

Belajar Grammar dan Vocabulary dengan Menyenangkan melalui Grammar Adventure di TPA Al-Ikhlas

Diyah Iis Andriani¹, Rahmita Egilistiani²

^{1,2}Universitas Pamulang

Email : ¹ dosen00605@unpam.ac.id, ² dosen01439@unpam.ac.id

Abstrak

Penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu diperkenalkan sejak dini, khususnya melalui penguasaan kosakata dan struktur dasar bahasa, seperti *grammar*. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran *grammar* adalah *parts of speech*, terutama *noun* dan *verb*, yang berperan dalam membentuk kalimat sederhana. TPA Al-Ikhlas yang berlokasi di Parigi Baru, Pondok Aren, merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an dan pembentukan akhlak, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan tambahan, termasuk kemampuan dasar bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata serta kesulitan dalam memahami fungsi kata dalam kalimat. Kondisi tersebut salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga kurang menarik dan berpotensi menurunkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui program "Grammar Adventure" yang bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *parts of speech* sekaligus memperkaya kosakata bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang diterapkan menggunakan permainan edukatif, seperti *card game*, tebak kata, dan *sentence-building games*, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik diarahkan untuk memahami kosakata, mengenali fungsi kata dalam kalimat, serta berlatih menyusun kalimat sederhana secara aktif. Kegiatan ini juga mendorong peningkatan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sederhana dan kehidupan sehari-hari. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dasar *grammar*, penguasaan kosakata, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris untuk komunikasi sederhana. Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan edukatif melalui program "Grammar Adventure" dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan dasar bahasa Inggris peserta didik di lingkungan pendidikan nonformal.

Kata Kunci: *grammar, parts of speech, vocabulary, permainan edukatif, pembelajaran interaktif*

Abstract

English as an international language is an important skill that should be introduced from an early age, particularly through the acquisition of vocabulary and basic language structures such as grammar. One important aspect of grammar learning is parts of speech, especially nouns and verbs, which play a fundamental role in constructing simple sentences. TPA Al-Ikhlas,

located in Parigi Baru, Pondok Aren, is a non-formal educational institution that focuses on Qur'anic learning and character development while also supporting the development of additional skills, including basic English proficiency. Based on observations, the students have limited vocabulary and experience difficulties in understanding the functions of words within sentences. These challenges are partly influenced by the use of conventional teaching methods, which tend to be less engaging and may reduce students' learning motivation. Therefore, this Community Service Program (PKM) was implemented through the "Grammar Adventure" program, which aims to improve students' understanding of parts of speech while expanding their English vocabulary. The learning activities employed educational games, including card games, word-guessing activities, and sentence-building games, to create an interactive, participatory, and enjoyable learning environment. Through this approach, students were encouraged to develop their vocabulary, identify the functions of words in sentences, and actively practice constructing simple sentences. The activities also contributed to increasing students' confidence in using English in simple everyday contexts. The results indicated improvements in students' basic grammar understanding, vocabulary acquisition, and ability to use English for simple communication. Thus, the educational game-based approach implemented through the "Grammar Adventure" program can serve as an engaging and effective alternative for supporting the development of basic English skills among students in non-formal educational settings.

Keywords: *grammar, parts of speech, vocabulary, educational games, interactive learning*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran strategis dalam komunikasi global, pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan, serta akses terhadap teknologi dan berbagai sumber informasi. Di tengah perkembangan global yang semakin dinamis, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi hanya dipandang sebagai keterampilan tambahan, tetapi menjadi salah satu kompetensi yang dapat mendukung kesiapan peserta didik dalam menghadapi tuntutan akademik maupun kehidupan sosial di masa depan. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi langkah penting untuk membangun fondasi kemampuan berbahasa secara bertahap. Pada tahap awal pembelajaran, peserta didik perlu memperoleh pengalaman yang memungkinkan mereka mengenali dan menggunakan kosakata sederhana sekaligus memahami pola dasar pembentukan kalimat dalam bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris karena kosakata menjadi unsur yang memungkinkan seseorang memahami dan menyampaikan makna. Namun, penguasaan kosakata saja belum cukup untuk menghasilkan penggunaan bahasa yang baik. Peserta didik juga perlu memahami bagaimana kata-kata tersebut berfungsi dan disusun dalam sebuah kalimat. Dalam konteks ini, *grammar* memiliki posisi fundamental karena memberikan pemahaman mengenai aturan dan pola yang mengatur penggunaan bahasa sehingga pesan dapat disampaikan secara lebih tepat dan mudah dipahami (Fitria, 2022; Rossiter, 2021). Pemahaman *grammar* pada tingkat dasar tidak harus selalu diberikan melalui penjelasan aturan yang kompleks, tetapi dapat dimulai dari pengenalan fungsi kata yang dekat dengan pengalaman belajar peserta didik.

