

## Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris melalui Permainan *Taboo Words*

### *Improving English Speaking Skills through Taboo Words Games*

Dolli Rotua Sinaga<sup>1</sup>, Emma Martina Br. Pakpahan<sup>2\*</sup>, Jamaluddin Nasution<sup>3</sup>, Kresna Ningsih Manik<sup>4</sup>, Merry Susanty Br Tarigan<sup>5</sup>  
<sup>1-5</sup> Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Korespondensi penulis: [emmamartinabr.pakpahan@unprimd.ac.id](mailto:emmamartinabr.pakpahan@unprimd.ac.id)\*

#### Article History:

Received: Maret 10, 2025;

Revised: Maret 25, 2025;

Accepted: April 11, 2025;

Published: April 30, 2025;

**Keywords:** *Speaking skills, Vocabulary, Taboo Words.*

**Abstract:** *Mastery of English speaking skills is one of the main challenges for junior high school students. Lack of self-confidence and limited vocabulary are the main obstacles to learning. This activity aims to improve junior high school students' speaking skills through an educational game approach, namely Taboo Words. This game is designed to encourage students to describe an object, word, or concept without using taboo words. The activity was carried out for 60 minutes with junior high school students divided into small groups. The results of the activity showed an increase in active student participation, additional vocabulary, and the ability to describe in English creatively.*

#### Abstrak

Kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris menjadi salah satu tantangan terbesar bagi siswa tingkat menengah pertama. Kurangnya kepercayaan diri dan keterbatasan kosakata menjadi hambatan utama dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (speaking) siswa SMP melalui pendekatan permainan edukatif, yaitu Taboo Words. Permainan ini dirancang untuk mendorong siswa mendeskripsikan suatu objek, kata, atau konsep tanpa menggunakan kata-kata yang tabu. Kegiatan dilakukan selama 60 menit dengan peserta siswa SMP yang dibagi menjadi kelompok kecil. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa, penambahan kosakata, serta kemampuan mendeskripsikan dalam Bahasa Inggris secara kreatif.

**Kata kunci:** kemampuan berbicara, Kosa kata, Taboo Words.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam era globalisasi saat ini. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam dunia akademik, tetapi juga dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah keterampilan berbicara (speaking). Kemampuan berbicara memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, berdiskusi, dan berkomunikasi secara aktif dalam berbagai konteks. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa termasuk di tingkat SMP yang masih mengalami kesulitan dalam berbicara Bahasa Inggris secara lancar dan percaya.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam keterampilan berbicara ini disebabkan oleh berbagai faktor. Di antaranya adalah keterbatasan kosakata, kurangnya latihan berbicara secara aktif, rasa takut melakukan kesalahan, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung untuk

praktik berbahasa (Dewi & Wilany, 2022; Bakhtiar & Suwandi, 2022). Metode pengajaran yang terlalu fokus pada aspek tata bahasa dan membaca sering kali membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang komunikatif. Oleh karena itu, dibutuhkan metode alternatif yang dapat memotivasi siswa untuk aktif berbicara dan meningkatkan penguasaan kosakata secara alami (Nation, 2001).

Permainan edukatif dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris (Kara, et al, 2024; Rizkyka, 2023; Ummah, et al, 2023). Melalui pendekatan permainan, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah Taboo Words (Kara, et al, 2024). Permainan ini mengharuskan siswa menjelaskan sebuah kata target tanpa menggunakan kata-kata tertentu yang dilarang (taboo). Hal ini melatih siswa untuk berpikir cepat, menggali sinonim atau deskripsi yang relevan, dan menyampaikan pesan secara efektif tanpa bergantung pada kata-kata yang biasa digunakan.

Taboo Words sangat cocok diterapkan pada siswa tingkat SMP karena permainan ini tidak hanya mendorong keberanian berbicara tetapi juga memperkaya kosakata mereka. Dalam permainan ini, siswa berperan sebagai penjelas dan penebak dalam kelompok kecil. Dengan keterlibatan semua anggota kelompok, setiap siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan kerja sama tim dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, durasi waktu belajar, serta efektivitas metode. Melalui kegiatan yang berdurasi 60 menit, siswa diajak untuk bermain sambil belajar dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Penggunaan alat bantu seperti kartu kata bergambar, papan tulis, dan timer semakin meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang berbasis permainan, proses belajar terasa lebih hidup dan bermakna bagi siswa.

