of them make it as a favorite subject, while most others consider it as a specter and a boring subject. When English lessons are introduced only with a variety of rigid standard rules, the students are only shown the difficult things that are scary from the lesson. Conversely, when English is introduced in fun ways and activities, the concept of curiosity and interest of students has a positive impact at the beginning of learning. This Community Service Program (PKM) is carried out to answer several partner problems, namely: 1) What are the ways to increase students' interest in learning English? 2) How is the application of the methods referred to in point 1 so that they are effective for students? The trainees in this community

service program are students of the Al Ikhlas Orphanage Foundation Pangkalan Susu, Langkat Regency, North Sumatra Province with a schedule of activities carried out for 4 days. The results obtained after the treatment were that students were in a relaxed state when learning English using games was carried out to make them enthusiastic and curious.

Keywords: Learning Methods, English, Games

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa siswi SMP/MTS dan SMA/SMK/MA tentu bukan hal yang baru. Sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah-sekolah di seluruh wilayah Indonesia, beragam tanggapan sikap para peserta didik dalam menerimanya. Sebagian dari mereka menjadikannya sebagai mata pelajaran favorit, sementara sebagian besar lainnya menganggapnya sebagai momok dan mata pelajaran yang membosankan.

Ketika pelajaran bahasa Inggris diperkenalkan hanya dengan berbagai aturan-aturan baku yang kaku, maka peserta didik hanya diperlihatkan hal sulit yang menakutkan dari pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila bahasa Inggris diperkenalkan dengan cara dan aktivitas yang menyenangkan maka konsep keingintahuan dan ketertarikan peserta didik telah memberi dampak positif diawal pembelajaran.

Dalam tulisannya, Uberman (1998:87) menyatakan bahwa penggunaan *Games* menstimulasi, menghibur, mengajar dan mencontohkan kemampuan komunikatif dan kefasihan berbahasa.

Banyak sekali faktor yang membuat siswa kurang tertarik dan semangat dalam pelajaran bahasa Inggris di Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas pangkalan susu, diantaranya adalah: membosankan dan tidak mengerti. Adalah kewajiban guru bahasa Inggris untuk merancang metode dan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Beragam jenis metode dan strategi pembelajaran bahasa Inggris dapat kita temui dan kita sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta anggaran dana yang kita miliki. Terlebih lagi apabila sekolah tersebut merupakan yayasan yatim piatu yang tentu lebih mengedepankan sisi amal jariyah yang sifatnya nirlaba. Tak harus menggunakan peralatan canggih dan modern yang sungguh akan menguras *budget* guru seperti alat-alat multimedia dan aplikasi komputer. Dengan alat bantu/Realia yang sederhana

apun dapat membantu siswa siswi untuk mempelajari bahasa Inggris. Kunci utamanya adalah terlebih dahulu membuat mereka tertarik terhadap pelajaran ini. Setelah hal itu kita peroleh, maka dengan sendirinya dahaga mereka akan ilmu tersebut akan membuat mereka lebih giat lagi mempelajarinya.

Atas dasar inilah pengabdian yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Al Maksu Langkat terjun ke masyarakat bersama para mahasiswa untuk langsung mempraktekkan penggunaan metode yang atraktif baik

melalui kegiatan yang menyenangkan dan *Games* untuk membantu siswa siswi di Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT dalam mempelajari bahasa Inggris. Kegiatan ini tertuang dalam wadah Pengabdian Kepada Masyarakat pengabdian dengan judul **“Sharing for Caring: Bersama berbagi Ilmu dan Manfaat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games”**.

Berkaitan dengan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk menjawab beberapa permasalahan mitra, yaitu:

1. Apa cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris?
2. Bagaimana penerapan cara/metode yang dimaksud dalam poin 1 agar tepat guna bagi siswa di tempat mitra pengabdian berada?

