

# Menggunakan Mainan Balok Kayu untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara dalam Pembelajaran Teks Prosedur

Nur Wijayati

SMPN 01 Sanankulon Blitar  
Email: [nurwijayati73@gmail.com](mailto:nurwijayati73@gmail.com)

**Abstrak:** Paradigma lama menganggap kemampuan produktif akan datang dengan sendirinya melalui penguasaan tata bahasa (grammar) dan kosa kata (vocabulary). Tetapi pada kenyataannya jauh lebih kompleks dan melibatkan serangkaian ketrampilan dan pengetahuan (Thornbury; 2005). Salah satu strategi yang diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan produktif siswa adalah dengan menerapkan teknik Bermain Peran dengan teknik yang disebut Playing Building Blocks. Teknik ini diadaptasi dari Playing Tinkertoy (Brown:2007). Siswa membentuk kelompok 3 orang yang masing-masing berperan sebagai The Thinker, The Runner, dan The Builder. Kesuksesan penyampaian informasi antar masing-masing peran menentukan kemenangan grup. Suasana gembira, keterlibatan dalam permainan kelompok, dan akurasi pesan lebih penting daripada ketepatan grammar dan pronunciation. Siswa diamati menggunakan lembar pengamatan dan penilaian.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada :

Disetujui pada :

Dipublikasikan pada :

---

## Kata Kunci:

permainan, game, balok kayu, berbicara, teks Prosedur

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i2.335](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i2.335)

---

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, tak bisa dipungkiri Bahasa Inggris memegang peran penting dalam kehidupan modern. Mobilitas dan persinggungan antar pelaku dan penetrasi bisnis, sosial budaya, dan teknologi akan membuat komunikasi internasional tak bisa di elakkan. Bahasa Inggris sebagai bahasa yang dipakai sebagai bahasa resmi internasional yang dipergunakan dalam pergaulan antar bangsa. Tercatat ada 53 negara dan 10 organisasi internasional yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa resmi. Selain itu, hampir semua negara di dunia menerapkan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua setelah bahasa nasionalnya masing-masing (dewara.com; 2015).

Terkait dengan fungsi dan posisi Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional, pengajaran speaking/berbicara menjadi lebih penting dalam konteks belajar bahasa asing. Pembelajaran kemampuan berbicara juga diperlukan karena banyak siswa yang ingin belajar Bahasa Inggris supaya bisa berkomunikasi dengan baik. Seperti yang kita ketahui, siswa yang mempelajari bahasa asing dikatakan sukses jika mereka mampu berkomunikasi secara efektif dalam menggunakan bahasa tersebut.

Dalam komunikasi internasional tersebut ketrampilan produktif yaitu Berbicara (Speaking) dan menulis (Writing) memegang peran yang sangat penting. Terkait dengan fungsi dan posisi Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional, pengajaran ketrampilan berbicara dan menulis menjadi lebih penting dalam konteks belajar bahasa asing. Pembelajaran kemampuan prouktif tersebut juga diperlukan karena banyak siswa yang ingin belajar Bahasa Inggris supaya bisa berkomunikasi dengan baik. Seperti yang kita ketahui, siswa yang mempelajari bahasa asing

dikatakan sukses jika mereka mampu berkomunikasi secara efektif dalam menggunakan bahasa tersebut.

Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Perbedaan tersebut terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan negosiasi. Artinya bahwa, sistem pembelajaran dan kegiatan siswa dalam belajar Bahasa Inggris tidak hanya fokus pada kemampuan atau pemahaman seseorang tentang grammar dan semantik saja, tetapi juga membutuhkan pemahaman bagaimana penutur asli menggunakan setiap ungkapan dalam bertutur kata/berkomunikasi.

