

RELASI GAME *WARSPEAR* dan KEMAMPUAN BERBICARA SERTA KOSAKATA MAHASISWA SASTRA INGGRIS UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

DESWANDITO DWI SAPTANTO,
TRI ARIE WIBOWO

Departemen S1 Sastra Inggris, Fakultas Hukum dan Humaniora
Universitas Ngudi Waluyo, Kab. Semarang

dittoissublime@gmail.com

First received: 16 Agustus 2018

Final proof received: 10 November 2018

Abstract

The material and learning process in lectures to improve speaking skills and vocabulary at present generally still have a conventional pattern that is with the teaching and learning process such as lectures, giving material or topics to be discussed along with role play activities as well as structured assignments with media practice questions. Students who have received lecture materials with conventional methods tend to have a sense of boredom, this will certainly lead to a decline in the level of enthusiasm of student learning, as well as directly impacting the existence and presence of students in the lectures. Creative, innovative and interactive learning processes become problem solvers of this problem. This study contributes that is combining between giving lecture material creatively and innovatively by using information and communication technology media in the form of games in order to improve the ability and enthusiasm of students to learn speech and vocabulary material interactively. In this study, researchers used a game called Warspear which focused on communication that occurred between characters in the game. This study uses a qualitative descriptive method in the form of surveys, giving questionnaires, interviews and observations. The method is to answer the problem that the game can improve the ability of students in the scope of speaking and vocabulary and games are good learning tools, and have a positive impact on students.

Keywords: interactive, games, role playing, information technology and communication, speaking and vocabulary.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara bahasa Inggris secara fasih merupakan hal utama dalam perkembangan modernisasi dewasa ini, hal ini disebabkan karena bahasa Inggris memegang kunci penting dalam suksesnya berkomunikasi dengan pihak asing sekaligus sebagai penunjang utama dalam lingkup edukasi, pekerjaan, bisnis, hubungan internasional dan perkembangan teknologi.

Kemampuan bahasa Inggris khususnya

dalam bidang berbicara (speaking) dan kosa kata (vocabulary) menjadi hal yang utama karena dua hal tersebut adalah menjadi dasar seseorang dalam menguasai dan berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh John Laver (1994) Speech is the prime means of communication and the structure of society itself would be substantially different if we had failed to develop communication through speech. Seperti kita ketahui, bahasa Inggris adalah sebagai

media dan bahasa internasional yang wajib dikuasai.

Kemampuan speaking merupakan satu dari empat pilar utama dalam bahasa Inggris, dengan penguasaan berbicara dengan bahasa Inggris yang baik maka seseorang dapat memperoleh keuntungan dan keberhasilan dalam proses komunikasi. Hal ini dapat dilihat Osborn (2008) *Effective communication by means of speaking usually creates a number of benefits for both speakers and business organizations. For example, effective speaking skills result in achievements during ceremonial speaking activities, job training activities, job interviews, and many other business purposes.* Dengan mengacu pada kutipan diatas maka dapat dilihat bahwa speaking mempunyai peran utama dalam berbagai aspek, keberhasilan seseorang dalam berkomunikasi mempunyai arti yaitu pesan tersampaikan dengan baik dan efektif.

Penelitian ini mempunyai sasaran utama untuk meningkatkan kemampuan speaking dan vocabulary pada mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo dengan bantuan media game bergenre role-playing game berjudul Warspear sebagai pendukung utamanya. Materi pendukung ini sangatlah dibutuhkan karena mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo merupakan mahasiswa yang mempelajari bahasa Inggris sebagai *English as a Foreign Language (EFL)* dan mereka hanya mempunyai kesempatan yang sangat terbatas untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris di luar kelas, mereka juga mempunyai kesempatan yang sangat sedikit untuk dapat berkomunikasi dengan native speaker atau bergabung dengan komunitas bahasa Inggris dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengaplikasian metode perkuliahan dengan berbasis game ini akan diaplikasikan langsung secara praktek sekaligus diintegrasikan pada mata kuliah *Speaking for Informal Interaction* pada semester dua saat ini.

