

## Pengembangan Bahasa Inggris Melalui Metode “Si Ular dan Si Elang”

Mohammad Halili<sup>\*</sup>, Darul Hikmah<sup>1</sup>, Sriyono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Prodi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura  
Jl. Raya Telang 02 Kamal Bangkalan Madura 69162 Jawa Timur

\*E-mail : [mohammad.halili@trunojoyo.ac.id](mailto:mohammad.halili@trunojoyo.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v7i1.7476>

Naskah diterima 16 Juni 2020, Revisi 10 Agustus 2020, Terbit 29 April 2021

### **Abstract**

*The community engagement activity is specifically designed to discover the impact of “The Snake” and “The Eagle” method in enhancing the teachers’ competence in English language teaching and learning. Contextually, the teaching method is closely related to the achievement of the goals of the teaching itself. Considering the importance of teaching approach, designing the class activities remains essential. This approach is considered to be simple and easy to internalize English learning materials such as new vocabularies and tenses, past tense for example. Therefore, the current research aims to discover how the implemented approach carries influencing outcomes to learning English. This activity engaged a number of English teachers in Pangongsean, Patapan, Bringin Nunggal villages in Torjun Sub-District, Sampang District. To reveal its impacts, we invited the English teachers in the given areas to engage in this practice so as to they are well informed about this teaching method. We also invited some students to have direct practices after the method insights given. Later, we did interview with English teachers to get to know how the teaching method would be useful in their context. Research shows that the method remains both useful and applicative for English teachers’ competence in teaching English. The other sides of the current research are the challenges faced. The students’ lack of vocabularies and low level of their motivation are problematic. In addition, having more time to practice the method is required so that we can give more room to both teachers and students to have more fun learning by using “Si Ular” dan “Si Elang” method in learning English.*

*Key Words : teacher, vocabulary, competence, teaching and learning*

### **PENDAHULUAN**

Guru merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar-mengajar. Kualitas pembelajaran juga sangat ditentukan oleh kualifikasi guru yang dimiliki. Kualifikasi yang dimaksud berkaitan dengan metode yang diterapkan selama proses belajar-mengajar berlangsung. Mengingat perannya guru yang begitu penting, maka mendesain aktivitas-aktivitas yang membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran juga tidak kalah pentingnya. Karena alasan itulah, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris melalui penerapan metode “Si Ular dan Si Elang” di SMP yang berlokasi di Desa Bringin Nunggal, Desa Patapan, dan Desa Pengongsean, Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang.

Permasalahan yang dialami masing-masing sekolah cukup tipikal. Permasalahan yang dimaksud meliputi metode pembelajaran yang cenderung monoton dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dikatakan cukup rendah. Jika masalah tersebut dijabarkan

lebih rinci, maka permasalahan dalam proses mengajar di desa Bringin Nunggal, Pasarean, dan Desa Patapan adalah bagaimana menciptakan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan.

Menurut Kruk dan Zawodniak (2020), pembelajaran yang monoton bisa berkontribusi pada kebosanan. Hal ini disebabkan oleh minimnya keikutsertaan guru dalam pembelajaran (*insufficient teacher engagement*). Misalnya, guru hanya cenderung memberikan tugas kepada siswa. Siswa diminta untuk menyelesaikan pekerjaan. Guru yang bersangkutan barangkali berpendapat bahwa memberikan soal-soal mampu meningkatkan kompetensi siswa. Akan tetapi, minimnya peran serta guru dalam proses pembelajaran akan membuat siswa kurang memahami terhadap materi yang diberikan. Oleh sebab itu, guru itu memiliki peran yang sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran (Ja, 2017).