Program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat baik bagi siswa maupun bagi guru di tempat mitra pengabdian berada. Bagi siswa, program PKM ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan minat/kegembiraan terhadap bahasa Inggris yang tentunya akan berdampak positif dalam pemahaman kebahasaan mereka nantinya. Bagi guru, program PKM ini diharapkan mampu menjadi contoh dalam mengajarkan bahasa Inggris dengan menggunakan metode/strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi para siswa

a) **Games**

Menurut Wright, Betteridge, and Buckby (1994) makna kata “Game” adalah sebuah aktifitas yang menghibur dan menarik, bahkan sering menantang, dan sebuah aktifitas dimana pembelajar bermain dan berinteraksi dengan yang lain. Di sisi lain, Crandall (1998) menyatakan bahwa *Language Games* bukan hanya pengisi waktu luang atau *Ice-Breaker*. Karena kegiatan tersebut dapat memotivasi siswa untuk menemukan cara belajar dan penyelesaian masalah. Terlebih karena mereka memberikan kesempatan bagi para pembelajar untuk belajar dan menggunakan bahasa dengan cara yang bermakna, serta menolong guru untuk memahami kebutuhan siswanya.

Wright (1990) juga menyatakan bahwa *Games* merupakan salah satu dari alat yang paling hebat dalam menciptakan atmosfer belajar yang nyaman pada pembelajar muda. Hal ini sangat mungkin terjadi karena dengan bermain *Games* pembelajar dapat mencari hal apa yang akan dipelajari, menjadi lebih termotivasi dan dapat belajar dengan lebih baik lagi. Oleh karenanya, *Games* tidak hanya digunakan untuk membantu pembelajar dalam mempelajari kosa kata atau tata bahasa, tetapi juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan komunikatif.

Huyen and Nga (2003) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Games* seperti *Vocabulary Games* (Permainan kosa kata) memberikan banyak sekali

manfaat. Relaksasi dan hal yang menyenangkan di dalam *Games* membantu para pembelajar untuk mempelajari dan mengingat kosa kata yang baru dengan mudah.

Lebih lanjut, Simpson (2015) menyatakan bahwa *Games* dapat digunakan untuk semua kemampuan bahasa Inggris; baik itu kemampuan berbicara, menyimak, membaca, maupun menulis. Bila digunakan untuk pembelajar muda, maka *games* dimulai dari hal yang sederhana dan akan semakin kompleks bila digunakan pada pembelajar dewasa.

b) Tipe Gaya Belajar

Ada beberapa gaya belajar yang umumnya dimiliki oleh siswa siswi. Berman (1998) menyatakan ada tiga tipe gaya belajar yakni Visual, Auditori dan Kinestetik.

Pada tipe visual, siswa memahami konten pelajaran dengan cara melihatnya. Oleh karenanya, guru dapat mempresentasikan sesuatu yang dapat dilihat dengan jelas oleh siswa seperti gambar, diagram, video, dan selebaran. Kegiatan belajar juga beraneka ragam, dapat berupa menyediakan permainan, melalui gambar, dan menonton film / video.

Pada Auditori, siswa akan memperoleh pemahaman yang paling baik dengan cara mendengarkan. Oleh karenanya, teknik yang baik untuk mereka adalah yang berkaitan dengan pendengaran, misalnya melalui lagu. Dengan cara mendengarkan lagu, mereka dapat belajar pelafalan kata, angka, dan belajar nama-nama hewan.

Pada Kinestetik, siswa akan dengan baik memperoleh pelajaran dengan melakukan sesuatu dan menggerakkan tubuh mereka. Teknik belajar yang umumnya digunakan dapat berupa Total Physical Response (TPR). Misalnya, siswa dapat belajar bagian-bagian tubuh dengan menyentuh bagian tubuhnya menggunakan bahasa Inggris tanpa menerjemahkannya, atau mereka juga dapat belajar dengan menari atau bermain peran.

c) Teori Bahasa

Menurut Richards & Rodgers (2001: 20-1) ada tiga pandangan umum mengenai teori bahasa, yaitu:

a. Pandangan Struktural (Structural View)

