

[SNA 19]

Implementasi Pengajaran "Arah" dalam Bahasa Inggris dengan Pendekatan Komunikatif pada Siswa Sekolah Dasar

Dhuha Hadiyansyah^{1*}, Ria Herwandar¹, Era Bawarti¹, Rasika Tasdyatta Mahendro¹, Raditya Daffa Adrimurlan¹, Farhan Alfarizi Iskandar¹

¹*Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jl. Sisingamangaraja, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110*
Email Penulis Korespondensi: dhuha.hadiyansyah@uai.ac.id

Abstract

Al-Azhar University Indonesia (UAI) community service at SD Al-Fityan Tangerang in the National Movement of Mental Revolution (GNRM) 2023 program was carried out by implementing "direction" teaching in English to grade 4 students with a communicative approach. This activity is carried out to improve students' knowledge and skills in English. The learning process is carried out with a communicative approach. Teaching with a communicative approach emphasizes the development of communication as the core of foreign language learning, namely how to use the language being studied effectively in real situations. In situations created in the form of physical games, this activity found that the communicative approach was proven to make students successful in remembering and practicing all the vocabularies given. In addition, the communicative approach through games also promotes a learner-centered learning environment that fosters skills for working together, making decisions, focusing and remembering.

Keywords: *Communicative Approach, Direction, Physical Game, Community Service*

Abstrak

Pengabdian masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia (UAI) di SD Al-Fityan Tangerang dalam program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) 2023 dilakukan dengan implementasi pengajaran "arah" dalam Bahasa Inggris kepada siswa kelas 4 dengan pendekatan komunikatif. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian siswa dalam berbahasa Inggris. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan komunikatif. Pengajaran dengan pendekatan komunikatif menekankan pengembangan komunikasi sebagai inti pembelajaran bahasa asing, yaitu bagaimana menggunakan bahasa yang dipelajari sebagai secara efektif dalam situasi yang nyata. Pada situasi yang diciptakan dalam bentuk permainan fisik, kegiatan ini menemukan bahwa pendekatan komunikatif terbukti membuat siswa berhasil mengingat dan mempraktikkan semua kosakata yang diberikan. Selain itu, pendekatan komunikatif melalui permainan juga mempromosikan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menumbuhkan keterampilan untuk bekerja sama, mengambil keputusan, fokus dan mengingat.

Kata kunci: *Pendekatan Komunikatif, Arah, Permainan, Pengabdian Masyarakat*

1. PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar di Indonesia, yang dari berbagai latar belakang bahasa ibu, mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Dengan latar belakang siswa yang beragam tersebut, pendidik, penyuluh dan peneliti memiliki tugas untuk mengeksplorasi dan memahami arah dan strategi pengajaran yang paling efektif untuk memberdayakan siswa pembelajar Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau ESL (*English as a second language*), supaya mereka dapat berkembang dalam lingkungan berbahasa Inggris.

Pengajaran ESL telah berkembang secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir, yang didorong oleh kemajuan dalam teori pemerolehan bahasa, teknik pedagogi, dan perkembangan teknologi digital (Komkova dkk, 2021). Kondisi ini memberikan pendidik beragam pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang dapat dipilih, sehingga penting untuk menavigasi cara pandang terhadap pendidikan dengan pertimbangan yang matang.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupaya mengimplementasikan pengajaran “arah” dalam Bahasa Inggris kepada siswa SD kelas 4 dengan pendekatan komunikatif (*Communicative Language Teaching, CLT*). Pengajaran arah yang dimaksud adalah tentang bagaimana memberikan atau meminta petunjuk untuk menuju ke suatu tempat, seperti belok kiri, belok kanan, lurus, dan sebagainya. Studi ini dilakukan di SD Al-Fityan yang berlokasi di Bojong Nangka, Kec. Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten dalam konteks program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) oleh Universitas Al-Azhar Indonesia (UAI) tahun 2023.

Pendekatan komunikatif telah dianut secara luas dalam pendidikan bahasa karena sejalan dengan gagasan bahasa sebagai alat komunikasi, daripada seperangkat aturan statis semata. Kondisi ini mendorong siswa untuk terlibat dengan bahasa dengan cara yang lebih alami dan otentik, dalam rangka mempersiapkan mereka supaya menggunakan bahasa secara efektif dalam kehidupan nyata. Pendekatan komunikatif yaitu metode pengajaran di bidang pembelajaran bahasa Inggris (dan pengajaran bahasa pada umumnya) yang menekankan pentingnya komunikasi sebagai tujuan utama pembelajaran Bahasa (Chung, 2017). Metode ini menempatkan penekanan kuat pada penggunaan

bahasa dalam situasi kehidupan nyata untuk komunikasi yang bermakna, daripada hanya berfokus pada latihan menghafal tata bahasa dan kosa kata.