Selain itu, permasalahan mendasar dari sekolah-kolah tempat pengabdian ini adalah

motivasi untuk belajar. Humaida (2012) berpendapat bahwa motivasi memiliki peran kunci yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar Bahasa kedua atau Bahasa asing. Logika dibalik argumentasi ini adalah siswa atau pelajar Bahasa kedua atau Bahasa asing akan memiliki keinginan (*willingness*) untuk terus belajar (Lightbown dan Spada, 2010). Oleh sebab itu dapat dipahami pentingnya membangun dan mempertahankan motivasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seringkali atmosfer pembelajaran membosankan. Hal ini disebabkan beberapa faktor. Misalnya, materi yang diberikan tidak sesuai dengan tingkat kecakapan siswa; bisa terlalu sulit atau terlalu mudah, metode pembelajaran yang digunakan cenderung *teacher-centred* sehingga siswa merasa kurang dilibatkan dan tidak memiliki peran apa-apa selain sebagai penerima ilmu pengetahuan semata. Namun, solusi yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut sering diabaikan. Oleh karena itu, guru harus mampu meningkatkan semangat belajar siswa (Lestari *et al.*, 2020).

Persiapan dalam mengajar merupakan adalah penting. Hal ini dapat membantu bagaimana kelas akan dikondisikan dan ke mana anak didik akan dibawa. Menurut Hollins (2011), persiapan guru dalam mengajar merupakan cerminan dalam proses belajar mengajar yang berkualitas. Dari persiapan tersebut, seorang guru memiliki rambu-rambu yang harus dilewati untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika guru kurang mempersiapkan pembelajaran, maka tidak heran jika kemudian proses pembelajaran seolah-olah tidak terarah dan cenderung spontan. Hal ini mengakibatkan tingkat ketercapaian dari tujuan pembelajaran cenderung minim.

Keberhasilan dan kenyamanan dalam proses belajar mengajar dapat disebabkan beberapa faktor, antara lain masalah masing-masing individu, faktor lingkungan dan konteks dalam proses pembelajaran (Nguyen dan Tery, 2017). Oleh karena itu diperlukan konsep yang memadukan ketiga hal tersebut melalui pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) sehingga dapat ditemukan konsep *edutainment*. Dalam proses pembelajaran bahasa asing (Bahasa Inggris), guru mempunyai peran yang penting dan mendasar dalam mengarahkan peserta didik untuk mempunyai kemampuan dan kompetensi bahasa yang dipelajari. Hal ini dapat mendorong partisipasi termasuk guru untuk mempunyai kemampuan dalam mengembangkan strategi berfikir, komunikasi dan ketrampilan

bernegosiasi (Korkmaz, 2013). Oleh karena itu, metode pengajaran bahasa Inggris berbasis pada *edutainment* “Si Elang” dan “Si Ular” berdampak pada kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris dalam mengajar.

Kegiatan ini bersifat *edutainment* (education and entertainment). *Edutainment* merupakan pernikahan antara konsep pendidikan dan hiburan (Aksakal, 2015). Pengembangan konsep ini dinilai efektif untuk menjembatani pola-pola pembelajaran yang monoton atau cenderung *teachered-learning centre*. Pada konsep sebelumnya, guru memiliki peran signifikan selama proses belajar mengajar dan dianggap sebagai sumber informasi (*source of information*). Namun, konsep *edutainment* menawarkan perspektif yang berbeda. Pendekatan ini menitikberatkan pada ide sebenarnya tujuan belajar juga bisa dicapai melalui cara-cara yang “menyenangkan”. Hal ini dapat dicontohkan dengan penggunaan *games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Permainan “Si Ular dan Si Elang” merupakan metode yang diterapkan dalam pengabdian ini. Pola-pola pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini dinilai kurang efektif karena pola pembelajarannya yang monoton, maka perlu dipikirkan pendekatan baru. Metode ini kiranya sangat membantu untuk mengembangkan kemampuan para guru Bahasa Inggris di SMP di Desa Bringin Nunggal, Desa Patapan, dan Desa Pengongsean, Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang. Dengan demikian, pengabdian ini memiliki sifat urgen untuk dilaksanakan.