Definisi Game menurut www.merriam-webster.com (2017) adalah sebagai sebuah pola atau struktur dari permainan yang biasanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, kepuasan dan saat ini juga digunakan sebagai media untuk belajar. Game dan mahasiswa merupakan dua hal yang menarik

untuk dijadikan obyek penelitian, karena mahasiswa saat ini tidak pernah lepas dari eksistensi telepon pintar (smartphone). Hal ini seperti diungkapkan Sharples, Corlett dan Westmancott (2002) bahwa: *Mobile learning (M-learning) is a new paradigm that exploits the use of mobile devices in education.*

Elemen-elemen dalam game mempunyai banyak hal positif yang dapat langsung diaplikasikan ke mahasiswa karena game mempunyai peran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar dan rasa penasaran mahasiswa akan hal atau permasalahan yang dihadapi. Game juga memberikan pembelajaran kepada penggunanya untuk mahir dalam menentukan pilihan dan jawaban dari setiap misi yang dijalankan. Hal ini diungkapkan oleh Prensky (2001) dalam kutipannya sebagai berikut *there are seven factors that promote motivation: challenge, curiosity, control, fantasy, competition, cooperation, and recognition, many of which are present in games.* Berdasarkan ketujuh faktor yang dapat memotivasi siswa seperti yang dikemukakan Prensky diatas telah membuktikan bahwa game memberikan sensasi baru bagi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), karena di dalam game telah terdapat berbagai elemen penting dalam pembelajaran seperti audio, visual, diksi, perbendaharaan kata baru, hingga ke pemecahan masalah.

Pemilihan game berjudul Warspear sebagai media pembelajaran pada ranah kompetensi berbicara dan kosa kata bagi mahasiswa ini merupakan sebuah terobosan baru yang dilakukan di Universitas Ngudi Waluyo, mengingat kegiatan perkuliahan yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional yaitu mengacu pada materi buku (textbook). Metode pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ ICT*) menggunakan telepon pintar sebagai media pendukung ini dirasa penting karena dengan menggunakan metode ini maka pembelajaran akan jauh lebih efektif, inovatif dan dapat meningkatkan minat mahasiswa pada materi perkuliahan yang sedang dipelajarinya (Drent & Meelissen, 2008:187-199).

Materi pendukung utama penelitian ini adalah Game Warspear yang merupakan game petualangan klasik 2 dimensi di alam fantasi bergenre role –playing game yang dapat diunduh di Play Store bagi telepon pintar berbasis android. Game ini tidak membutuhkan spesifikasi telepon pintar yang terlalu tinggi sehingga dapat dimainkan di setiap telepon pintar yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo, serta lebih praktis karena pembelajaran ini dapat dilakukan secara mandiri dan dapat dibawa serta diakses dimanapun mahasiswa berada. Game Warspear ini juga membutuhkan koneksi internet untuk selalu terhubung dengan komunitas dan rekan dalam permainan tersebut. Hal ini tentunya menjadi hal yang menarik karena pola interaksi yang terbentuk tidak hanya antar mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo sebagai obyek penelitian, namun mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan teman-teman penggunanya dari seluruh penjuru dunia (Worldwide). Berikut ini adalah tampilan dari game berjudul Warspear yang dijalankan pada telepon pintar berbasis android:



Gambar.1. Tampilan Game Warspeare

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diawali dengan mempersiapkan materi utama yaitu dengan mengunduh game berjudul Warspear di konten digital milik Google yaitu Play Store. Karena penelitian ini menggunakan metode kualitatif maka tahap awal penelitian selanjutnya adalah dengan mengumpulkan data primer yaitu memberikan kuesioner, wawancara, dan observasi. Pengumpulan data primer dilaksanakan di Program Studi Sastra Inggris, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, yaitu dengan mengumpulkan 9 orang

mahasiswa sebagai sampel penelitian. Alasan pemilihan sampel tersebut karena hal ini bertepatan dengan mata kuliah yang mereka dapatkan di semester ini yaitu Speaking for Informal Interaction, dan peneliti merupakan penanggung jawab mata kuliah sekaligus pengajar mata kuliah Speaking for informal Interaction.