Sejumlah prinsip dan karakteristik utama yang ada pada pendekatan komunikatif yaitu pertama, komunikasi sebagai tujuan. Tujuan utama pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam situasi riil, yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri, memahami orang lain, dan berinteraksi menggunakan bahasa sasaran (Mirzayev dan Oripova, 2022).

Kedua, pembelajaran kontekstual, yang berarti bahasa diajarkan dan dipelajari dalam konteks, yang memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana bahasa berfungsi dalam situasi yang berbeda (Yashnikova, 2022). Dalam materi yang akan disampaikan, yaitu arah atau *direction* akan secara aktual digunakan dalam percakapan untuk tidak hanya memberikan konteks tetapi juga pemantik bagi percakapan atau topik lain yang terkait.

Ketiga, kegiatan interaktif, yaitu aktivitas kelas dirancang untuk mendorong interaksi di antara siswa. Kondisi ini termasuk kerja berpasangan dan kelompok, bermain peran, diskusi, debat, dan tugas pemecahan masalah yang mengharuskan siswa menggunakan bahasa sasaran untuk mencapai tujuan komunikatif (Sabrina, 2020). Pada pembelajaran kali ini, kegiatan akan dilakukan dalam bentuk permainan berpasangan/kelompok untuk pengajaran "arah" secara interaktif.

Keempat, penggunaan bahasa otentik yang melibatkan pengajaran kepada siswa tentang situasi kebahasaan yang akan mereka temui dalam situasi kehidupan nyata, termasuk ekspresi idiomatik, bahasa nonformal, dan pola percakapan alami. Hal ini membantu siswa menjadi lebih nyaman menggunakan bahasa di luar kelas (Ho, 2020). Dalam pengajaran ini, aktivitas pembelajaran fokus pada ragam formal dan percakapan alami.

Kelima, pengajaran bahasa fungsional, yaitu bahasa diajarkan dalam hal fungsi dan tujuannya, bukan aturan tata bahasa yang terisolasi (Adem dan Berkessa, 2022). Siswa belajar bagaimana melakukan fungsi bahasa tertentu seperti meminta, bertanya dan mengekspresikan gagasan atau mengajukan saran. Dengan demikian, tim menghindari pengajaran tata bahasa atau gramatika secara struktural.

Keenam, koreksi kesalahan, yang dalam hal ini kesalahan dipandang sebagai bagian alami dari proses pembelajaran (Mirbabayeva, 2021). Memperhatikan akurasi tetap penting, tetapi fokusnya adalah fungsionalitas pada komunikasi. Dengan demikian, pengajar memberikan umpan balik korektif bila perlu, dengan memprioritaskan pada komunikasi gagasan yang jelas, bukan koreksi langsung terhadap kesalahan tata bahasa.

Ketujuh, pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan komunikatif ini mendorong partisipasi aktif dan otonomi di antara siswa. Siswa mengambil peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk menggunakan bahasa yang sedang dipelajari (Islamova, 2021). Oleh sebab itu, siswa dikondisikan untuk aktif berpartisipasi dalam komunikasi homogen berbahasa Inggris meskipun dengan kalimat atau kosakata yang sanat sederhana.

Dengan demikian, kegiatan ini mengandaikan diperolehnya gambaran yang jelas dan detail tentang bagaimana pendekatan komunikatif digunakan dalam mengajarkan arah dalam bahasa Inggris dengan cara menciptakan situasi melalui permainan fisik. Permainan digunakan untuk membuat suasa belajar lebih rileks dan mendorong siswa untuk terlibat dalam komunikasi homogen berbahasa Inggris. Dengan permainan pula, siswa tidak perlu merasa takut melakukan kesalahan berbahasa karena situasi lebih informal.