### METODE

Pengabdian ini memiliki sisi praktis dalam penerapannya. Alat (equipment) yang dibutuhkan cukup sederhana. Pada langkah awal, media yang dibutuhkan adalah LCD dan Laptop. Hal ini bertujuan untuk memberikan penjelasan sekaligus pengarahan kepada para guru untuk mengetahui dan memahami metode “Si Ular” dan “Si Elang”. Pemahaman awal ini menjadi penting bagi mereka sebelum menerapkannya supaya mereka tahu aturan main dalam metode ini. Ada beberapa tahapan yang kami lakukan pada kegiatan pengabdian ini. Kami mengidentifikasi lembaga-lembaga pendidikan (SMP atau yang sederajat) yang ada di desa Bringin Nunggal, desa Patapan, dan desa Pasarean. Kemudian kami mengundang guru Bahasa Inggris dari lembaga yang ada untuk dilibatkan dalam kegiatan ini. Guru-guru

dikonfirmasi melalui surat undangan yang menginformasikan jadwal kegiatan pengabdian ini, termasuk tanggal kegiatan, hari kegiatan, jam serta lokasi kegiatan. Hal ini memudahkan para guru Bahasa Inggris dalam mengikuti acara ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juli 2019.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah praktek dan interview. Secara praktis, permainan ini memiliki beberapa petunjuk yang perlu ditaati oleh semua peserta. Pertama, peserta diminta untuk membuat lingkaran (garis) sebagai batas area permainan. Kedua, peserta dibagi dua kelompok (Si Ular & Si Elang). Seterusnya, kelompok si ular berbaris memanjang dan bagian paling belakang berperan menjadi ekor (ular). Setelah itu, ular dan elang bersiap-siap. Ketika tanda, musik atau peluit, dimulai, elang mengejar buntut si ular dan si ular (kepala) menghalanginya. Jika si elang berhasil mencengkram buntut si ular, atau tubuh si ular putus selama mempertahankannya, atau keluar dari garis batas, maka anggota (buntut) si ular di diskualifikasi.

Untuk melihat seberapa jauh efek sebagai dampaknya dari kegiatan ini, kami melibatkan lima (5) guru Bahasa Inggris dari tiga (3) SMP. Tiga (3) guru berasal dari SMP Desa Bringin Nunggal, satu (1) guru berasal dari SMP Desa Patapan, dan satu (1) guru mengajar di SMP Desa Pangongsean, Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang. Dengan harapan kegiatan berjalan sesuai rencana, kelima guru Bahasa Inggris tersebut diundang dalam satu forum yang berlokasi di rumah kepala Desa Bringin Nunggal. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa KKN. Terdapat 10 mahasiswa yang ambil bagian dari kegiatan ini. Dalam konteks ini, mereka bersama para guru berperan aktif dalam implementasi metode permainan “Si Ular dan Si Elang”. Sebelumnya mereka kami informasikan tentang tata cara atau pola permainan “Si Ular dan Si Elang”. Misalnya mereka akan dikenakan sanksi jika kondisi sebagaimana disebutkan tidak terpenuhi. Sanksi yang dimaksud berkaitan dengan topik yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya *past tense*. Ketika permainan selesai, mereka yang dihukum kemudian diminta untuk menceritakan atau menjawab pertanyaan seperti yang telah disediakan oleh kami. Topik-topik serta *targetted vocabularies* dapat dilihat pada kolom berikut:

Tabel 1. Topik *Targetted Vocabularies*

Tense	Topics	Targetted Vocabularies
Past Tense	Tell me about your last	V: Went (go), visited (visit) Adj: beautiful, entertaining,

Tense	Topics	Targetted Vocabularies
	vacation. Where did you go? What did you do?	fun
Past Tense	How did you come here?	V: Rode, drove Adj: tiring, exciting
Past Tense	What games did you like to play when you were a child?	V: played, spent Adj: difficult, challenging
Past Tense	Tell me about your best or worst school teacher.	V: taught (teach) Adj: Nice, unfriendly
Past Tense	Tell me about your first day in your junior high school.	V: had (have), N: Uniform
Past Tense	Tell me about where you lived as a child.	V: lived (live) N: village, city

