

## Optimalisasi Pemahaman Jargon Teknik Komputer dan Jaringan melalui Strategi Interaktif Wordwall

Shinta Aziez<sup>1</sup>, Eka Margianti Sagimin<sup>2</sup>

Universitas Pamulang<sup>1,2</sup>

Korespondensi: dosen01688@unpam.ac.id<sup>1</sup>, dosen00481@unpam.ac.id<sup>2</sup>

### *Abstract*

*This Community Service Activity focused on optimizing the understanding of English technical jargon in Computer and Network Engineering at SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang through the Wordwall interactive learning platform. The observation revealed that many students frequently use technical terms without fully comprehending their meanings. The program engaged 25 students on October 17, 2024, implementing three main activities: Find the Word, Match and Stick, and Guessing Word. The implementation methodology encompassed material preparation, practical application, and evaluation phases. Despite challenges such as participant diversity and varying engagement levels, adaptive solutions including cross-disciplinary jargon integration and equal participation opportunities successfully addressed these obstacles. Results indicated that this game-based approach effectively enhanced student engagement and facilitated meaningful learning. The project's primary contribution lies in developing a replicable learning model for technical English instruction across schools. Furthermore, it offers implications for curriculum development and learning material design that better align with student needs. Additional research is needed to explore the long-term effects of this approach and develop more comprehensive learning materials.*

**Keywords:** *game-based learning, social service, technical jargon, wordwall*

### *Abstrak*

*Program ini menitikberatkan pada peningkatan pemahaman istilah teknis bahasa Inggris di bidang TKJ di SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang menggunakan strategi interaktif Wordwall. Observasi menunjukkan bahwa siswa sering menggunakan istilah teknis tanpa pemahaman mendalam. Program ini melibatkan 25 siswa pada 17 Oktober 2024, dengan tiga aktivitas utama: Find the Word, Match and Stick, dan Guessing Word. Pelaksanaan mencakup persiapan materi, praktik, dan evaluasi. Tantangan seperti keberagaman peserta dan tingkat partisipasi diatasi melalui integrasi istilah lintas jurusan dan pemberian kesempatan yang merata. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan ini efektif meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa. Kontribusi utama program adalah pengembangan model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah lain. Program ini berimplikasi pada pengembangan kurikulum dan materi pembelajaran yang lebih sesuai kebutuhan siswa. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengkaji efek jangka panjang dan pengembangan materi yang lebih komprehensif.*

**Kata kunci:** *jargon teknis, pembelajaran berbasis permainan, pengabdian, wordwall*

## A. Pendahuluan

Pemahaman terhadap jargon teknis bahasa Inggris sangat penting dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), mengingat semakin pesatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan keterampilan yang relevan di dunia kerja. Di SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang, banyak siswa jurusan TKJ yang sering menggunakan istilah teknis dalam percakapan sehari-hari, namun pemahaman mereka terhadap istilah tersebut masih terbatas. Fenomena ini menjadi tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang seharusnya dapat mendalami istilah teknis dengan pemahaman yang lebih dalam. Sebagaimana disampaikan oleh Weirup & Taylor (2024), literasi jargon teknis sangat penting untuk menjembatani kesenjangan komunikasi dalam dunia kerja dan meningkatkan kolaborasi antar individu yang berinteraksi dalam berbagai sektor teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus meningkat, pemahaman istilah teknis tidak hanya menjadi kebutuhan dalam pembelajaran, tetapi juga dalam dunia kerja. Jargon teknis di bidang TKJ mencakup berbagai terminologi terkait perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan (networking), dan keamanan (security). Pengetahuan yang mendalam tentang istilah-istilah ini akan memungkinkan siswa untuk menguasai materi teknis yang lebih kompleks, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia profesional. Meskipun demikian, banyak siswa yang hanya mengetahui istilah teknis tersebut tanpa benar-benar memahami konteks dan maknanya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman yang perlu diatasi agar siswa dapat memanfaatkan istilah teknis tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran dan dunia kerja.