Fungsi bahasa erat kaitannya dengan peran manusia sebagai makhluk sosial, yang mau tak mau harus berinteraksi dengan sesamanya. Dalam semua aspek kehidupan, manusia menggunakan Bahasa, sekalipun dia tidak bisa berbicara. Artinya bahasa berperan dalam bertransaksi, yaitu berkaitan dengan orang lain dengan tujuan memperoleh hasil yang kita inginkan. Fungsi berikutnya adalah berinteraksi, yaitu untuk menjalin komunikasi dan relasi sosial dengan orang lain. Hal ini dinyatakan dalam Silabus Bahasa Inggris untuk SMP tahun 2016 bahwa penggunaan Bahasa Inggris ada pada tiga jenis teks, yaitu (1) Interpersonal, (2) transaksional, dan (3) fungsional. Dalam teks interpersonal teks berfungsi untuk menjaga hubungan interpersonal; dalam teks transaksional teks berfungsi untuk bertukar informasi, barang dan jasa; dalam teks fungsional teks berfungsi untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan tertentu.

Bedasarkan paparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia, siswa diharapkan mampu menguasai semua unsur ketrampilan bahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis, sehingga keseluruhan skill tersebut diatas harus diajarkan secara bersamaan dan berkesinambungan. Menurut Nashrudin (2013), penekanan penting ditempatkan pada keterampilan mendengarkan dan berbicara jika tujuan pembelajaran adalah penguasaan kompetensi komunikatif. Penguasaan keterampilan berbahasa Inggris adalah prioritas dalam mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Oleh karena itu, tingkat keberhasilan belajar bahasa asing sering diukur dengan meningkatkan kemampuan berbicara mereka (Richard, 2008).

Terdapat tiga alasan penting seseorang melakukan komunikasi. Pertama, manusia berkomunikasi karena ingin mengatakan sesuatu. Hal ini mengandung makna bahwa manusia tidak bisa hanya diam saja. Alasan kedua karena mereka mempunyai tujuan tertentu. Misalnya menggunakan ungkapan meminta bantuan seseorang. Alasan ketiga adalah kemampuan dalam menggunakan kosakata yang tepat yang mereka miliki. Alhasil, semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang akan lebih mudah dalam memahami ungkapan lawan bicaranya (Harmer:2001:46). Artinya bahwa seseorang melakukan komunikasi adalah untuk bertukar informasi dari masing-masing lawan bicara.

Paradigma lama menganggap kemampuan berbicara datang dengan sendirinya melalui tata bahasa dan kosa kata. Tetapi dalam kenyataannya jauh lebih kompleks dan melibatkan serangkaian keterampilan dan pengetahuan (Thornbury, 2005). Deawele et.al (2008) menyebutkan beberapa kecerdasan emosional dan variabel biografi sosial yang mempengaruhi kecemasan komunikatif dan kecemasan bahasa di antara pembelajar multibahasa. Beberapa di antaranya adalah usia, pengetahuan sebelumnya, pendidikan sebelumnya, dan pengalaman perjalanan. Ada juga faktor situasional seperti hubungan pribadi antara pembicara. Dengan kata lain, hubungan yang lebih pribadi dan lebih dekat akan mengarah ke percakapan yang lebih lancar.

Dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing, para siswa diharapkan memiliki kompetensi komunikatif. Mereka diharapkan dapat menggunakan bahasa dengan benar dan tepat untuk mencapai tujuannya. Bahkan, kadang-kadang para siswa menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tingkat penguasaan keterampilan yang diharapkan. Untuk mengatasi hal ini, guru harus

memilih strategi yang tepat untuk mengajar. Dalam proses pembelajaran, seorang guru saat ini dituntut lebih kreatif dan inovatif. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru Bahasa Inggris adalah merubah cara/gaya mengajar yang konvensional menjadi gaya yang modern yang lebih banyak melibatkan pengalaman siswa sebagai bahan pembelajaran.

Kali ini, penulis mencoba menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas sembilan, khususnya pada teks prosedur. Hal ini dengan pertimbangan bahwa permainan merupakan kegiatan inklusif karena melibatkan semua anak dan dapat melayani gaya belajar yang berbeda dan kepribadian yang berbeda. Permainan juga menawarkan suasana alami berulang, sehingga memaksimalkan input dan frekuensi tanpa memberi rasa bosan para siswa. Permainan, atau game, yang sederhana sekalipun, dapat dimainkan berkali-kali dengan anak-anak dengan bahasa yang terbatas. Para siswa akan dengan senang hati mengulang struktur tanpa merasa bosan karena ini adalah bagian dari permainan dan memiliki fungsi komunikatif yang nyata (Sheth, 2016).