Langkah selanjutnya adalah melakukan interview terhadap para guru. Hal ini kami lakukan untuk mengetahui *voice* para guru tentang pendekatan yang kami gunakan dalam mengajar Bahasa Inggris. Dalam interview tersebut, kami melakukan *note taking* pada masing-masing pertanyaan yang kami ajukan. *Note taking* ini memudahkan kami dalam *me-recall* data ketika melakukan analisis. Dari masing-masing pertanyaan yang disediakan, langkah berikutnya adalah kami melakukan identifikasi atau mengelompokkan respon mereka berdasarkan topik: *applicability*, *effectivity*, *challenges*, dan *development*. Dari pengklasifikasian tersebut, kami baru melakukan analisis data. Pada tahap berikutnya, kami membuat kesimpulan terkait dengan efek penerapan metode “Si Ular dan Si Elang” dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tiga desa di Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penerapan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dilakukan, ada beberapa temuan penting dalam pengabdian kepada masyarakat ini: penerapan (*applicability*), efektivitas (*effectivity*), kendala (*challenges*), dan pengembangannya (*development*). Masing-masing poin dijelaskan sebagaimana berikut:

**a. Penerapan (*applicability*)**

Dari guru-guru Bahasa Inggris yang terlibat dalam pengabdian ini, semua partisipan menyatakan bahwa pola permainan ini dapat diterapkan dalam mengajar Bahasa Inggris. Ketika mereka ditanya *apakan metode “Si Ular dan Si Elang” dapat diterapkan dalam mengajar Bahasa Inggris*, jawaban mereka adalah bisa. Namun demikian, dari pendapat tersebut, ada dua

partisipan mengajukan beberapa kondisi supaya metode ini berjalan lebih efektif: penerapan metode ini hanya cocok untuk materi tertentu dan *grade* materi diturunkan, disesuaikan dengan topik di kelas masing-masing. Dengan kata lain, tidak semua materi dalam bahasa Inggris dapat didekati dengan permainan ini. Selain itu, topik yang ditawarkan oleh kami dirasa perlu disesuaikan kelas di mana metode ini diterapkan. Misalnya, jika permainan ini diterapkan untuk siswa kelas 2, maka materinya disesuaikan dengan materi yang diberikan kepada mereka.

Berdasarkan interview tersebut, maka memang tidak semua materi seperti yang telah diamanahkan dalam rencana pembelajaran tidak serta merta “dipaksakan” untuk dijadikan bahan dalam permainan “Si Ular dan Si Elang”. Dengan kata lain, barangkali ada topik-topik tertentu dimana penerapan metode ini sesuai, tetapi tidak dapat diterapkan jika pindah ke materi yang lain.

#### **b. Efektivitas (effectivity)**

Hasil wawancara setelah metode ini dimainkan, responden menunjukkan respon yang berbeda. Dari empat guru yang kami wawancarai, mereka berfikir bahwa permainan ini efektif untuk membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Menariknya, ada satu guru yang memiliki pandangan yang berbeda. Ketika yang bersangkutan ditanya “Apakah metode ini efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Anda?”, jawabannya tidak sama dengan pendapat guru-guru yang lain. Menurutnya, pola permainan ini “kurang efektif karena buat suasana kelas ramai. Siswa-siswi lebih konsen sama permainan dari pada materi”. Dari pendapat tersebut dapat diperhatikan bahwa ada dua poin penting sebagai catatan: kelas jadi ramai dan siswa lebih konsen sama permainan dari pada materi itu sendiri. Hal ini menjadi catatan khusus bagi kami, terutama poin kedua, untuk memikirkan bagaimana target pembelajaran tetap tercapai, akan tetapi pendekatannya lebih bersifat *entertaining*. Salah satu tujuan dari penggunaan metode ini adalah bagaimana proses belajar-mengajar bersifat *edutainment*, belajar tapi tetap menyenangkan.