Hasil yang hendak dicapai dalam pembelajaran petunjuk arah (*direction*) pada kegiatan ini adalah sebagai berikut: mengaktifkan komunikasi, yaitu mampu menanyakan dan memahami petunjuk arah; mampu menanyakan dan menerima instruksi arah dengan sejumlah kosakata/frasa kunci, yaitu *stop, go, go ahead, turn right, turn left, walk straight, go straight, dan go back*; keterampilan pemecahan masalah, yaitu menavigasi permainan dalam bahasa asing membutuhkan keterampilan pemecahan masalah. Mencari tahu arah melibatkan pemahaman, penafsiran isyarat visual, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang diberikan; keterampilan mendengarkan dan berbicara, yaitu menanyakan dan memahami arah, mengasah keterampilan mendengarkan dan berbicara; dan meningkatkan keyakinan, yakni berhasil berkomunikasi dalam bahasa asing, seperti menanyakan dan memahami arah,

meningkatkan kepercayaan diri, dan mendorong pembelajaran bahasa ke tingkat lebih lanjut.

Dari observasi awal, teramati bahwa kemampuan bahasa Inggris peserta sendiri sangat beragam, sebanyak 3 orang siswa diamati dapat memahami komunikasi bahasa Inggris sederhana, dan yang lain masih kesulitan berkomunikasi. Mencermati kenyataan ini, fasilitator berusaha menjelaskan permainan dalam bahasa Inggris dengan pelan-pelan, bertahap dan jelas, dan ketika mereka tampak masih belum paham, fasilitator yang lain membantu menginterpretasikannya dalam bahasa Indonesia untuk memastikan semua peserta paham.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh tim Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris UAI pada program GNRM Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud) 2023 dilakukan oleh dua dosen dan tiga mahasiswa. Peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 28 siswa kelas 4B. Mereka dipilih secara purposif karena siswa kelas empat (biasanya berusia sekitar 9-10 tahun) merupakan usia ketika keterampilan bahasa dasar dalam bahasa ibu mereka sudah berkembang dengan baik, dan di saat yang sama juga secara kognitif dapat lebih mudah memahami bahasa asing dibandingkan dengan usia yang lebih tua. Selanjutnya, pada usia ini, mereka adalah pembelajar yang antusias untuk mengeksplorasi hal-hal baru, yang dapat membuat proses pembelajaran ESL lebih menarik dan menyenangkan bagi mereka. Oleh sebab itu, untuk memaksimalkan potensi belajar bahasa, diperlukan metode dan materi khusus yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh tim Prodi Bahasa dan Kebudayaan dilakukan di aula SD Al-Fityan pada Senin 21 Agustus pada pukul 10.00-12.00. SD Al-Fityan memisahkan antara siswa laki-laki dan perempuan. Tim Prodi Inggris mendapatkan kelas yang berisi siswa homogen laki-laki.

Alat dan Bahan

Pembelajaran dilakukan dengan permainan, yang membutuhkan alat-alat sederhana sebagai

berikut: lakban warna hitam dan merah, kertas kosong (HVS), pulpen, gunting, kertas tempel untuk menuliskan nama, spidol warna-warni.

Langkah Pelaksanaan

Sampai pada tahap terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Al Fityan, tim dari Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris melakukan langkah-langkah di bawah ini.

Observasi

Langkah pertama yang dilakukan pada kegiatan *social empowerment* ini yaitu melakukan observasi ke sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan bahasa Inggris yang dihadapi siswa. Berdasarkan observasi, solusi yang bisa diberikan untuk permasalahan panti yaitu pengajaran tentang "arah" menggunakan metode komunikatif.

Perumusan Masalah

Sekolah membutuhkan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan peserta didik dengan melihat keberagaman cara mereka belajar bahasa Inggris. Oleh sebab itu, rumusan masalah pada kegiatan abdimas kali ini yaitu bagaimana implementasi pengajaran "arah" menggunakan pendekatan komunikatif, sebagai salah satu solusi permasalahan tersebut.

Persiapan Kegiatan

Langkah berikutnya ialah persiapan kegiatan yang dilakukan dengan pembuatan proposal kegiatan, modul kegiatan, pembelian bahan ajar, hadiah, dan pembuatan *power point presentation* (PPT) untuk mengenalkan kepada peserta tentang tujuan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan abdimas ini dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada Senin 21 Agustus 2023. yang dimulai dari pembukaan (menyapa dan menyiapkan peserta), perkenalan (dengan menyebutkan nama-nama fasilitator dan peserta), penyampaian materi dengan permainan, dan diakhiri dengan sesi refleksi. Secara umum, kegiatan berjalan sesuai dengan rencana tanpa ada hambatan.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan yaitu bagaimana manfaat dan dampak baik dari kegiatan abdimas yang sudah dilakukan bersama siswa kelas 4 SD Al Fityan Tangerang. Evaluasi kegiatan dilakukan bersama peserta didik setelah acara dalam

bentuk sesi refleksi dan juga dilakukan oleh tim setelah acara selesai di hari berikutnya.