Salah satu konsep dasar dalam pembelajaran *grammar* adalah *parts of speech*, yaitu pengelompokan kata berdasarkan fungsi dan perilakunya dalam suatu struktur bahasa. Di antara berbagai kategori *parts of speech*, *noun* dan *verb* merupakan dua unsur yang sangat penting untuk diperkenalkan kepada pembelajar tingkat dasar. *Noun* berfungsi antara lain untuk menyatakan orang, benda, tempat, atau gagasan, sedangkan *verb* digunakan untuk menyatakan tindakan, aktivitas, atau keadaan. Pemahaman terhadap kedua kategori tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk

mengenali struktur kalimat sederhana, seperti pola *Subject + Verb + Object*. Dengan demikian, pengenalan *noun* dan *verb* tidak hanya bertujuan agar peserta didik mampu menghafalkan jenis-jenis kata, tetapi juga agar mereka dapat memahami fungsi kata dan menggunakannya secara kontekstual dalam komunikasi sederhana.

Penguasaan *vocabulary* dan pemahaman *parts of speech* juga memiliki hubungan yang erat. Peserta didik membutuhkan perbendaharaan kata yang memadai untuk dapat mengenali dan mempraktikkan berbagai contoh *noun* dan *verb* dalam kalimat. Sebaliknya, pemahaman terhadap fungsi kata membantu peserta didik menggunakan kosakata tersebut secara lebih tepat sesuai dengan konteks kalimat (Ramadhani & Ovilia, 2022; Yuliani et al., 2023). Bagi pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language/EFL*), proses tersebut dapat menjadi tantangan tersendiri karena bahasa Inggris dan bahasa Indonesia memiliki karakteristik struktur yang berbeda. Satu kata dalam bahasa Inggris bahkan dapat memiliki fungsi yang berbeda bergantung pada konteks penggunaannya. Oleh sebab itu, pembelajaran *noun* dan *verb* perlu dilakukan secara bertahap melalui contoh dan aktivitas yang konkret agar peserta didik tidak hanya menghafal definisi, tetapi mampu mengenali fungsi kata ketika digunakan dalam kalimat.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada peserta didik di TPA Al-Ikhlas, Parigi Baru, Pondok Aren. TPA Al-Ikhlas merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an dan pembentukan akhlak peserta didik. Selain memberikan pendidikan keagamaan, lingkungan pembelajaran di TPA juga memiliki potensi untuk mendukung pengembangan keterampilan tambahan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, termasuk kemampuan dasar bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, pemahaman *grammar* dasar, serta kemampuan mengidentifikasi dan membedakan fungsi kata dalam kalimat. Keterbatasan tersebut terlihat ketika peserta didik diminta mengenali kata sebagai *noun* atau *verb* dan menggunakannya untuk membentuk kalimat sederhana.

Selain persoalan penguasaan materi, proses pembelajaran juga menghadapi tantangan dari aspek metode. Pembelajaran bahasa Inggris yang masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, seperti penjelasan materi, pencatatan, dan hafalan kosakata, belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik yang membutuhkan aktivitas belajar yang lebih aktif dan menarik. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada penjelasan guru dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan memiliki kesempatan terbatas untuk menggunakan bahasa secara langsung. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat memengaruhi motivasi dan kepercayaan diri peserta didik ketika harus berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, bereksplorasi, mencoba, melakukan kesalahan, dan belajar kembali dalam suasana yang positif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pemanfaatan permainan edukatif (*educational games*) dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permainan dapat mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat satu arah menjadi aktivitas yang lebih interaktif dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan untuk menggunakan kosakata dan struktur bahasa secara berulang melalui aktivitas yang memiliki tujuan tertentu. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *educational games* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Chen & Mokmin, 2024; Pradana & Uthman, 2023). Unsur permainan juga dapat mengurangi kesan bahwa pembelajaran *grammar* merupakan aktivitas yang sulit dan penuh aturan. Sebaliknya, konsep-konsep bahasa dapat diperkenalkan melalui pengalaman langsung yang lebih konkret dan mudah diingat.