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris pada siswa SMP melalui permainan Taboo Words. Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa dapat lebih percaya diri dalam berbicara, mampu menjelaskan konsep atau objek dengan variasi bahasa, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mempelajari Bahasa Inggris secara menyenangkan dan komunikatif.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMPS Talitakum Medan dan melibatkan sebanyak 20 orang siswa kelas 7. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris melalui metode permainan edukatif yang menyenangkan, yaitu Taboo Words. Kegiatan berlangsung selama 60 menit dan menggunakan pendekatan interaktif serta kolaboratif yang memfokuskan keterlibatan aktif setiap siswa dalam kelompok kecil.

Kegiatan ini dirancang dalam beberapa tahap, yaitu: persiapan permainan, pembagian kelompok, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan dalam dua ronde, refleksi dan diskusi, serta penutupan. Setiap tahapan memiliki tujuan spesifik untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris secara komunikatif dan mendorong keberanian siswa dalam berbicara.

### **Persiapan Permainan**

Sebelum pelaksanaan, fasilitator menyiapkan sejumlah kartu permainan Taboo Words. Setiap kartu memuat satu kata utama yang harus dijelaskan oleh siswa tanpa menyebutkan kata-kata tabu yang tertera pada kartu. Contohnya, jika kata utama adalah “rumah,” maka kata-kata seperti “tempat tinggal,” “bangunan,” atau “tempat tidur” tidak boleh digunakan dalam penjelasan. Kartu juga dilengkapi dengan gambar untuk membantu pemahaman visual siswa. Selain itu, alat pendukung seperti timer/jam dan whiteboard dengan spidol disiapkan untuk mencatat poin setiap kelompok.

### **Pembagian Kelompok**

Peserta dibagi menjadi empat kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 5 siswa. Pembagian ini bertujuan untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan memastikan setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbicara. Setiap kelompok kemudian menunjuk satu siswa pertama yang akan memulai permainan sebagai pemberi petunjuk.

### **Penjelasan Aturan Permainan (10 menit)**

Fasilitator memberikan penjelasan aturan permainan secara rinci. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu Taboo Words, dan pemain pertama harus menjelaskan kata utama pada kartu kepada teman kelompoknya tanpa menggunakan kata-kata yang termasuk dalam daftar tabu. Penjelasan harus dilakukan dalam Bahasa Inggris, dan anggota kelompok lainnya menebak kata yang dimaksud dalam waktu 1 menit. Jika kata berhasil ditebak, pemain boleh

melanjutkan ke kata berikutnya dalam sisa waktu yang ada. Satu kata yang berhasil ditebak bernilai 1 poin.

Fasilitator juga memberikan contoh permainan secara langsung. Misalnya, jika kata utama adalah "apple", maka pemberi petunjuk dapat mengatakan "fruit, red, sweet," namun tidak boleh menyebutkan kata "apple".

### **Pelaksanaan Permainan (40 menit)**

- **Ronde 1 (20 menit):**

Setiap kelompok memainkan permainan selama 10 menit. Pemberi petunjuk bergantian setiap putaran agar semua siswa mendapatkan giliran. Dalam ronde ini, siswa mulai menunjukkan kreativitas dalam mendeskripsikan kata, dan rekan satu tim berusaha menebak dengan cepat.

- **Ronde 2 (20 menit):**

Kelompok lainnya melanjutkan permainan, dan siswa yang belum mendapat giliran di ronde pertama akan menjadi pemberi petunjuk. Proses ini memastikan semua siswa terlibat aktif. Poin dari setiap kata yang berhasil ditebak dicatat di papan tulis oleh fasilitator atau asisten fasilitator. Antusiasme dan semangat kompetisi antar kelompok mulai terlihat dalam ronde ini.