Data sekunder dapat diperoleh dengan studi pustaka yang dilakukan dengan mempelajari serta mencocokkan materi dan pertemuan perkuliahan sehingga terbentuk keserasian dengan kegiatan penelitian ini. (Lampiran)

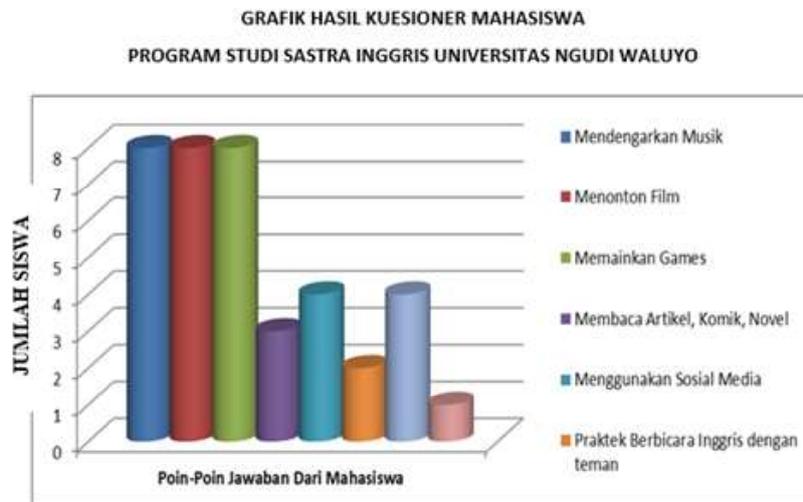
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini merupakan refleksi dari kebutuhan pembelajaran yang efektif, interaktif dan baru di program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pendukung yang baru dapat menjadi solusi yang tepat untuk dapat meningkatkan minat belajar para mahasiswa. Kompetensi dalam bidang kosakata dan berbicara merupakan kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh mahasiswa Program Studi Sastra Inggris. Materi pendukung yang menarik ini dapat berupa e-learning, online game dan flashcard merupakan hal-hal penting yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk memberikan pengalaman baru dalam mempelajari bahasa Inggris di Program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo. Kebutuhan akan pembelajaran menggunakan media game ini merupakan metode tepat guna yang dapat dilaksanakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini seperti yang dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah dibagikan ke seluruh mahasiswa semester tiga program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo, bahwa semua responden menyatakan setuju apabila metode pembelajaran dengan menggunakan game adalah menjadi alternative untuk mendukung pemahaman dan peningkatan keahlian mereka dalam penguasaan kosakata dan berbicara dalam bahasa Inggris. Dalam keseharian para mahasiswa ini juga telah menyerap perbendaharaan kata-kata baru yang dapat ditemukan dalam game-game yang telah mereka mainkan.

Semua responden mempunyai jawaban yang relatif sama yaitu penggunaan game dapat

memberikan nilai lebih dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan berbicara dalam bahasa Inggris. Bukti hasil kuesioner yang telah diisi oleh para mahasiswa mengenai game se-

bagai media pendukung dalam mempelajari bahasa Inggris dapat ditunjukkan dengan grafik sebagai berikut:



Seperti yang telah ditunjukkan melalui grafik di atas bahwa peminatan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo sebagai responden dalam penelitian ini terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pendukung game telah mendapat peringkat tertinggi sejajar dengan minat mempelajari kosakata dan berbicara bahasa Inggris dengan metode mendengarkan musik dan menonton film. Dengan data yang didapat ini maka peneliti merespon hal ini dengan memberikan materi pendukung pembelajaran dengan menggunakan game sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk dapat mengukur peningkatan kompetensi mahasiswa dalam ranah kompetensi kosakata dan berbicara dalam bahasa Inggris baik secara pasif dan aktif.

Game berjudul Warspear dengan genre Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) ini dirasa tepat untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran. Game Warspear ini mempunyai banyak sisi positif yang dapat diambil untuk membantu para mahasiswa mempelajari kata-kata baru dan kefasihan pengucapan (pronunciation). Pertemuan antar karakter dalam dunia maya, menjalankan misi yang diberikan, serta penentuan keputusan dalam kelangsungan perjalanan

cerita ini dapat memberikan pembelajaran baru yang interaktif dan menyenangkan.

Setelah pemberian kuesioner terhadap mahasiswa ini selesai dilakukan maka tahapan berikutnya adalah pelaksanaan Pre-Test yang dilakukan untuk dapat mengukur kemampuan awal mahasiswa sebelum mendapatkan pelatihan khusus untuk meningkatkan kosakata dan berbicara.