Target pembelajaran bahasa pada pandangan ini adalah kemahiran dalam elemen sistem ini yang pada umumnya adalah dalam hal unit-unit fonetik (misalnya fonem), dalam hal unit-unit tata bahasa (misalnya klausa, frasa, dan kalimat), dalam hal operasi tata bahasa (misalnya penambahan, pergeseran, penggabungan, atau perubahan elemen-elemen), dan dalam hal leksikal (misalnya fungsi kata-kata dan struktur kata-kata). Contoh metode pengajaran bahasa dalam teori/pandangan ini adalah metode audiolingual (Audiolingual Method)

b. Pandangan Fungsional (Functional View)

Teori ini lebih menekankan pada dimensi semantik dan komunikatif daripada karakter ketatabahasaan suatu bahasa, dan kemudian lebih mengarahkannya ke sebuah spesifikasi dan pengorganisasian konten pengajaran bahasa dengan kategori makna dan kategori fungsi dibandingkan dengan elemen struktur dan ketatabahasaan. Contoh metode pengajaran dalam teori/pandangan ini adalah Total Physical Response (TPR).

c. Pandangan Interaksional (Interactional View)

Bahasa dilihat sebagai sebuah alat untuk menciptakan dan mempertahankan hubungan sosial. Yang termasuk dalam area teori/pandangan ini adalah analisis interaksi, analisis percakapan, dan etnometodologi. Konten pengajaran bahasa dalam teori/pandangan ini dapat dispesifikasikan dan diatur dengan pola pertukaran informasi dan percakapan. Contoh metode pengajaran bahasa dalam teori/pandangan ini adalah: Task-Based Language Teaching (TBLT).

II. METODE PELAKSANAAN

1) Peserta Latih

Peserta latih dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara.

2) Jadwal Kegiatan

Kegiatan program PKM ini hana dilakukan selama 4 hari. Bentuk kegiatan program ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *Games* yang selanjutnya digunakan sebagai contoh bagi guru untuk kegiatan belajar bahasa Inggris sehari-hari di yayasan tersebut.

No.	Kegiatan	Waktu				Deskripsi
		06 Jan	12 jan	18-21 jan	24 jan	
1	Pembuatan proposal					Perencanaan dan pembuatan proposal PKM
2	Pengajuan proposal					Proposal PKM diajukan ke LPPM kampus STKIP Al Maksum
3	Pelatihan Bahasa Inggris a. Simons Says Games b. Word Match Games c. Observe and Remember d. Fire Ball e. Whisper					Pelatihan bahasa Inggris dengan menggunakan <i>Games</i> untuk membuat siswa tertarik dan meminati pelajaran Bahasa Inggris yang kemudian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik

					dalam pelajaran ini.
4.	Penyerahan bingkisan				Bingkisan berupa sembako dan uang tunai diserahkan kepada pihak yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu sebagai wali dari siswa-siswi yatim piatu mitra PKM.
5	Pembuatan laporan				Pembuatan Laporan PKM

3) Alat-Alat yang Digunakan

Guna mendukung terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, pengabdi mempersiapkan sejumlah alat yang akan di *Treatmentkan* pada para siswa. Kegiatan PKM ini menggunakan *Games* yang membutuhkan beberapa alat yakni berupa: realia, gambar, kartu (*cue card*), bola kecil, pemutar musik dan loud speaker dan beberapa alat lainnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan selama 4 hari, yakni dimulai pada tanggal 18 Januari 2021 dan berakhir pada tanggal 21 Januari 2021. Adapun sasaran utama pada program ini adalah siswa-siswi SMP Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT. Metode pelaksanaan program adalah pengabdi bersama dengan rekan sejawat dan dua (2) orang mahasiswa mempraktekkan belajar bahasa Inggris dengan menggunakan *Games* langsung kepada adik-adik siswa siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT.



Gambar 1. Pengabdi dan mahasiswa STKIP Al Maksu Langkat bersama Siswa

Pada gambar ini terlihat pengabdian dan rekan sejawat beserta mahasiswa STKIP Al Maksum Langkat bersama dengan siswa siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT saat pertama kali datang dan disambut dalam pelaksanaan program.