Tantangan ini juga berkaitan dengan permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2016), pengajaran bahasa Inggris di Indonesia memerlukan pendekatan yang tepat, terutama karena bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi siswa. Pembelajaran bahasa Inggris yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep dan istilah teknis yang digunakan dalam materi pembelajaran, terutama dalam bidang yang lebih spesifik seperti TKJ. Hal ini dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar, seperti yang dicatat oleh Fatah et al. (2021), yang menyebutkan bahwa kesulitan belajar seringkali terlihat dari perilaku siswa yang mudah merasa bosan dan kurang memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis game. Pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam hal ini, platform pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat digunakan untuk membantu siswa memahami istilah teknis dalam bidang TKJ. Penelitian oleh Yani & Muryanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris siswa. Game ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga mereka dapat mengingat dan memahami istilah teknis dengan lebih baik.

Pemahaman terhadap jargon teknis sangat penting dalam bidang TKJ. Menurut Englander (2014), pengetahuan tentang terminologi hardware, software, networking, dan security merupakan hal yang sangat diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak dan interaksi pengguna dalam dunia profesional. Dalam hal ini, penguasaan bahasa Inggris yang baik akan membantu siswa dalam memahami dokumentasi teknis, berkomunikasi dengan rekan kerja di industri teknologi, serta mengikuti perkembangan terbaru di bidang mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengedepankan pemahaman istilah teknis harus diintegrasikan dengan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, terutama pada jurusan yang berkaitan dengan teknologi.

Selain itu, pendekatan berbasis game dalam pembelajaran juga memberikan keuntungan dalam hal keterlibatan siswa. Smirani & Yamani (2024) menemukan bahwa teknik pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan pelajar rata-rata sebesar 25%, dengan korelasi yang kuat (0,65) antara tingkat keterlibatan siswa dan retensi pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan menggunakan platform seperti Wordwall, siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang menantang namun menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengingat istilah teknis yang diajarkan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Arsyad (2024) dan Sari et al. (2020) yang menegaskan bahwa Wordwall merupakan alat pembelajaran serbaguna yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman konseptual mereka terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks ini, program yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap jargon teknis bahasa Inggris di bidang TKJ melalui penggunaan platform pembelajaran interaktif Wordwall. Program ini dilaksanakan dengan melibatkan 25 siswa SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang pada 17 Oktober 2024. Tiga aktivitas utama yang digunakan dalam program ini adalah Find the Word, Match and Stick, serta Guessing Word. Ketiga aktivitas ini dirancang untuk memperkenalkan dan menguatkan pemahaman siswa terhadap istilah teknis yang sering digunakan dalam dunia TKJ. Aktivitas-aktivitas ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah diingat oleh siswa.

Program ini bertujuan untuk mencapai beberapa luaran yang diharapkan, antara lain peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap jargon teknis dalam bidang TKJ. Selain itu, diharapkan program ini juga dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain. Model pembelajaran yang berbasis pada aktifitas interaktif seperti Wordwall ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami istilah teknis, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, program ini tidak hanya berimplikasi pada peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga pada pengembangan kurikulum dan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah-sekolah lainnya.

Diharapkan, penelitian dan program ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran berbasis game yang lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pemahaman bahasa Inggris teknis yang relevan dengan dunia industri. Penelitian lanjutan akan diperlukan untuk mengkaji efek jangka panjang dari penerapan model pembelajaran ini dan untuk mengembangkan materi yang lebih komprehensif dalam mendalami berbagai topik teknis di bidang TKJ.

## **B. Pelaksanaan dan Metode**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 2 yang berlokasi di Jalan Surya Kencana Nomor 2, Pamulang, Tangerang Selatan pada Kamis, 17 Oktober 2024. Peserta kegiatan adalah 25 siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah.

Metode pelaksanaan mengkombinasikan pendekatan pelatihan dan peningkatan pemahaman melalui pembelajaran interaktif. Tim pelaksana terdiri dari dua dosen dan lima mahasiswa yang mempersiapkan materi tentang jargon bahasa Inggris dalam bidang TKJ. Materi pembelajaran disampaikan melalui platform Wordwall dengan tiga aktivitas utama yang saling berkaitan.