### **Refleksi dan Diskusi (10 menit)**

Setelah permainan selesai, dilakukan sesi refleksi dan diskusi singkat bersama siswa. Fasilitator mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali pengalaman siswa, seperti:

*"Bagaimana rasanya mendeskripsikan kata dalam Bahasa Inggris?"*

*"Apa tantangan yang kalian hadapi ketika mencoba menjelaskan tanpa menggunakan kata-kata tabu?"*

Selain itu, siswa diajak menyebutkan kosakata baru yang mereka pelajari selama permainan. Fasilitator mencatat beberapa kata yang dianggap sulit dan menjelaskan artinya secara bersama-sama. Sesi ini membantu memperkuat pembelajaran dan memperluas penguasaan kosakata siswa.

Fasilitator juga memberikan umpan balik tentang bagaimana siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka, misalnya dengan memperhatikan struktur kalimat dan memperluas variasi kata.

## Penutupan

Kegiatan ditutup dengan menyampaikan kembali tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris melalui permainan interaktif. Fasilitator memberikan apresiasi kepada semua siswa yang telah aktif berpartisipasi, terutama mereka yang berani memberikan penjelasan secara kreatif. Di akhir pertemuan, setiap siswa diminta untuk mengisi survey terkait kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Taboo Words.

## 3. HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan metode permainan Taboo Words yang dilaksanakan di SMPS Talitakum Medan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi dan kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris. Sebanyak 20 siswa kelas 7 yang terlibat menunjukkan respons yang antusias dan partisipasi aktif selama permainan berlangsung.

Kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa kelas 7 SMPS Talitakum Medan. Setelah pelaksanaan permainan Taboo Words, fasilitator melakukan pengamatan dan mengumpulkan data melalui refleksi singkat berupa pertanyaan terbuka kepada para siswa. Data berikut menggambarkan respons dan keterlibatan siswa terhadap kegiatan:

**Tabel 1.** Descriptive Statistics

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Siswa (n=20)	Persentase (%)
1	Merasa tertarik dan senang belajar dengan permainan	18 siswa	90%
2	Merasa lebih percaya diri berbicara dalam Bahasa Inggris	15 siswa	75%
3	Aktif menjadi pemberi petunjuk selama permainan	12 siswa	60%
4	Belajar kosakata baru selama permainan	18 siswa	90%
5	Ingin metode ini digunakan lagi di pertemuan berikutnya	20 siswa	100%
6	Mampu menjelaskan kata tanpa menggunakan kata-kata tabu	16 siswa	80%
7	Mampu bekerja sama dengan kelompok selama permainan	18 siswa	90%
8	Merasa permainan membantu berpikir cepat dan kreatif saat menjelaskan kata	18 siswa	90%
9	Mengalami kesulitan mendeskripsikan kata tertentu	12 siswa	60%

10	Menyebutkan minimal 3 kosakata baru setelah permainan (hasil refleksi lisan)	17 siswa	85%
----	------------------------------------------------------------------------------	----------	-----

Survey berisi beberapa 10 aspek tentang metode yang digunakan. Aspek 1 sampai 5 menunjukkan perasaan siswa ketika menggunakan metode permainan Taboo words. Aspek 6 menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan aturan utama permainan, yaitu tidak menyebut kata-kata tabu. Aspek 7 menekankan keberhasilan permainan dalam membangun kerja sama tim dan komunikasi antar siswa. Aspek 8 memperlihatkan bahwa permainan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan deskriptif. Aspek 9 merupakan indikator bahwa meskipun menyenangkan, permainan ini tetap memberikan tantangan kognitif yang bermanfaat. Yang terakhir, aspek 10 menguatkan bahwa permainan ini berkontribusi dalam pembelajaran kosakata secara kontekstual.