Gambar 2. Vocabulary Games

Pada gambar ini terlihat pengabdian dan rekan sejawat tengah mempraktekkan *Games* untuk membantu siswa mengetahui beberapa kosa kata baru. Dalam *Games* ini siswa menebak mimik wajah instruktur dan menjawabnya dalam bahasa Inggris.



Gambar 3. Simon Says Games

Satu orang ditunjuk sebagai Simon (dalam hal ini adalah Pengabdi), yang lainnya adalah para pemain. Berdiri di depan grup, Simon memberi tahu pemain apa yang harus mereka lakukan. Namun, pemain hanya harus mematuhi perintah yang diawali dengan kata "Simon Says". Jika Simon berkata, "Simon Says Touch your nose", maka pemain harus menyentuh hidungnya. Tapi, jika Simon hanya berkata, "Jump," *tanpa* terlebih dahulu mengatakan "Simon Says," pemain tidak boleh melompat. Mereka yang melompat dinyatakan gugur. Siswa siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT tampak antusias mengikuti jalannya proses pembelajaran melalui games ini.



Gambar 4. Observe and Remember Games

Pada gambar ini tampak pengabdi memberi arahan dan semangat untuk melakukan aktifitas yang baru yakni menggunakan Observe and Remember Games. Mula-mula, pengabdi harus mempersiapkan beberapa jenis benda kecil yang mudah untuk diidentifikasi seperti misal penggaris, pensil, penghapus, buku, dan lain sebagainya. Setelah semuanya siap, pengabdi meletakkan benda-benda kecil tersebut di atas meja.

Ketika benda-benda itu sudah terletak di atas meja, pengabdi mempersilahkan pemain (siswa) untuk mengamati satu demi satu benda yang tersedia dengan batas waktu maksimal adalah 2 menit. Setelah waktu 2 menit itu terlewati, pemain dipersilahkan duduk sejenak. Kemudian, beberapa saat kemudian, pengabdi mempersilahkan pemain (siswa) untuk menuliskan benda-benda apa saja yang sudah dia lihat barusan di atas searik kertas dalam bahasa Inggris. Siapa yang berhasil menuliskan benda-benda kecil itu sebanyak-banyaknya dan yang paling benar, tentu dia adalah pemenangnya.

Adapun beberapa Games lainnya diajarkan pada hari lainnya untuk menghindari kejenuhan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada siswa siswi Yayasan Yatim Piatu Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat – SUMUT.

2) Hasil

Kali pertama pengabdian bertemu para siswa, mereka tampak ingin tahu sekaligus gugup karena berada dengan instruktur yang asing bagi mereka namun mereka ingin tahu seperti apa pengalaman belajar baru yang akan mereka dapatkan. Namun, keadaan ini segera berubah menjadi sangat menyenangkan. Pengabdian memulai pelajaran dengan brainstorming terlebih dahulu untuk mencairkan suasana. Setelah itu lalu mempraktekkan belajar bahasa Inggris dengan Games. Ada beberapa Games yang ditreatmentkan, antara lain: *Mimic*, *Word match games*, *Observe and Remember*, *Fire ball*, dan *simon says*.

Siswa berada pada kondisi yang rileks ketika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Games dilakukan. Kondisi siswa yang rileks ini selanjutnya menjadi titik tumpu positif yang membuat pembelajaran berlangsung lancar dan sangat menyenangkan. Diawali dengan belajar kosakata dengan menggunakan sambil bermain *Mimic*, siswa terlebih dahulu dikenalkan dengan beberapa ekspresi emosi: *sad*, *angry*, *happy*, *scared*, *curious*, *surprised*, *suspicious*, dan lain sebagainya. Kemudian mereka diminta menebak ekspresi wajah instruktur. Gelak tawa dan riuh jawaban terlontar memenuhi ruang kelas. Alhamdulillah, banyak kosakata berhubungan dengan emosi mereka pahami dan ingat. Begitu pula dengan beberapa jenis permainan lainnya. Siswa siswi semangat dan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan pengabdian.