#### **c. Kendala (challenges)**

Penerapan metode belajar “Si Ular dan Si Elang” tidak selalu berjalan dengan lancar karena beberapa kendala. Kami mewawancarai guru-guru dengan bertanya “kendala dalam penerapan permainan kira-kira apa?”. Secara umum dapat digambarkan bahwa masalah utama dari siswa-siswi, menurut para guru, adalah minimnya kosa

kata yang siswa-siswi miliki, tingkat kepercayaan diri, serta kurang pemahannya mereka akan maksud dan tujuan dari permainan ini.

Menurut para guru, penguasaan kosa kata dalam bahasa Inggris siswa-siswi mereka masih rendah. Hal ini dapat dicontohkan saat *punishment* berlangsung. Misalnya mereka masih kesulitan mengungkapkan “mengendarai” dalam bahasa Inggris (*drive*), bermain (*play*), tinggal (*stay*), dan mengajar (*teach*). Kosa kata tersebut bisa dikatakan masih sangat dasar dan kosa kata tersebut (mestinya) sering diungkapkan atau dipakai di jenjang mereka (yang sudah di SLTP). Namun demikian, menurut para guru, siswa-siswi masih mengalami kesulitan dalam konteks ini. Selain itu, tingkat atau rasa percaya diri siswa-siswi masih menjadi masalah tersendiri. Rasa percaya diri yang dimaksudkan dalam hal ini adalah keberanian mereka untuk tampil dan kesediaan mereka untuk terlibat aktif dalam permainan.



Gambar 1. Penerapan Permainan “Si Ular dan Si Elang”

#### **d. Pengembangan (development)**

Permainan ini juga bisa dikembangkan dalam beberapa aspek. Hasil wawancara “Bagaimana permainan ini dapat dikembangkan?” dengan para guru adalah mereka mengharapkan permainan ini dapat dikembangkan melalui beberapa cara: pengenalan materi, penambahan jam bermain, dan motivasi. Masing-masing pemikiran tersebut sekaligus menjadi isu bagaimana permainan ini kemudian bersifat berkesinambungan.

Pertama, para guru menganggap bahwa mengenalkan materi pembelajaran (sesuai dengan topik hari itu) menjadi penting. Maksudnya adalah ketika permainan belum dimulai, guru-guru sudah mengajarkan topik misalnya tentang *animals* atau *numbering*. Hal ini dimaksudkan supaya ketika permainan berlangsung dan saat *punishment* diberikan kepada mereka, mereka bisa

menyampaikan idenya dalam bahasa Inggris sesuai dengan permintaan. Misalnya, jika hari itu temanya berkaitan dengan *numbering*, maka topik tersebut diperkenalkan dulu. Sehingga siswa-siswi tidak *shock* ketika mereka sudah benar-benar *tune in* dalam game ini.

Menambah jam bermain juga penting, menurut para guru. Hal ini memungkinkan siswa-siswi lebih mudah menginternalisasi materi. Yang dimaksud penambahan jam bermain di sini adalah para guru supaya memberikan waktu yang cukup kepada siswa-siswi selama jam pelajaran untuk bermain metode ini. Jika waktunya masih tersedia, materi sudah diperkenalkan, maka selayaknyalah mereka memiliki waktu yang cukup untuk belajar bahasa Inggris melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, waktu yang ada bisa dimanfaatkan secara maksimal dan pada waktu yang bersamaan siswa-siswi dapat menginternalisasi materi dengan efektif.



Gambar 2. Proses Wawancara dengan Guru

Terakhir adalah memberi motivasi. Menurut para guru, menyampaikan materi itu penting. Akan tetapi memberikan motivasi kepada siswa-siswi juga tidak kalah pentingnya. Hal ini dapat dipahami bahwa salah kesulitan target belajar-mengajar tercapai bukan semata-mata berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa-siswi dalam menerima pelajaran. Hal ini juga dipengaruhi oleh kondisi psikologi siswa atas kesiapannya dalam menerima materi. Secara logika, jika mereka memiliki motivasi belajar, maka hal ini akan diiringi oleh usaha mereka untuk mencapainya. Permasalahannya adalah ketika siswa kurang memiliki atau bahkan tidak memiliki motivasi untuk belajar, metode apapun yang dipakai, bisa dikatakan kurang memiliki dampak terhadap perkembangan kompetensi siswa. Oleh sebab itu, memberi motivasi bagi siswa juga menjadi hal penting dalam pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan bersama Para Guru

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efek dari penerapan metode pembelajaran yang berbasis *edutainment* (Si Ular dan Si Elang). Pengabdian ini dilakukan di tiga Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang: Desa Bringin Nunggal, Desa Patapan, dan Desa Pangungsean. Temuan pengabdian ini menunjukkan empat (4) hal penting: penerapan (*applicability*), efektivitas (*effectivity*), kendala (*challenges*), dan pengembangan (*development*).