Berdasarkan hasil survey yang diberikan di akhir sesi, seluruh siswa menyatakan bahwa mereka menikmati proses pembelajaran melalui permainan ini. Sebanyak 90% siswa (18 siswa) menyatakan bahwa metode ini membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, belajar kosakata baru, mengajarkan kerjasama dan berpikir cepat. Sementara itu, 75% siswa (15 dari 20 siswa) menyampaikan bahwa permainan Taboo Words membuat mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara dalam Bahasa Inggris meskipun masih melakukan kesalahan. Sebanyak 16 siswa (80%) mampu menjelaskan kata tanpa menggunakan kata-kata tabu dan 17 siswa (85%) berhasil menyebutkan 3 kosakata baru setelah permainan berdasarkan hasil refleksi lisan). Semua siswa setuju agar metode ini digunakan lagi di pertemuan berikutnya. Namun begitu, hanya 12 siswa (60%) yang mau aktif memberi petunjuk selama permainan dan mengalami kesulitan mendeskripsikan kata tertentu.

Selain itu, selama dua ronde permainan berlangsung, siswa aktif menjelaskan dan menebak kata dengan semangat. Dalam ronde pertama, beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu ketika menjelaskan, tetapi pada ronde kedua, sebagian besar sudah menunjukkan peningkatan keberanian, improvisasi, dan kreativitas dalam mendeskripsikan kata-kata. Misalnya, salah satu siswa dapat menjelaskan kata "hospital" tanpa menggunakan kata-kata seperti "doctor" atau "sick", melainkan menggunakan frasa alternatif seperti "a place where people go to feel better".

Permainan ini secara efektif mendorong siswa untuk memperluas kosakata. Dari diskusi reflektif yang dilakukan setelah permainan, diketahui bahwa rata-rata siswa dapat menyebutkan 3–5 kosakata baru yang mereka pelajari, seperti *medicine*, *delicious*, *courage*, *building*, dan *tool*. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat menciptakan

ruang alami untuk belajar kata-kata baru dalam konteks yang relevan.

#### 4. DISKUSI

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya melalui Taboo Words, memberikan dampak yang positif dalam peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris. Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa mereka merasa senang ingin metode ini digunakan di pertemuan berikutnya. Temuan ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dan aktivitas (*experiential learning*) dalam pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa usia remaja.

Ketertarikan siswa terhadap permainan menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dapat menjadi faktor pendorong utama dalam menumbuhkan motivasi belajar. Beberapa peneliti menemukan motivasi merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa. Siswa yang termotivasi akan lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan usaha lebih besar dalam menggunakan bahasa target. Fakta bahwa semua siswa ingin metode ini digunakan kembali pada pertemuan berikutnya memperkuat bahwa metode *game-based learning* relevan dan efektif untuk diterapkan secara berkelanjutan.



**Gambar 1.** Salah satu siswa mendeskripsikan kata yang dipilih

Peningkatan kepercayaan diri yang dirasakan oleh 75% siswa setelah mengikuti permainan menandakan bahwa suasana pembelajaran yang aman dan bebas tekanan mampu memfasilitasi siswa untuk berbicara tanpa takut melakukan kesalahan. Ini sejalan dengan teori *affective filter* yang dikemukakan oleh Krashen pada jurnal Kusumastuti (2023) yaitu hambatan emosional seperti rasa takut dan malu dapat menghambat akuisisi bahasa. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa lebih bebas berekspresi dan menunjukkan performa yang lebih baik.



**Gambar 2.** Para siswa menulis beberapa kata baru

Partisipasi aktif sebanyak 60% siswa sebagai pemberi petunjuk juga menunjukkan bahwa metode ini dapat mendorong keterlibatan merata. Tidak hanya siswa yang secara alami percaya diri, tetapi juga mereka yang sebelumnya pasif mendapatkan kesempatan dan dorongan untuk berbicara. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat mendukung inklusivitas pembelajaran, yakni menciptakan ruang bagi setiap siswa untuk berkembang tanpa merasa tertinggal. Walau hanya 12 siswa yang aktif, namun permainan ini dapat digunakan untuk mendorong partisipasi siswa.

Selain itu, temuan bahwa 90% siswa mempelajari kosakata baru selama permainan mengindikasikan bahwa Taboo Words bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk memperkaya perbendaharaan kata siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kosakata merupakan fondasi penting bagi keterampilan berbicara (Suryanto, et al, 2021). Siswa belajar menemukan sinonim, menjelaskan konsep, dan berlatih menggunakan deskripsi yang kesemuanya merupakan komponen esensial dalam komunikasi.