Pelaksanaan Pre-Test ini dilakukan dengan metode face to face interview dengan rubrik penilaian untuk pre-test sebagai berikut:

1. Content:

- a. Topic announce (skor 1-10)
Poin penilaian bagi seorang presenter menjelaskan topik yang ada dengan jelas.
- b. Completeness of content (skor 1-10)
Poin penilaian bagi seorang presenter dapat menyelesaikan presentasi dengan isi yang baik dan lengkap.
- c. Organization (skor 1-10)
Poin penilaian bagi seorang presenter untuk dapat menjelaskan isi dari topic yang diberikan pada presentasinya dengan runut dan terstruktur.

2. Performance

- a. Fluency (skor 1-10)
Poin penilaian kelancaran berbicara dalam bahasa Inggris pada saat presentasi.
- b. Eye contact (skor 1-10)
Poin penilaian interaksi seorang presenter dengan audiens
- c. Confidence (skor 1-10)
Poin penilaian kepercayaan diri bagi presenter dalam membawakan materi presentasi.
- d. Pronunciation (skor 1-10)
Poin penilaian fasihnya pengucapan bahasa Inggris pada waktu membawakan presentasi
- e. Time frame (skor 1-10)
Poin penilaian manajemen waktu pada saat presenter melakukan presentasi.

- sanakan presentasi.
- b. Argumentation (skor 1-10)
Poin penilaian tentang kecakapan presenter dalam menjawab dan memberikan argumen ketika mendapat umpan balik dari audiens.



Gambar 2: Suasana pelaksanaan Pre-Test yang dilakukan oleh Peneliti dan mahasiswa.

3. Response and Argumentation

- a. Subject knowledge (skor 1-10)
Poin penilaian penguasaan materi yang dibawakan oleh presenter dalam melak-

Data yang telah didapat dari pelaksanaan Pre-Test adalah sebagai berikut:

Rubrik Penilaian Interview yang Dilaksanakan pada saat Pre-Test

No	Name	Content			Performance					Response and Argumentation		Total
		Topic announce	Completeness of content	Organization	Fluency	Eye contact	Confidence	Pronunciation	Time frame	Subject knowledge	Argumentation	
1	Mokhammad Firman Alamsyah	6	7	5	5	5	8	4	7	8	5	60
2	Fungky Rahmanto	6	6	6	6	6	7	6	6	7	6	62
3	Iksandar Aprilian Siregar	5	5	5	6	7	6	6	6	7	6	59
4	Indah Suparyati	7	7	7	7	7	7	7	6	7	6	68
5	Imatul Ilahiyah	7	7	7	8	8	8	7	7	8	7	74
6	Rika Septi Cahyani	7	7	7	8	7	8	8	7	8	6	73
7	Nur Wahyuningrum	6	6	6	7	7	7	6	6	7	6	64
8	Radhya Wahyu Ramadhani Almada	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	62

Pelaksanaan pre-test ini dilakukan dengan metode presentasi dengan materi sebagai berikut:

Topics:

1. Greet, Introduce, end or leave the conversation.
2. Invitations.
3. Thanking to people and replying thanks.
4. Telling about daily life.

Pada tahap perlakuan mahasiswa mendapatkan perlakuan untuk meningkatkan kemam-

puan dalam kosakata dan berbicara. Perlakuan ini mempunyai dua tahap pelaksanaan yaitu pelaksanaan perlakuan dengan materi *Speaking for Informal Interaction* dan digabungkan langsung dengan pengaplikasian menggunakan media game. Materi yang digunakan untuk tahap perlakuan ini sesuai dengan materi di sesi pertemuan yang sudah disepakati oleh peneliti dan mahasiswa.

Wujud pelaksanaan dan integrasinya adalah mahasiswa praktek langsung dalam *Spelling Alphabet, Numbering, Pronouncing, Various Vocabularies*. Kompetensi ini adalah kompetensi pal-