Publikasi

Langkah terakhir, tim mempublikasikan hasil kegiatan pada media sosial yang dimiliki Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris, yaitu Instagram dan Youtube serta mendesiminasi pada seminar ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menciptakan suasana berbahasa Inggris dengan konteks menunjukkan arah, tim Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris menggunakan permainan fisik. Supaya dapat mengeksekusi permainan, fasilitator membagi siswa ke dalam tiga kelompok terlebih dulu. Tiga kelompok dipilih untuk menghemat waktu yang terbatas.

Untuk melakukan pengelompokan, fasilitator mengajarkan bahasa isyarat internasional untuk nomor, mulai dari angka 1 hingga 10. Selanjutnya, semua peserta dipastikan memahami numerik dalam bahasa isyarat tersebut. Setelah itu, fasilitator memberikan aturan, yaitu jika tangannya mengisyaratkan angka tertentu, siswa akan membuat grup dengan jumlah anggota sebanyak yang ditunjukkan pada isyarat tangan.

Fasilitator terlebih dulu bermain-main dengan bahasa isyarat, untuk memastikan siswa paham. Misalnya, fasilitator menunjukkan isyarat angka 3, lalu siswa membentuk kelompok yang berisi tiga orang. Setelah peserta dipastikan paham, fasilitator menunjukkan angka 9, lalu didapatkan sebanyak tiga kelompok, dengan sisa satu siswa bergabung di salah satu kelompok. Sehingga diperoleh dua kelompok berisi sembilan orang dan satu kelompok berisi sepuluh orang. Untuk mendapatkan giliran bermain pertama kali, fasilitator meminta siswa melakukan permainan suit gunting, batu, kertas.

Setelah pembagian kelompok dan penentuan siapa yang akan bermain pertama kali, tiba waktu bagi fasilitator untuk menjelaskan permainan.

Fasilitator memberikan aturan permainan, yaitu peserta akan melewati kotak-kotak di lantai yang sudah disiapkan sebelumnya, yang terdiri atas lima kotak ke samping dan lima kotak ke depan berbentuk persegi. Kotak dibuat

dengan garis hitam di lantai menggunakan lakban yang terbuat dari plastik.



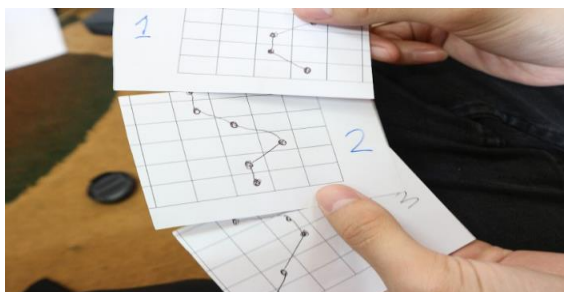
Gambar 1: Fasilitator membuat kotak-kotak persegi sebagai media permainan dan pengajaran

Fasilitator memanggil kelompok pertama untuk bermain. Setelah itu, satu siswa akan melewati kotak-kotak berdasarkan peta yang dibuat, sedangkan yang lain dapat memberikan arahan dengan sejumlah kata/frasa yang diajarkan dengan peragaan dan pelafalan secara lantang dan jelas.



Gambar 2: Fasilitator memberikan aturan permainan

Setiap salah langkah, siswa harus kembali dan mempersilakan anggota berikutnya untuk bermain, sampai semua anggota kelompok pertama berhasil melewati kotak sesuai peta.



Gambar 3: Peta permainan untuk tiap-tiap kelompok

Kelompok kedua mendapatkan giliran bermain sebagaimana kelompok pertama, dan begitu juga kelompok ketiga sampai semua menyelesaikan permainan.

Fasilitator mengarahkan supaya semua instruksi dilakukan dalam bahasa Inggris.