Kegiatan ini berguna untuk meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Proses rotasi pemberi petunjuk dalam permainan memastikan bahwa setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berbicara. Bahkan siswa yang awalnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk menjadi pemberi petunjuk setelah melihat teman-teman mereka berhasil melakukannya.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam praktik bahasa lisan (Numonova, 2024). Selain itu, pendekatan berbasis permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar.



Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan edukatif seperti Taboo Words sangat potensial untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif di kelas Bahasa Inggris. Selain meningkatkan kemampuan linguistik siswa, pendekatan ini juga mendorong kolaborasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



**Gambar 3.** Salah satu siswa perwakilan kelompok mendeskripsikan kata

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan permainan Taboo Words dalam pembelajaran Bahasa Inggris, diperoleh temuan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan minat, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara siswa. Sebanyak 90% siswa merasa tertarik dan senang belajar dengan metode ini, 75% merasa lebih percaya diri berbicara dalam Bahasa Inggris, dan 85% mampu menyebutkan minimal tiga kosakata baru setelah permainan. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan kata tanpa menggunakan kata-kata tabu (80%) serta mampu bekerja sama dalam kelompok (90%). Walaupun terdapat tantangan seperti kesulitan mendeskripsikan kata tertentu (60%), hal ini tidak mengurangi minat siswa untuk mengulang penggunaan metode ini di pertemuan berikutnya (100%).

Secara teoritis, hasil ini mendukung pendekatan Communicative Language Teaching (CLT) yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa dalam konteks nyata dan bermakna. Permainan Taboo Words mendorong pengembangan keterampilan berbicara secara alami, spontan, dan kreatif, serta memfasilitasi kerja sama dan interaksi antarsiswa yang menjadi

bagian penting dari pembelajaran konstruktivis. Melalui pengalaman langsung dalam permainan, siswa belajar mengembangkan strategi komunikasi dan memperkaya kosakata secara kontekstual.

Berdasarkan hasil ini, direkomendasikan agar permainan Taboo Words dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam peningkatan keterampilan berbicara. Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan ini secara rutin, serta menyesuaikan tingkat kesulitan dan kosakata dengan jenjang peserta didik. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru dalam memfasilitasi permainan secara efektif, serta evaluasi berkelanjutan untuk memastikan permainan ini tetap relevan dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Taboo Words bukan hanya sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga metode yang efektif dan aplikatif untuk meningkatkan kompetensi berbicara siswa dalam Bahasa Inggris, baik dari segi linguistik, psikologis, maupun sosial.

## DAFTAR REFERENSI

- Bakhtiar, M. R., & Suwandi, S. (2022). The psychological factors impacts on the students' speaking skill. *English Education Journal*, 12(3), 356-363. <https://doi.org/10.15294/eej.v12i3.58338>
- Dewi, D. S., & Wilany, E. (2022). Factors affecting speaking performance. *Langua: Journal of Linguistics, Literature, and Language Education*, 5(2), 112-122. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7145570>
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode games. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Kusumastuti, V. (2023). A Reflection of Teacher's Affective Element to Lower Adult Learners' affective Filter and Encourage Inclusive Learning Environment. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, 21(21), 306-311. <https://doi.org/10.25170/kolita.21.4862>
- Numonova, M. (2024). Communicative methods of teaching English vocabulary and grammar in context. *Qo 'qon Universiteti Xabarnomasi*, 13, 327-330. <https://doi.org/10.54613/ku.v13i.1090>
- Rizkyka, A. N. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Permainan Interaktif. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 954-961. Retrieved from <https://yptb.org/index.php/educurio/article/view/543>.
- Suryanto, B. T., Imron, A. A., & Prasetyo, D. A. R. (2021). The correlation between students'

vocabulary mastery and speaking skill. *English Journal for Teaching and Learning*, 9(01), 111-123. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v3i1.2042>

Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>