Bahan kajian	Pengintegrasian Game pada mata kuliah <i>Speaking for Informal Interaction</i>
<p><i>Spelling and Pronouncing words:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Spelling Alphabet</i> 2. <i>Numbering</i> 3. <i>Pronouncing Various Vocabularies</i> 	<p><i>Identify:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Classes</i> 2. <i>Race</i> 3. <i>Name of fiction places in the game</i> <p><i>Mention and pronounce:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Name of few characters</i> 2. <i>Name of places in the game</i>
<p><i>Openings and Closings:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Greeting, introducing oneself and others</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Communicate with Non-Playable Character (NPC) to achieve the goal of the mission.</i> 2. <i>Communicate and bound with other players from around the world in a community forum.</i>
<p><i>Introduction and Address System</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Polite formal and Informal Greeting</i> 2. <i>Formal and Informal Address Form, Function and Intimate</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Learning the introduction from the beginning of the game in Warspear.</i> 2. <i>Making their own introduction using a brand new story based on their imagination.</i>
<p><i>Telling about Daily Life:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Arranging schedules</i> 2. <i>Making and answering yes/ no question</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Planning the activity to increase and build the level of the character in the game</i> 2. <i>Explore the setting and learn the culture inside the story of Warspear</i>

ing dasar yang harus dikuasai oleh para mahasiswa untuk melatih pengucapan, pelafalan dan menambah perbendaharaan kata sebagai bekal untuk dapat lancar dan cakap dalam berbahasa Inggris, mahasiswa diwajibkan mengucapkan *alphabet*, angka serta menyebutkan kata-kata baru dalam presentasi mereka. Dalam pengintegrasian dengan media game maka para mahasiswa dipersilahkan untuk mengakses dan bermain game *Warspear* dalam waktu yang sudah ditentukan dan mengeja dan mengucapkan beberapa kata baru yang muncul dalam game.

Tahap perlakuan berikutnya adalah membuka dan menutup percakapan, serta memperkenalkan diri. Dalam pengintegrasian dengan media game maka mahasiswa diwajibkan untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lain di dalam game dan mengikuti komunitas

(guild) yang ada dalam game sebagai syarat dalam menjalankan misi yang ada.

Tahap selanjutnya adalah *introduction: Polite formal and Informal Greeting* dan *Formal and Informal Address Form, Function and Intimate*, mahasiswa diwajibkan melaksanakan presentasi langsung untuk mempraktekkan cara menyapa, memberikan info identitas lengkap mengenai dirinya. Wujud pengaplikasian dalam game yaitu dengan memulai game *Warspear* dari sesi awal dengan mengikuti prolog cerita dan mulai menjalankan misi demi misi yang ada. Mahasiswa juga diberi kesempatan mempresentasikan laporan kemajuan perjalanan game yang telah mereka mainkan.

Tahap terakhir yaitu mempresentasikan jadwal kegiatan sehari-hari dan aktifitas keseharian yang dilakukan oleh mahasiswa, wujud

dalam pengaplikasian dalam game yaitu merencanakan peningkatan level (*leveling*) dalam karakter yang dimainkan serta mempresentasikan keseharian dan kultur yang diceritakan dalam game *Warspear*.

Pelaksanaan post-test adalah tahap terakhir untuk mengukur peningkatan kompetensi mahasiswa. Pelaksanaan post-test ini dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan materi topic dan skema yang sama, rubrik penilaian yang diaplikasikan juga sama seperti yang telah dilaksanakan pada saat sesi pre-test. Setelah didapatkan nilai pre-test dan post-test maka peneliti dapat segera mengetahui kemajuan yang didapat oleh mahasiswa setelah mendapat perlakuan.

Berikut ini adalah hasil penilaian post-test yang telah selesai dilaksanakan oleh mahasiswa:

Berdasarkan hasil pre test dan post test yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada sector performance dan response and argumentation: kelancaran berbicara (*fluency*), fokus interaksi dengan audiens (*eye contact*), kepercayaan diri (*confidence*), pengucapan (*pronunciation*), manajemen waktu (*time frame*), focus pada pengetahuan tentang sebuah isi materi (*subject knowledge*) dan mempertahankan pernyataan yang sudah dibangun (*argumentation*). Data ini dapat ditunjukkan dengan menyandingkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

Berdasarkan data diatas terdapat peningkatan sebesar 4,87 dari hasil rerata yang didapatkan dari selisih hasil Pre-Test sebesar 65,25 dan hasil Post-Test sebesar 70,12. Peningkatan sebesar 4,87 ini merupakan hal yang dapat menjadi bukti bahwa dengan pengaplikasian game sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran untuk peningkatan kompetensi dalam ranah kosakata dan berbicara terbukti dapat meningkatkan minat serta kemampuan pada sisi *performance* dan *response and argumentation*.