Aktivitas pertama adalah Find the Word, di mana peserta mencari jargon TKJ tersembunyi dalam papan huruf acak sambil menjelaskan arti dan penggunaannya. Kedua, Match and Stick, yang melibatkan pencocokan jargon dengan definisinya disertai contoh penggunaan dalam kalimat. Ketiga, Guessing Word, sebuah permainan tebak kata menggunakan petunjuk terkait jargon TKJ yang membutuhkan peserta untuk meneja, mendefinisikan, dan memberikan contoh penggunaan dalam konteks teknis.

Rangkaian kegiatan dimulai dengan penyampaian materi oleh dosen, dilanjutkan dengan pelaksanaan ketiga aktivitas *Wordwall* yang dipandu oleh mahasiswa. Setiap aktivitas dirancang untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta terhadap jargon teknis melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi dan kemampuan peserta dalam menjelaskan dan menggunakan jargon-jargon yang dipelajari.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjudul “Optimalisasi Pemahaman Jargon Teknik Komputer dan Jaringan melalui Strategi Interaktif Wordwall” telah berhasil dilaksanakan pada 17 Oktober 2024 berkat proses kolaborasi yang harmonis antara para dosen, mahasiswa, juga para siswa peserta PkM. Dokumentasi daripada susunan selama kegiatan PkM telah dirangkum menjadi (1) Kegiatan Rapat Pra-Kegiatan PkM; (2) Hari Pelaksanaan Kegiatan PkM dimana dalam hal ini termasuk pula sosialisasi kegiatan, pemaparan materi, serta aktivitas utama.

Kegiatan rapat pra-kegiatan PkM dilakukan agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar, kegiatan yang dilakukan sebagai permulaan yaitu rapat oleh para dosen dan mahasiswa sebagai bentuk persiapan. Rapat ini bertujuan untuk menyatukan pikiran akan visi dan misi pelaksanaan kegiatan PkM kali ini (briefing) serta mendiskusikan dan menyusun rancangan kegiatan dengan rapi agar kegiatan dapat terlaksana secara harmonis. Tim PkM, yang terdiri dari dua dosen dan lima mahasiswa, melakukan rapat perdana pada Kamis, 10 Oktober 2024. Rapat pertama ini membahas tentang penyusunan proposal kegiatan PkM.

## **Persiapan dan Rapat Pra-Kegiatan**

Sebelum pelaksanaan kegiatan PkM, tim yang terdiri dari dua dosen dan lima mahasiswa melakukan serangkaian rapat persiapan. Rapat pertama dilaksanakan pada 10 Oktober 2024 untuk mendiskusikan visi dan misi kegiatan, serta menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Rapat ini bertujuan untuk menyatukan pandangan dan memastikan bahwa seluruh anggota tim memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan serta langkah-langkah yang harus diambil agar kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Pada rapat pertama, anggota tim juga menyusun proposal kegiatan PkM dan merencanakan materi yang akan disampaikan, serta kegiatan berbasis Wordwall yang akan dijalankan bersama peserta.



Gambar 1. Rapat Tim PkM Sastra Inggris

Beberapa hari setelah rapat pertama (lihat Gambar 1), tepatnya pada 14 Oktober 2024, tim PkM kembali berkumpul untuk rapat terakhir sebelum hari pelaksanaan kegiatan. Rapat lanjutan ini bertujuan untuk menyusun rincian acara, termasuk materi yang akan dipresentasikan serta persiapan terkait alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan Wordwall. Tim juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan serta meminta izin untuk mengadakan PkM di sekolah.

## **Pelaksanaan Kegiatan PkM**

Setelah seluruh persiapan selesai, kegiatan PkM dimulai pada 17 Oktober 2024. Kegiatan diawali dengan sosialisasi yang disampaikan oleh Shinta Aziez, dosen Sastra Inggris yang sekaligus menjadi ketua tim PkM. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat kegiatan kepada siswa serta memberikan gambaran tentang apa yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, dosen Eka Margianti Sagimin memberikan pemaparan materi tentang jargon bahasa Inggris di bidang TKJ, menjelaskan pengertian, pentingnya pemahaman jargon dalam konteks teknik, serta contoh penggunaan istilah-istilah tersebut dalam dunia kerja dan studi (lihat Gambar 2).