Pembelajaran berbasis permainan menjadi semakin relevan ketika diterapkan pada materi *vocabulary* dan *parts of speech*. Materi yang bersifat klasifikatif, seperti membedakan *noun* dan *verb*,

dapat dikemas dalam aktivitas yang menuntut peserta didik untuk mengenali, mencocokkan, mengelompokkan, dan menggunakan kata. Misalnya, melalui *card game*, peserta didik dapat mengidentifikasi kata dan mengelompokkannya berdasarkan fungsi. Melalui *word-guessing game*, peserta didik dapat memperkaya kosakata sekaligus melatih kemampuan memahami makna kata. Selanjutnya, melalui *sentence-building game*, peserta didik dapat menggunakan kosakata yang telah dipelajari untuk menyusun kalimat sederhana. Rangkaian aktivitas tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung secara bertahap, mulai dari mengenali kata, memahami fungsi kata, hingga menerapkannya dalam struktur kalimat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) menyelenggarakan program “Grammar Adventure: Pelatihan *Parts of Speech* dan *Vocabulary* melalui Game Edukatif di TPA Al-Ikhlas”. Program ini dirancang sebagai bentuk inovasi pembelajaran bahasa Inggris dasar yang mengintegrasikan materi *vocabulary*, *parts of speech*, khususnya *noun* dan *verb*, dengan berbagai aktivitas permainan edukatif. Pendekatan tersebut tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Program “Grammar Adventure” dilaksanakan melalui beberapa bentuk permainan, antara lain *card game*, *word-guessing game*, dan *sentence-building game*. Setiap permainan memiliki fungsi pembelajaran yang saling melengkapi. *Card game* digunakan untuk membantu peserta didik mengenali dan mengelompokkan kosakata berdasarkan kategori *noun* dan *verb*. *Word-guessing game* diarahkan untuk memperluas perbendaharaan kosakata melalui aktivitas menebak makna atau identitas kata berdasarkan petunjuk tertentu. Sementara itu, *sentence-building game* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengombinasikan kosakata yang telah dipelajari ke dalam kalimat sederhana. Dengan demikian, permainan tidak ditempatkan sekadar sebagai aktivitas hiburan, tetapi sebagai strategi pedagogis yang memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Melalui program tersebut, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu mengingat lebih banyak kosakata, tetapi juga memahami fungsi kata dan menggunakannya dalam konteks yang sederhana. Aktivitas yang bersifat kolaboratif dan kompetitif secara sehat juga diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih berani berpartisipasi dan menggunakan bahasa Inggris tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Dengan meningkatnya kesempatan untuk berlatih secara langsung, kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris diharapkan turut berkembang. Pembelajaran yang menyenangkan juga diharapkan dapat membangun persepsi positif bahwa bahasa Inggris merupakan keterampilan yang dapat dipelajari melalui aktivitas yang dekat dengan dunia peserta didik.

Dengan demikian, kegiatan PKM “Grammar Adventure” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *vocabulary* dan *parts of speech*, khususnya *noun* dan *verb*, melalui penerapan permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris pada konteks sederhana sehari-hari. Pada akhirnya, program ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang kontekstual dan aplikatif di lingkungan pendidikan nonformal, khususnya dalam mendukung pengembangan kompetensi dasar bahasa Inggris peserta didik di TPA Al-Ikhlas.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan pemahaman *vocabulary* dan *part of speech* (*noun* dan *verb*) peserta didik TPA Al-Ikhlas melalui media pembelajaran visual berbasis *card game*. Materi disusun berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata dan pemahaman fungsi kata dalam kalimat sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran difokuskan pada pengenalan

kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, disertai contoh kalimat sederhana dan media visual yang menarik. Metode pembelajaran menggunakan pendekatan ekspositori yang dipadukan dengan aktivitas interaktif berupa tanya jawab, demonstrasi, *card game*, *word guessing game*, dan *sentence building game*. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi, daya ingat, serta kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) identifikasi kemampuan awal peserta melalui observasi dan wawancara sederhana; (2) penyampaian materi mengenai *vocabulary* dan *part of speech* (*noun* dan *verb*) menggunakan media visual; (3) praktik melalui berbagai permainan edukatif, seperti *card matching*, *word guessing*, dan *sentence building*; serta (4) evaluasi melalui observasi, tanya jawab, dan latihan sederhana untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata, pemahaman fungsi kata, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana. Kegiatan dilaksanakan di TPA Al-Ikhlas pada tanggal 15–17 April 2026 dengan melibatkan 28 peserta didik tingkat Sekolah Dasar. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan terhadap keaktifan peserta, kemampuan mengenali *vocabulary*, membedakan *noun* dan *verb*, serta kepercayaan diri peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di TPA Al-Ikhlas selama tiga hari dengan melibatkan 28 peserta didik tingkat sekolah dasar. Kegiatan difokuskan pada peningkatan penguasaan *vocabulary* dan *part of speech* (*noun* dan *verb*) melalui pembelajaran berbasis *card game*. Sebelum pelaksanaan, sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan mengenali kosakata, membedakan fungsi *noun* dan *verb*, serta kurang percaya diri menggunakan bahasa Inggris. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi dasar mengenai *vocabulary* dan *part of speech*, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas interaktif berupa *card matching*, *word guessing*, dan *sentence building games*. Penggunaan media visual membuat peserta lebih mudah memahami hubungan antara kosakata dengan fungsi kata dalam kalimat sederhana.



Gambar 1. Penyampaian materi *vocabulary* dan *part of speech*

Pada gambar ini, para tim PKM menjelaskan materi dasar *vocabulary*, *noun*, dan *verb* menggunakan media visual sebagai pengantar sebelum praktik permainan edukatif. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam setiap permainan. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta.



Gambar 2. Antusiasme peserta selama kegiatan pembelajaran

Para peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias melalui berbagai aktivitas interaktif yang meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan pemahaman peserta terlihat ketika mereka mulai mampu mengelompokkan kosakata berdasarkan fungsi *noun* dan *verb*, mencocokkan kartu kosakata dengan benar, serta menyusun kalimat sederhana menggunakan kata-kata yang telah dipelajari. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, penggunaan *card game* juga mendorong peserta menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 3. Praktik penggunaan card game

Setelah itu para peserta didik berlatih mengenali kosakata dan membedakan *noun* serta *verb* melalui permainan *card game* secara berkelompok. Aktivitas *word guessing* dan *sentence building games* semakin meningkatkan keterlibatan peserta karena mereka belajar melalui gerakan, diskusi, dan kerja sama kelompok. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih komunikatif dan membantu peserta memahami penggunaan kosakata dalam konteks sehari-hari.



Gambar 4. Aktivitas word guessing dan card game

Pada akhirnya para peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan edukatif yang melatih penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *card game* efektif dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*, pemahaman *part of speech*, motivasi belajar, serta kepercayaan diri peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chen dan Mokmin (2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta Nation (2001) yang menegaskan bahwa media visual membantu memperkuat pemerolehan kosakata melalui asosiasi gambar dan pengulangan. Dengan demikian, *card game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris pada pendidikan dasar maupun pendidikan nonformal.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TPA Al-Ikhlas berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *vocabulary* dan *part of speech*, khususnya *noun* dan *verb*, melalui pembelajaran berbasis *card game*. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengenali kosakata, membedakan fungsi *noun* dan *verb*, menyusun kalimat sederhana, serta meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian,