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilaksanakan, maka didapatkan sejumlah peningkatan pada sector *performance* dan *response and argumentation*. Hal ini merupakan sebuah bukti yang dapat ditindaklanjuti bahwasannya peran

game dapat membantu mahasiswa mempelajari bahasa Inggris.

Menurut data yang didapat rerata peningkatan ini tidak begitu besar karena mengingat durasi pelaksanaan dan frekuensi pertemuan yang terkendala oleh terbatasnya waktu maka hasil yang dicapai dapat menunjukkan adanya peningkatan namun peningkatan ini belum terlalu maksimal karena keterbatasan waktu pelaksanaan.

Mahasiswa program studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo telah mendapatkan hal baru dan sensasi yang baru dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) namun tidak menemui kendala yang signifikan karena pengaplikasian game *Warspear* ini diintegrasikan langsung dengan materi-materi pada mata kuliah *Speaking for Informal Interaction* yang sedang mereka tempuh.

Pelaksanaan metode pengajaran dengan memasukkan media game ini dapat menjadi metode yang menarik dan interaktif. Pengintegrasian game dengan materi perkuliahan yang telah disesuaikan merupakan hal yang baru dan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa di program studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo. Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan media game ini untuk kedepannya dapat lebih dipersiapkan lebih matang dan ketersediaan jam mata kuliah yang lebih panjang sehingga pelaksanaan metode pembelajaran dengan menggunakan media game ini dapat dilaksanakan dengan lebih terstruktur.

SIMPULAN

Kegiatan penelitian berjudul Game *Warspear* Meningkatkan Kemampuan berbicara dan Kosakata Pada Mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo ini telah berhasil membuktikan adanya peningkatan pada ranah *performance* dan *response and argumentation*. Peningkatan sebesar 4,87 ini merupakan hasil dari rerata yang didapat dari semua jumlah nilai dari masing-masing mahasiswa. Dengan pengaplikasian game sebagai media pendukung pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo. Dengan dilaksanakan penelitian ini maka membuktikan

bahwa keberadaan game tidaklah selalu memberikan dampak yang buruk terhadap penggunaannya.

Dengan pelaksanaan penelitian ini maka diharapkan mahasiswa program studi Sastra Inggris dapat mempelajari bahasa Inggris tidak hanya dengan metode pembelajaran pada umumnya, namun pengaplikasian kegiatan sehari-hari dan hobi juga dapat menjadi media untuk membantu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Inggris. Dengan demikian diharapkan Program Studi Sastra Inggris juga mengintegrasikan kegiatan-kegiatan pendukung yang interaktif lainnya dan mempunyai sisi positif untuk dapat menstimulasi para mahasiswa dalam mempelajari bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, H. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Rankin, Y. A., Gold, R., & Gooch, B. (2006, September). 3D role-playing games as language learning tools. In *Eurographics (Education Papers)* (pp. 33-38).
- Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gee, J. P. (2012). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Routledge.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning.
- Wang, B. T., Teng, C. W., & Chen, H. T. (2015). Using iPad to facilitate English vocabulary learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(2), 100-104.
- Squire, K. D. (2008). Video games and education: Designing learning systems for an interactive age. *Educational Technology*, 17-26.
- Khan, N., & Ali, A. (2010). Improving the speaking ability in English: The students' perspective. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3575-3579.
- Steinkuehler, C. A. (2004, June). Learning in massively multiplayer online games. In *Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences* (pp. 521-528). International Society of the Learning Sciences.
- Prensky, M. (2001). The games generations: How learners have changed. *Digital game-based learning*, 1.
- Sharples, M., Corlett, D., & Westmancott, O. (2002). The design and implementation of a mobile learning resource. *Personal and Ubiquitous computing*, 6(3), 220-234.
- Mitchell, A., & Smith, C. S. (2004). *The Use of Computer and Video games for Learning. United Kingdom*. The Learning and Skills Development Agency
- Laver, J., & John, L. (1994). *Principles of phonetics*. Cambridge University Press.
- Aslam, M. (2003). *Teaching of English*. New Delhi: Foundation Book.
- Merriam-Webster. (2017). *The Definition of Game*. Diakses dari www.merriam-webster.com/dictionary/game. diakses pada tanggal 2 Februari 2018