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Jargon oleh Mrs. Eka Margianti Sagimin

Setelah sesi pemaparan materi selesai, para mahasiswa yang terlibat dalam PkM memandu siswa untuk melakukan aktivitas utama, yaitu pembuatan dan permainan Wordwall. Aktivitas ini terdiri dari tiga bagian yang saling berkaitan, yaitu Find the Word, Match and Stick, dan Guessing Word (lihat Gambar 3-Gambar 5).



**Gambar 3.**  
Kegiatan *Find the Word*



**Gambar 4.** Kegiatan *Match and Stick*



**Gambar 5.** Kegiatan *Guessing Word*

### **Aktivitas Wordwall ke-1: *Find the Word***

Pada tahap pertama, kegiatan dimulai dengan permainan Find the Word. Di sini, siswa diminta untuk mencari jargon-jargon TKJ yang tersembunyi di dalam papan huruf acak yang telah dibuat menggunakan platform Wordwall. Setiap kali siswa berhasil menemukan sebuah kata, mereka diminta untuk menjelaskan arti dan penggunaannya dalam konteks TKJ. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkenalkan istilah-istilah teknis kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna dan konteks istilah-istilah tersebut. Kegiatan ini juga memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat saling berbagi pengetahuan dan saling mendukung dalam memahami istilah teknis yang baru.

Antusiasme siswa sangat terlihat dalam aktivitas ini, di mana mereka dengan semangat mencari kata-kata yang tersembunyi sambil berdiskusi dengan teman-teman mereka untuk mencari tahu arti dari istilah-istilah yang mereka temui. Aktivitas ini tidak hanya membuat mereka lebih memahami jargon TKJ, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja dalam tim.

### Aktivitas Wordwall ke-2: *Match and Stick*

Setelah Find the Word, kegiatan dilanjutkan dengan permainan Match and Stick. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mencocokkan istilah jargon TKJ yang telah mereka pelajari dengan definisinya. Dengan cara ini, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap istilah teknis yang telah dipelajari sebelumnya dan memastikan bahwa mereka benar-benar memahami makna dari setiap jargon yang digunakan. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap istilah-istilah yang telah mereka temui sebelumnya, sekaligus mengembangkan keterampilan mereka dalam mengidentifikasi istilah dan definisi secara tepat.

### Aktivitas Wordwall ke-3: *Guessing Word*

Setelah Match and Stick, tahap selanjutnya adalah Guessing Word. Pada permainan ini, siswa diminta untuk menebak jargon-jargon TKJ berdasarkan petunjuk atau definisi yang diberikan. Kegiatan ini dirancang untuk menguji sejauh mana siswa memahami istilah-istilah yang telah mereka pelajari, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang lebih dinamis. Seperti halnya permainan sebelumnya, aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pengetahuan, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dalam konteks teknis.

### Penutupan Kegiatan PkM

Rangkaian aktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami jargon TKJ dalam bahasa Inggris dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan istilah-istilah teknis tersebut. Selanjutnya, para anggota tim PkM menutup acara dengan mengucapkan terima kasih pada siswa yang berpartisipasi dalam acara PkM ini dengan memberikan plakat sebagai *Token of Appreciation* lalu berfoto bersama bersama para siswa. Dengan demikian PkM pun sudah selesai dilaksanakan



**Gambar 6&7.** Sesi Pemberian *Token of Appreciation* dan Foto Bersama

Berdasarkan pelaksanaan dan evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan di SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang, dapat ditarik beberapa

kesimpulan penting mengenai efektivitas penggunaan platform Wordwall dalam pembelajaran jargon bahasa Inggris teknis. Program ini tidak hanya mencapai target pembelajaran yang direncanakan, tetapi juga memberikan wawasan berharga tentang metode pengajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap terminologi teknis dalam bidang kejuruan mereka. Evaluasi menyeluruh terhadap program ini mengungkapkan berbagai temuan signifikan yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