Gambar 4: Suasana permainan

Secara detil, agenda pengabdian masyarakat di SD Al Fityan dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1: Agenda kegiatan pengabdian masyarakat Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris

AGENDA	DURASI	FASILITATOR
Menyapa peserta	5 Menit	Farhan
Pengantar	5 Menit	Rasika
<i>Warm-up: Ice Breaking</i>	15 Menit	Dhuha
<i>Energizing: grouping</i> (menggunakan bahasa isyarat)	20 Menit	Radit
Pengajaran “arah” dalam bahasa Inggris	40 Menit	Dhuha
<i>Reflection: Think, Write and Share</i>	30 Menit	Ria
<i>Door prize</i>	2 Menit	Ria
<i>Closure: Taking pictures</i>	3 Menit	Rasika

Respons Peserta

Belajar bahasa Inggris melalui permainan menawarkan siswa pendekatan yang unik dan menyenangkan dalam penguasaan bahasa asing. Sejumlah riset menegaskan hal tersebut, Wang, dkk (2021) misalnya menemukan bahwa belajar bahasa asing melalui permainan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar, pemerolehan kosakata, dan menurunkan kecemasan serta tekanan dari teman sebaya. Senada, riset Lhardy, dkk (2022) juga menemukan bahwa permainan membantu pendidik dan pelajar berinteraksi dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Dari kuisioner yang dibagikan kepada 28 peserta, sebanyak 18 menyatakan bahwa mereka menyukai Bahasa Inggris, 6 menyatakan tidak suka, dan 4 lainnya mengatakan tidak tahu. Namun, mayoritas siswa menyatakan suka dan sangat suka dengan pelajaran yang diberikan, dengan rincian: menjawab sangat menyenangkan sebanyak 10 orang, menyenangkan 16 orang, agak menyenangkan 1

orang, dan 1 orang menyatakan permainan membuatnya merasa grogi.

Semua peserta atau 100% peserta menyukai permainan. Demikian pula ketika menjawab pertanyaan apakah mereka ingin tim Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris datang lagi dengan permainan yang baru, secara kompak mereka menjawab “ya” atau 100%. Namun, demikian ketika ditanyakan apakah mereka lebih suka jika belajar Bahasa Inggris menggunakan permainan, jawaban mereka adalah sebanyak 21 siswa menjawab “ya”, 6 siswa menjawab “tidak”, dan 1 orang menjawab “tidak tahu”. Dengan demikian, jika dipersentase, sebanyak 75% peserta lebih menyukai belajar bahasa Inggris dengan permainan.

Ketika ditanya apa yang mereka pelajari dalam permainan selain bahasa Inggris, jawaban mereka cukup beragam: melatih fokus dan ingatan, kerja sama atau kerja kelompok, dan mengambil keputusan. Temuan ini senada dengan kegiatan Boonekamp, Dierx, dan Jansen (2021) yang menyimpulkan bahwa permainan fisik dapat meningkatkan fokus dan partisipasi secara aktif siswa. Sinaga dan Oktaviani (2020) yang menggunakan permainan *fun fishing* juga mencatat bahwa permainan membuat anak termotivasi untuk berbicara dengan bahasa Inggris.

Mencermati pemahaman siswa tentang makna permainan, selain untuk tujuan belajar bahasa, tentu menarik karena anak-anak terkadang diremehkan dalam kapasitas refleksi dan kesadaran diri. Akan tetapi, pengalaman belajar menggunakan metode komunikatif melalui permainan membuktikan bahwa anak kelas 4 SD sudah memiliki kemampuan untuk merefleksikan pengalaman mereka, termasuk aktivitas mereka di kelas.

Selanjutnya, di semua kosakata kunci yang diberikan ke siswa di awal permainan muncul atau dapat dipraktikkan oleh para siswa, yaitu *stop, go, go ahead, turn right, turn left, walk straight, go straight*, dan *go back*. Akan tetapi, tim tidak merekam/mencatat apakah setiap siswa mampu mengingatnya. Tim mencermati kemunculan semua kosakata ini secara umum dari siswa di kelompok ketika memberikan instruksi saat satu teman mereka mencoba melewati kotak-kotak permainan.