Permainan, oleh karena itu, menawarkan alat penting yang memungkinkan anak-anak untuk mendengarkan dan memahami bahasa tanpa memerlukan produksi. Mereka dapat berpartisipasi penuh dalam semua kegiatan tanpa ditekan untuk menghasilkan bahasa. Permainan adalah kegiatan sosial yang memungkinkan pengembangan keterampilan sosial seperti co-eksistensi dan kolaborasi.

Selama menjadi guru lebih dari 15 tahun, penulis menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa SMP di setiap kelas. Diantara masalah yang paling banyak terjadi adalah berbicara. Pada kenyataannya, rata-rata siswa SMP enggan berkomunikasi dengan Bahasa Inggris, khususnya di kelas. Mereka beranggapan bahwa bahasa Inggris itu sulit. Tidak hanya itu, kebiasaan tersebut juga terjadi ketika seorang guru meminta mereka untuk melakukan dialog di depan kelas. Banyak siswa yang kurang lancar karena kurang percaya diri. Selain itu, mereka juga kurang memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi lemahnya keberhasilan belajar mengajar, khususnya saat presentasi teks prosedur, yaitu: (1) banyak siswa yang pasif, (2) kosakata yang dimiliki siswa kurang, (3) tergantung pada guru, dan (4) rasa percaya diri siswa yang kurang. Sedangkan kondisi guru di Indonesia adalah: (1) peran guru lebih dominan, (2) kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, (3) kurang memanfaatkan media dan sumber yang ada di sekolah, dan (4) kurang memberi bimbingan.

Karena itu, pengajaran teks Prosedur yang mencakup resep makanan, manual, & instruksi, ada baiknya jika didahului dengan pengajaran tentang kalimat perintah. Karena berkaitan dengan pengajaran teks prosedur berbentuk manual seperti cara merakit perabot, cara penggunaan alat rumah tangga, maka siswa juga dikenalkan dengan kosakata terkait seperti bentuk dan preposisi.

Disini penulis menggunakan media balok kayu dengan berbagai bentuk (balok, kubus, prisma, limas, setengah lingkaran, lingkaran) yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Penulis mendapat inspirasi saat melihat mainan kayu anak-anak tersebut di rumah. Mainan kayu tersebut dapat dengan mudah ditemukan di toko mainan anak.

Pada awal tahun ajaran biasanya kelas didominasi oleh siswa yang pasif daripada siswa yang aktif. Sebagian besar siswa masih sulit memahami dan menggunakan Bahasa Inggris di dalam kelas. Jika mereka diminta berbicara dalam Bahasa Inggris, terlihat mereka tidak percaya diri. Disinilah tantangan bagi guru agar bisa membuat murid 'berbicara'.

Bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam belajar Bahasa adalah membekali siswa dengan unsur-unsur bahasa, misalnya kosakata dan tata bahasa. Tetapi perlu diingat bahwa, pembelajaran tata bahasa harus dilaksanakan secara implisit, karena tujuan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa adalah mampu berkomunikasi. Untuk

mewujudkan hal tersebut perlu kiranya, sebagai guru dan sekaligus penulis kita melatih siswa siswi kita untuk lebih aktif berbicara dan memilih metode atau media yang menarik minat siswa.

Dalam pembelajaran ketrampilan Berbicara, situasi dapat menjadi lebih buruk ketika siswa merasa mereka dipaksa untuk menghasilkan ucapan spontan. Siswa sering merasa cemas jika orang lain menganggap mereka bodoh ketika mereka berbicara karena beberapa kesalahan yang mereka buat atau ketidaklancaran mereka. Kesulitan kedua yang dihadapi siswa adalah sifat interaktif dari sebagian besar komunikasi. Setiap percakapan bersifat kolaboratif karena melibatkan setiap peserta dalam proses mendapatkan maknanya. Itulah sebabnya kinerja satu siswa selalu dipengaruhi oleh teman yang ia ajak bicara, terutama jika mereka merasa lawan bicara berada pada tingkat yang lebih tinggi atau mendominasi percakapan (Brown, 2007).