### **Simpulan**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat diterima dengan baik dan direspon positif oleh para peserta. Melalui kegiatan ini, para siswa diberikan cara agar lebih mudah dalam memahami, menghafal, serta menggunakan jargon-jargon bahasa Inggris yang sering mereka temukan pada pembelajaran dan praktek di kelas. Hal ini memudahkan mereka dalam mengaplikasikan pembelajaran dan menghindari kesalahan yang dikarenakan ketidakmampuan dalam memahami jargon. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, di antaranya: peserta berasal dari 3 macam jenis jurusan yang berbeda, setiap jurusan memiliki istilah yang berbeda, dan beberapa siswa masih terlihat pasif. Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan beberapa solusi seperti: mencampurkan jargon dari 3 jenis jurusan dalam pembelajaran, meminta peserta membuat daftar jargon yang tidak diketahui, dan memberikan kesempatan kepada setiap jurusan dalam aktivitas Wordwall. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para siswa terlihat antusias dan lebih banyak memahami serta menghafal jargon-jargon yang mereka temui dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap jargon bahasa Inggris di bidang Teknik Komputer dan Jaringan

### **Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk kedepannya adalah lebih ditingkatkan dalam memberi pelajaran yang mampu mengasah kekreatifan siswa sejak dini. Hal ini penting agar saat siswa sudah berada di jenjang yang lebih tinggi dari sekolah dasar, mereka mampu berpikir kreatif yang dapat membantu mengubah cara pikir mereka menjadi lebih beragam. Dengan pengembangan kreativitas sejak dini, diharapkan siswa akan lebih siap dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang semakin kompleks, termasuk dalam memahami dan mengaplikasikan berbagai istilah teknis dalam bahasa Inggris di bidang kejuruan mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, M. (2024). Harnessing Wordwall for enhanced vocabulary acquisition and engagement in non-formal elementary education. *Journal of Languages and Language Teaching*. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12020>
- Chance, S., Fayyaz, F., Campbell, A. L., Pitterson, N. P., & Nawaz, S. (2024). Guest



- editorial special issue on conceptual learning of mathematics-intensive concepts in engineering. *IEEE Transactions on Education*, 67(4), 491–498. <https://doi.org/10.1109/TE.2024.3416649>
- Englander, I. (2014). *The architecture of computer hardware, systems software, & networking: An information technology approach*.
- Fatah, M., Suud, F. M., & Chaer, M. T. (2021). Jenis-jenis kesulitan belajar dan faktor penyebabnya: Sebuah kajian komprehensif pada siswa SMK Muhammadiyah Tegal. *Psycho Idea*, 19(1), 89. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.6026>
- Cambridge Dictionary jargon. (n.d.). *Cambridge Dictionary*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/jargon>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pedoman pelaksanaan upskilling dan reskilling guru kejuruan pada sekolah menengah kejuruan berstandar industri tahun 2020*. <https://www.scribd.com/document/485428328/PedomanPelaksanaan-Upskilling-dan-Reskilling-Guru-Kejuruan-pada>
- Lassaad, S., & Yamani, H. (2024). Analysing the impact of gamification techniques on enhancing learner engagement, motivation, and knowledge retention: A structural equation modelling approach. *Electronic Journal of e-Learning*. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.9.3563>
- Nasution, S. (2016). Pentingnya pendidikan bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Warta Edisi: 50*. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.198>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Keguruan, F. (2020). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang. Universitas Sains & Teknologi. (n.d.). Pamulang, Tangerang Selatan. *Ensiklopedia Dunia*. Retrieved from: [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Pamulang,\\_Tangerang\\_Selatan#:~:text=Pamulang%20dahulunya%20merupakan%20bagian%20dari,No.%2003%20tahun%201992](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Pamulang,_Tangerang_Selatan#:~:text=Pamulang%20dahulunya%20merupakan%20bagian%20dari,No.%2003%20tahun%201992).
- Weirup, A. P., & Taylor, P. G. (2024). What do you mean? Developing jargon literacy for the workplace. *Management Teaching Review*. <https://doi.org/10.1177/23792981241266465>
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas game interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini di taman kanak-kanak Latihan SPG Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274–16281. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8946>
- Yuliandari, R. N., & Anggraini, D. M. (2021). Teaching for understanding mathematics in primary school. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210421.00>