Kegiatan ini dinilai *applicable* sehingga bisa diterapkan di kelas. Selain itu, permainan “Si Ular dan Si Elang” dipandang efektif untuk membantu siswa belajar Bahasa Inggris secara lebih efektif. Di satu sisi, minimnya penguasaan bahasa Inggris dan rendahnya motivasi siswa dalam belajar bisa menjadi kendala sehingga hasil pelaksanaan permainan ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk meningkatkan partisipasi dalam program ini, diharapkan ada penambahan jam untuk bermain *game* ini dan yang juga tak kalah pentingnya adalah memberikan motivasi kepada siswa sehingga minat belajar mereka semakin tinggi.

Sebagai rekomendasi khususnya bagi guru Bahasa Inggris adalah supaya mempertimbangkan metode yang diterapkan untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang optimal. Metode sangat penting untuk pencapaian. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan metode yang relevan bagi peserta didik serta bagaimana meningkatkan minat siswa dalam Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to the Approach of the Edutainment. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*. Retrieved at 07/04/2019 from [https://www.researchgate.net/publication/277964389\\_Theoretical\\_View\\_to\\_The\\_Approach\\_of\\_The\\_Edutainment](https://www.researchgate.net/publication/277964389_Theoretical_View_to_The_Approach_of_The_Edutainment).
- Fareh, S. (2010). Challenges of Teaching English in the Arab World: Why Can't EFL Programs Deliver as Expected? *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, (2): 3600-3604.
- Goss, B. (1998). Challenges of Learning English in Japan. *Intercultural Communication Studies*, VIII (1): 145-148.
- Hollins, E., R. (2011). Teacher Preparation for Quality Teaching. *Journal of Teacher Education*. 62(4): 395-407.
- Humaida, I., A., I. (2012). Research on: Motivation to Learn English among College Students in Sudan. *English Language Teaching*. 5(8): 49-56.
- Ja, R. (2017). English Teachers' Role in Promoting Learners' Learning Autonomy in EFL Class of Public Senior High School of ENDE Regency in Academic Year 2016/2017. *Journal of Education and Human Development*. 6(2): 105-112.
- Kurk, M., & Zawodniak, J. (2020). A Comparative Study of the Experience of Boredom in the L2 and L3 Classroom. *English Teaching & Learning*. Dilihat pada 01/08/2020, dari <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s42321-020-00056-0.pdf>.
- KORKMAZ, Şule ÇELİK. 2017. "Language Games as a Part of Edutainment. 3rd World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership – WCLTA" . dalam *Procedia – Social and Behavioral Sciences* pp. 1249-1253. <https://core.ac.uk/download/pdf/82193530.pdf>
- ±
- Lestari, R., P., Asrori, M., & Sulistyawati, H. (2020). The English Teaching Strategies for Young Learners in an International Primary School in Surakarta. Retrieved at 09/08/2020 from <https://jurnal.uns.ac.id/englishedu/article/view/File/35816/23419>.
- Lightbown, P., M., & Spada, N. (2010). *How Language are Learned*. 3<sup>rd</sup> ed. China: Oxford University Press.
- Nguyen, Hoang and Terry , Daniel R. 2017. "English Learning Strategies among EFL Learners: A Narrative Approach". *IAFOR Journal of Language Learning* Vol 3 No 1.
- Teach. (2019). Teaching Method. Retrieved at 07/04/2019 from <https://teach.com/what/teachers-know/teaching-methods/>.