Tugas kita sebagai guru adalah menyediakan lingkungan yang hangat, mendorong, dan merangkul siswa untuk berbicara dengan nyaman, dan juga memastikan mereka bahwa tidak ada yang akan membuat mereka malu. Ketika siswa merasa nyaman dengan atmosfer, dan juga memiliki keterlibatan kolaboratif dengan rekan-rekan mereka, komunikasi akan mengalir lancar. Akibatnya, kemampuan berbicara mereka akan meningkat.

Latar belakang pengetahuan tentang topik juga penting untuk membuat siswa lebih percaya diri untuk berbicara. Dalam pembelajaran ketrampilan Berbicara ini, siswa diasumsikan sudah memiliki pengetahuan tentang teks bergenre yang sama di pertemuan sebelumnya. Dengan kata lain, mereka telah memiliki bekal ajar yang cukup tentang kosakata, struktur generik, tujuan komunikatif, dan isi teks. Mereka juga telah belajar tentang bentuk dan ukuran dalam kelas Matematika mereka sehingga teknik ini mendukung pengajaran bahasa Inggris lintas kurikulum.

## METODE

Jenis permainan yang dibahas dalam tulisan ini adalah permainan jenis non komputer tradisional yang mengandalkan alat peraga dan tim dan penciptaan lingkungan belajar yang menghibur. Game ini berbentuk balok kayu yang biasa dimainkan oleh anak-anak untuk membuat konstruksi seperti rumah, istana, mobil, truk, robot, dll. Satu set balok kayu terdiri dari beberapa balok, kubus, silinder, setengah lingkaran, dengan beberapa ukuran berbeda. Untuk memainkan mainan ini, biasanya anak-anak harus menggunakan blok secara kreatif baik secara individual atau dalam grup.

Penulis menerapkan teknik Bermain dengan Balok Kayu (*Playing with Building Blocks*) untuk mengajar teks Prosedur. Teks Prosedur adalah bagian dari teks yang memberi tahu pembaca atau pendengar bagaimana melakukan sesuatu. Tujuan dari teks Prosedur adalah untuk memberikan instruksi untuk membuat sesuatu, melakukan sesuatu, atau pergi ke suatu tempat (Anderson, 2003). Contoh teks prosedur termasuk resep, itinerary, instruksi manual, dan petunjuk arah. Menurut Sri Rahayu (2012) dalam Cahyono (2012), teks prosedur biasanya memiliki tiga bagian. Ada pernyataan pengantar atau judul yang memberikan tujuan dari prosedur tersebut, diikuti dengan daftar bahan dan alat yang akan diperlukan untuk menyelesaikan prosedur. Bagian terakhir adalah urutan langkah-langkah yang harus lengkap dan rinci untuk mencapai tujuan. Beberapa prosedur memiliki tahapan lain seperti menjelaskan mengapa setiap langkah diperlukan.

Teks prosedur biasanya menyertakan unsur kebahasaan sebagai berikut:

- Kalimat yang diawali dengan kata kerja dinyatakan dalam perintah.
- Kata-kata atau angka waktu yang menunjukkan urutan untuk melaksanakan prosedur.
- Adverb, yaitu kata keterangan untuk menggambarkan bagaimana aksi harus dilakukan.
- Istilah yang tepat dan bahasa teknis.

Dalam pembelajaran teks Prosedur sebelumnya dengan tema resep makanan, siswa terlihat kurang lancar berkomunikasi. Hal ini terlihat saat mereka mempresentasikan teks Prosedur berupa resep makanan. Untuk mengatasi hal ini, penulis mencoba menerapkan teknik kompetisi menyusun bentuk dengan balok, dengan pertimbangan bahwa pada tema selanjutnya yaitu manual, siswa akan banyak membutuhkan kosa kata seperti bentuk dan preposisi.