pembelajaran berbasis *card game* dapat menjadi alternatif metode yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris dasar pada peserta didik usia sekolah dasar di lingkungan pendidikan nonformal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A., Suprayitno, D., Kristina, K., Tartila, T., Sari, D. M., Ratnah, R., Tabuni, D., Afini, V., Rumawak, S., Saputri, F., Merizawati, H., Monalisa, M., Muliati, M., Supriatnoko, S., & Soraya, K. (2024). *Buku ajar basic English grammar*.
- Ahmed, A. A. A., Ampy, E. S., Komariah, A., Hassan, I., Thahir, I., Hussein Ali, M., Ullah, S., Kulsoom, U., & Zafarani, P. (2022). *Investigating the effect of using game-based learning on EFL learners' motivation and anxiety*. *Education Research International*, 2022, Article 6503139. <https://doi.org/10.1155/2022/6503139>
- Armelia, N., Sudarmarji, I., Nuraini, H., Forsia, L., & Nirmala, N. (2024). *Improving students' English vocabulary mastery through the learning media "card games"*. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 233–241. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6898>
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press <https://www.cambridge.org/core/books/teaching-languages-to-young-learners>
- Chen, J., & Mokmin, N. A. (2024). Enhancing primary school students' performance, flow state, and cognitive load in visual arts education through the integration of augmented reality technology in a card game. *Education and Information Technologies*.
- Fitria, T. N. (2022). *Pelatihan tata bahasa Inggris dasar (English basic grammar) untuk pembelajar pemula di Indonesia*. ResearchGate.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*

[https://books.google.com/books/about/Contextual Teaching and Learning.html](https://books.google.com/books/about/Contextual_Teaching_and_Learning.html)

- Khudoyorova, G. I. (2025). *The importance of the English language in modern education*. *Образование Наука И Инновационные Идеи В Мире*, 77(1), 198 - 205.
- Koenig, J.-P., & Michelson, K. (2020). What does being a noun or a verb mean? In S. Müller & A. Holler (Eds.), *Proceedings of the 27th International Conference on Head-Driven Phrase Structure Grammar* (pp. 106-126). CSLI Publications.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- https://www.academia.edu/81933408/What_does_being_a_noun_or_a_verb_mean
- Lestari, S., & Surtikanti, M. W. (2024). Elementary school students' challenges in learning English: A reflection for Merdeka curriculum from a rural area in West Kalimantan. *Efektor: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Mavlonova, S. A. K., Morozova, A. V., & Oromidinova, D. P. (2025). The role of the English language in global communication and its importance in the education system. *International Journal of Artificial Intelligence*, 5(5), 702-705.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*
- <https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning>
- Muliawan, S. A., Fauzi, I., Nugraha, R. F., Nasution, H. M., & Jami, S. V. Y. (2024). Penerapan *game-based learning* untuk peningkatan English vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(4). <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.299>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Nevia, Y. I., Faridha, N., Larasati, E. A. D., & Wulandari, C. (2022). Students' motivation in learning English by using Content Language Integrated Learning (CLIL) approach. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 1(2). <https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i2.128>
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O. (2023). Development of Aqidah Akhlak Learning Media "Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)" for High School Students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 25-36.

- Ramadhani, S., & Ovilia, R. (2022). Understanding parts of speech by EFL students to ease them in constructing an English sentence. *Journal of English Language Teaching*, 11(4).
- Rossiter, A. (2021). *The importance of grammar*.
<https://eric.ed.gov/?id=ED613321>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (3rd ed.). Pearson Education.
- Simamora, S. M., & Pane, I. P. S. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *grammar translation method* (GTM) pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas V SD Negeri 106802 Helvetia T. A. 2024/2025. *Jurnal Efektor*
- Syahrir, R. A., Sari, P., & Aliyah, H. (2024). Interactive learning methods to increase students' motivation in learning English: Students' point of view. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2).
<http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/6900>
- Wahyuni, C., & Safitri, L. (2021). The correlation between parts of speech mastery and writing achievement. *International Journal of Research in English Teaching and Applied Linguistics (IJRETAL)*, 2(2).
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*
<https://www.cambridge.org/core/books/games-for-language-learning>
- Xiao, X. (2023). The influence of affective factors on middle school students' English learning. <https://drpress.org/ojs/index.php/ijeh/article/view/33121>
- Yuliani, S., Hartati, S., Sulaiman, M., Saptika, S., & Saputri, K. (2024). Interactive vocabulary technique in vocabulary mastery teaching: A quasi-experimental approach. *Journal of English Education*, 1(2).
<https://jurnal.dokicti.org/index.php/JEE/article/view/356>