Dengan demikian, program PKM ini dapat dikatakan berhasil dan sukses dilaksanakan dengan hanya sedikit kendala teknis selama di lapangan saja. Adapun segala yang berkaitan dengan proses pembelajaran, Alhamdulillah seluruhnya berjalan sesuai yang diagendakan dengan lancar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses pelatihan “**Sharing for Caring: Bersama berbagi Ilmu dan Manfaat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games**” yang dilakukan pada para siswa siswi Yayasan yatim piatu Al ikhlas pangkalan susu wilayah Kabupaten Langkat provinsi Sumatera Utara, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan Games sangat efektif dalam menambah kosakata baru bahasa Inggris pada siswa siswi tempat mitra pengabdian berada.
2. Pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan Games membuat kecemasan belajar siswa berkurang sehingga meningkatkan perasaan rileks pada siswa. Hal ini berdampak positif dalam menciptakan atmosfer belajar

yang menyenangkan sehingga antusiasme dan rasa ingin tahu siswa meningkat selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan *Games* tidak akan mengganggu aktifitas KBM karena penggunaannya dapat diselipkan ketika siswa terlihat bosan dan kurang meminati topik pelajaran.

V. SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dalam pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, ada beberapa saran yang hendak pengabdian tujuakan, yakni kepada:

1. Guru Bahasa Inggris

Sebagai seorang pendidik hendaknya guru melihat dan sangat memperhatikan siswa siswi terutama mengenai apakah siswa tersebut mampu dengan mudah mencerna apa yang diajarkan atau tidak. Sebab kesulitan yang dihadapi siswa dapat dengan segera diatasi apabila guru menemukan kesulitan ini pada masa awal pembelajaran. Jangan ragu untuk menyelipkan *Games* pada proses pembelajaran.

2. Perguruan Tinggi

Melihat banyaknya fenomena di lapangan, pengabdian sangat mengharapkan agar perguruan tinggi memberi satu ruang bagi para dosen dan instruktur bahasa Inggris untuk membuat seminar pengajaran Bahasa Inggris sesering mungkin agar guru-guru di sekolah-sekolah sering mendapatkan metode dan cara baru yang inovatif dalam hal pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan ini mengucapkan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada banyak pihak yang telah terlibat dan membantu keberhasilan dan kelancaran program ini. Diantaranya adalah kepada pihak yayasan STKIP Al Maksum Langkat yang telah memberi dukungan moril dan materil demi terlaksananya program ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Yayasan yatim piatu Al ikhlas pangkalan susu wilayah Kabupaten Langkat provinsi Sumatera Utara yang telah bersedia memfasilitasi dan mengizinkan program PKM ini diselenggarakan disana. Demikian juga kepada mahasiswa yang ikut andil memberi peran dalam program ini. Semoga bersama dengan kepedulian kita dapat memberikan ilmu pengetahuan, mengembangkan potensi diri dan membangun lingkungan yang berilmu. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Berman, M. (1998). *A Multiple Intelligence Road to An ELT Classroom*. Bancyfelin: Crown House
- Crandall, J. (1998). Collaborate and Cooperate: Teacher education for intergrating Language and Content Instruction. *English Teaching Forum*, 36 (1): 2-9
- Huyen, N., & Thu-Nga, K.T. (2003). Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*, p.14
- Kamra, R. (2010). The Importance of Using Games in The Ennglish Classroom. Retrieved 20 January 2021 from <http://englishtips.org>.
- Richards, CJ & Rodgers, ST. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Simpson, A. (2015). Using Games in The language Classroom. Retrieved 20 January 2021 from <http://myweb.sabanciuniv.edu/adams>
- Uberman, A. 1998. The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27. Retrieved January 8, 2021. From <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vo136/no1/p20.htm>
- Wright,A., Betteridge,D., &Buckby, M. 1994. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press