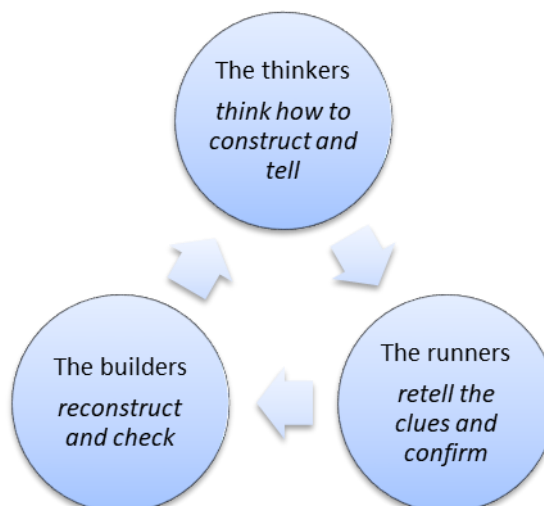
Media berbentuk balok kayu dalam berbagai bentuk dan ukuran, tersedia di toko mainan. Warna blok yang cerah juga membuat siswa tertarik. Penulis menggunakan mainan milik anaknya sendiri. Awalnya mainan ini dibeli untuk bermain anaknya yang saat itu berusia 6 tahun. Mainan ini merupakan turunan dari Tinkertoy, yaitu satu set konstruksi mainan untuk anak-anak yang dibuat pada tahun 1914 oleh Charles H. Pajeau dan Robert Pettit di Illinois (Wikipedia, 2013). Sama seperti Tinkertoy, satu set mainan Building Blocks terdiri dari beberapa balok, kubus, lingkaran, setengah lingkaran, dan silinder.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi dengan menanyakan hari, tanggal dan menanyakan kondisi siswa. Setelah itu, guru melakukan brainstorming sebagai jembatan penghubung materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan materi yang akan dibahas. Dijelaskan bahwa jika dalam pertemuan sebelumnya mereka mempelajari resep makanan, berikutnya mereka akan mempelajari manual, yaitu semacam buku petunjuk pemakaian yang biasa terdapat dalam set alat rumah tangga, buku petunjuk cara perakitan perabotan rumah, dan lain-lain. Pemahaman terhadap teks ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu mereka harus mengenal kosa kata sederhana lebih dahulu yang berkaitan dengan manual seperti *preposition* (on, beside, behind, etc.), dan bentuk (cube, bar, triangle, etc). Selanjutnya mereka ditunjukkan set mainan Building Blocks tersebut.

Beberapa bilik diperlukan untuk permainan ini. Bilik ini digunakan agar pekerjaan mereka tidak terlihat oleh siswa lain, bahkan oleh teman dalam satu tim mereka.

Teknik ini diadaptasi dari *playing Tinkertoy* dari Brown (2007). Pertama, guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 3 orang. Dalam setiap kelompok, seorang siswa berdiri sebagai "pemikir" (the Thinker), seorang sebagai "pelari" (the Runner), dan seorang sebagai "pembangun" (the Builder). Selanjutnya dijelaskan bahwa tiap tim akan membuat menyusun balok-balok tersebut menjadi suatu bentuk. Setiap tim akan membuat 3 bentuk. Tim yang menyusun bentuk dengan benar dan yang tercepat menyelesaikan tugas akan menjadi pemenang. Urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan sebuah bentuk gambar konstruksi kepada para pemikir (*The Thinker*), dan mereka harus berpikir bagaimana membuatnya, dan kemudian, mereka harus memberi tahu para pelari (*The Runner*). *The Runner* kemudian harus menyampaikan pesan ke pembangun (*The Builder*) dan dapat mengkonfirmasi kembali kepada *The Thinker* jika tidak jelas.
2. *The Builder* kemudian harus merekonstruksi bentuk tersebut di balik layar berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh *The Runner* tetapi dia tidak bisa mengkonfirmasi. Mereka harus melakukannya dengan cepat dan jika selesai, mereka harus menyampaikannya ke guru atau siswa lain sebagai pencatat waktu.
3. Ketika pertukaran informasi terjadi, guru mengamati dan menilai dengan memberi checklist pada lembar pengamatan dan penilaian. Ini dapat digambarkan sebagai diagram 1 berikut.
4. Kemudian mereka mengambil giliran untuk memainkan ronde kedua dengan petunjuk penyusunan bentuk yang berbeda.



Gambar 1: Alur Penyampaian Informasi

### HASIL dan PEMBAHASAN

Hampir tidak ada kendala berarti dalam penerapan teknik ini di kelas. Siswa sangat antusias, gembira, dan dapat mempraktekkan berbicara dalam Bahasa Inggris dalam suasana menyenangkan. Semua siswa 100% terlibat dalam percakapan transaksional ini. Hanya ada satu hal yang harus diperhatikan oleh guru yaitu suasana kelas. Karena jika anak-anak sangat antusias, mereka akan gaduh yang mungkin suaranya mengganggu kelas sebelah. Ada dua faktor yang mendukung pelaksanaan teknik ini di kelas, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang mempunyai semangat belajar tinggi untuk mempraktekkan berbicara dalam Bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan suasana kompetisi yang menyenangkan.