Namun, kemunculan kembali semua kosakata kunci di atas setidaknya mencerminkan beberapa hal: disain permainan adalah salah satu alternatif menciptakan situasi

nyata bagi pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa asing, permainan membuat siswa lebih percaya diri untuk berlatih bahasa asing, pelafalan yang jelas dan penjelasan yang spesifik membantu siswa lebih mengingat kosakata baru, menyebutkan kosakata baru dan mengalaminya secara langsung membantu siswa lebih mengingat kosakata tersebut, pengulangan membantu siswa yang level pengalaman bahasa asingnya masih rendah lebih mudah mengingat dan percaya diri untuk menggunakan kosakata baru, memilih atau menyeleksi kosakata yang tepat untuk konteks tertentu (dalam hal ini arah) lebih memudahkan siswa untuk mengingat atau menggunakannya dalam situasi nyata, jumlah kosakata baru yang diajarkan perlu menjadi pertimbangan.

Dalam kegiatan ini, jumlah kosakata yang diajarkan memang tidak terlalu banyak. Akan tetapi, ketika semuanya diingat oleh siswa, pembelajaran menjadi berarti.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan komunikatif melalui rancangan situasi dalam permainan fisik telah terbukti membuat siswa percaya diri untuk mempraktikkan bahasa Inggris yang sedang dipelajari, yaitu tentang arah. Semua kosakata yang diberikan di awal permainan berhasil dimanfaatkan siswa untuk mengarahkan teman mereka demi meraih tujuan permainan, yaitu melewati sebanyak 25 kotak.

Di antara kekuatan utama pendekatan komunikatif dalam pengajaran arah adalah memungkinkan siswa menggunakan kosakata/kalimat yang diajarkan dalam situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini secara jelas telah mendorong partisipasi aktif, interaksi, dan pengembangan kompetensi linguistik. Di luar itu, pendekatan komunikatif melalui permainan juga mempromosikan lingkungan yang berpusat pada peserta didik yang menumbuhkan keterampilan untuk bekerja sama, mengambil keputusan, fokus dan mengingat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris mengucapkan terimakasih secara khusus kepada tim Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) UAI yang

pada tahun 2023 mengambil tema "Gerakan Literasi dan Etika Digital", juga kepada Lembaga Kegiatan, Inovasi dan Pemberdayaan Masyarakat (LPIPIM) UAI dan Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang memberikan pendanaan pada kegiatan pengabdian masyarakat tersebut, dan kepada Yayasan Al Fityan School Tangerang yang menjadi mitra pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adem, H.; Berkessa, M. (2022). A case study of EFL teachers' practice of teaching speaking skills vis-à-vis the principles of Communicative Language Teaching (CLT). *Cogent Education*, 9(1), 2087458.
- Boonekamp, G. M., Dierx, J. A., & Jansen, E. (2021). Motivating students for physical activity: What can we learn from student perspectives?. *European Physical Education Review*, 27(3), 512-528.
- Chung, S. F. (2017). A communicative approach to teaching grammar: theory and practice. *The English Teacher*, 18.
- Islamova, T. R. (2021). Features of the Communicative Approach in Teaching English. *Theoretical & Applied Science*, (3), 68-70.
- Ho, Y. Y. C. (2020). Communicative language teaching and English as a foreign language undergraduates' communicative competence in Tourism English. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 27, 100271.
- Komkova, A., Kobeleva, E., Taskaeva, E., & Ishchenko, V. (2021, May). Foreign language learning environment: A case study of STU. In *International Scientific Siberian Transport Forum* (pp. 429-437). Cham: Springer International Publishing.
- Lhardy, C., García-Ortega, H., Gracia-Mora, J., Marín-Becerra, A., Reina, A., & Reina, M. (2022). Unit Kemps: a matching card game to learn physical quantities, units, and symbols. *Journal of Chemical Education*, 99(9), 3170-3176.
- Mirbabayeva, Z. (2021). Teaching english at primary schools using communicative approach method. *Academic research in educational sciences*, 2(2), 857-864.
- Mirzayev, A., & Oripova, S. (2022). Communicative method—a new approach in the practice of teaching foreign language. *Science and innovation*, 1(B6), 778-783.
- Sabrina, A. (2020). The implementation of communicative language teaching in English practice. *Notion: Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 2(1), 17-27.
- Sinaga, R. R. F., & Oktaviani, L. (2020). The implementation of fun fishing to teach speaking for elementary school students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 1-6.
- Wang, Y. J., Shang, H. F., & Briody, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International journal of learning and development*, 1(1), 127-141.
- Yashnikova, N. (2022). Modelling developing readiness of maritime graduates for profession-oriented foreign-language communication by means of contextual learning. *Transportation Research Procedia*, 63, 167-177.