Faktor eksternal yang penulis maksud adalah faktor dari luar diri siswa. Faktor tersebut antara lain mencakup situasi kelas yang lapang. Selain itu pembelajaran ini dilaksanakan di Aula, yang cukup luas dan tidak mengganggu kelas lain.

Mengajar berbicara adalah tantangan bagi para guru karena siswa tidak memiliki 'materi yang terlihat' untuk belajar. Karena itu guru harus kreatif. Menggunakan permainan adalah salah satu solusi untuk menyegarkan suasana kelas, membuang rintangan siswa untuk berbicara, dan membuat percakapan mengalir lancar. Media yang menarik juga merupakan hal yang kuat untuk membangkitkan motivasi siswa. Guru harus memilih media yang sesuai untuk usia siswa. Karya-karya tradisional lebih menantang bagi anak-anak karena menawarkan kerja tim dan ikatan (bonding) yang kuat antar teman, dan interaksi sosial bersama orang-orang yang tidak ditemukan dalam permainan komputer saat ini.

Setelah menerapkan teknik ini di kelas, penulis melihat dan berkesimpulan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih percaya diri dan berani menyampaikan maksud mereka.

### KESIMPULAN

Dari penerapan teknik ini, disimpulkan bahwa siswa dapat menyusun teks prosedur lisan dengan gembira, tanpa tekanan, sehingga menimbulkan rasa percaya diri mereka untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Meski begitu, perlu dilakukan di tempat yang lapang atau ruang yang luas seperti aula.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, K. 2003. *Text Types in English I*. Melbourne: Macmillan Education.
- Brown, H.D. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. White Plains: Pearson Education.
- Chen, I-Jung. 2010. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning. *The Internet TESL Journal*. Vol. XI, No. 2, February 2005. <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html>
- Dewaele, Jean-Marc; Petrides, K.V.; Furnham, Adrian. 2008. Effects of Trait Emotional Intelligence and Sociobiographical Variables on Communicative Anxiety and Foreign Language Anxiety Among Adult Multilinguals: A Review and Empirical Investigation. *Language Learning* 58/4th December 2008. (911-960).
- Harmer, J. 2005. *The Practice of English Language Teaching*. 4<sup>th</sup> Ed. Edinburgh Gate: Longman.
- Kagan, Spencer and Kagan, Miguel. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Kemp, J.E. and Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers.
- Kirkland, Deborah, and Dublin, Griffith C. 2010. Games as an Engaging Teaching and Learning Technique: Learning or playing? *Online Journal*. <http://www.iteslj.org>. Assessed on April, 24, 2018.
- Levie, W.H. & Lentz, R. 1982. Effect of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational & Communication Technology: A Journal of Theory, Research, and Development*, 30(4), 195-232. <https://www.learntechlib.org/p/169277/>. Assessed on April 27, 2008.
- Nashruddin, W. 2013. *Understanding the Teaching of Listening and Speaking: Understanding Students' Needs*. Malang: State University of Malang Press.
- Rahayu, Sri. 2012. Teaching Procedure Texts Using Procedure Scaffolds. In Cahyono, B.Y.(Ed). 2012. *Teaching English by Using Various Text Types*. Malang: State University of Malang Press.
- Richards, Jack C. 2008. *Teaching Listening and Speaking: from Theory to Practice*. New York: Cambridge University Press.
- Sheth, Tarjani Darkshesh. 2016. Expressive Communication in English: A Criterion for Non-Native L2 Students. *International Journal of Humanities Social Science and Education*. Vol. 3 Issue 12, Dec 2016. P 43-47.
- Thornbury, Scott. 2005. *How to Teach Speaking*. Harlow: Longman.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2018. *Tinkertoy*. <http://en.wikipedia.org/wiki/tinkertoy>. Accessed March 24, 2018.
- <http://dewara.com>. 10 Bahasa yang Paling Banyak Digunakan di Dunia.