



**PELATIHAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN KOMBINASI  
“VOCABULARY CHAIN” AND “STORYTELLING” DI SMA PGRI PEKANBARU**

**M. Fadhly Farhy Abbas<sup>1\*</sup>, Herdi<sup>2</sup>, Tatum Derin<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan dan Vokasi, Universitas Lancang Kuning,  
Pekanbaru, Indonesia**

**\* [fadhly@unilak.ac.id](mailto:fadhly@unilak.ac.id)**

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari dengan adanya permasalahan dan kebutuhan guru-guru Bahasa Inggris di SMA PGRI Kota Pekanbaru. Permasalahannya adalah banyaknya keraguan siswa-siswi untuk berbicara dalam berbahasa Inggris karena takut melakukan kesalahan akibat kurang kosakata. Tugas pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan dan membuka wawasan guru tentang kombinasi dua metode yang efektif dalam membangun arsenal kosakata Bahasa Inggris di dalam ruang kelas. Tim pelaksana dari Universitas Lancang Kuning melakukan pengabdian masyarakat kepada segenap guru-guru bahasa Inggris dan siswa-siswi di SMA PGRI Kota Pekanbaru dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan singkat tentang gamifikasi pengajaran Bahasa Inggris yang mengkombinasikan permainan Rantai Kosakata (Vocabulary Chain) dan Bercerita Tiga Kalimat (Three-sentence Storytelling), dan disertai dengan diskusi dan tanya jawab kepada peserta kegiatan. Sebagai hasilnya, dari interpretasi temuan melalui kuisioner pre-test dan post-test, ditemukan bahwa kegiatan tersebut berhasil membuka wawasan guru-guru mengenai dalamnya potensi kedua game yang sudah layak lama dilakukan tapi belum terlalu efektif untuk mendorong siswa berani berbicara selama ini. Kegiatan ini telah membuka wawasan guru tentang cara mengajar kosakata tanpa perlu membebani siswa untuk menghafal yang merupakan cara tipikal mengajar kosakata yang sering dilaksanakan di banyak sekolah-sekolah di Kota Pekanbaru.

**Kata Kunci:** Kosakata; Vocabulary Chain; Storytelling

**Abstract**

*This community service activity is based on the problems and needs of English teachers at SMA PGRI Pekanbaru City. The problem is that many students hesitate to speak English because they are afraid of making mistakes due to lack of vocabulary. The main focus of this activity is to provide support for effective learning methods in building an English vocabulary arsenal in the classroom without having to burden students to memorize a number of new vocabularies, such as the typical way of teaching vocabulary that is often carried out in many schools in Pekanbaru City. For this reason, the implementing team considered it necessary to carry out community service to all English teachers and students at SMA PGRI Pekanbaru City in the form of socialization and short training on gamification of English teaching that combines the Vocabulary Chain game and Three-sentence Storytelling, and accompanied by discussions and questions and answers to the participants of the activity. As a result, from the interpretation of the findings through the pre-test and post-test questionnaires, it was found that the activity succeeded in opening the teachers' insights into the depth of the potential of the two games that had been carried out for a long time but had not been very effective in encouraging students to dare to speak up so far.*

**Keywords:** Vocabulary; Vocabulary Chain; Storytelling



## PENDAHULUAN

Kosakata (vocabulary) adalah pengetahuan paling dasar yang perlu dimiliki bagi semua pelajar bahasa. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Phythian-Sence & Wagner (2007, p. 1) bahwa “memperoleh kosakata yang kita gunakan untuk berpikir dan berkomunikasi adalah pencapaian linguistik yang kepentingan dan kompleksitasnya hampir tidak dapat dipahami.” Akan tetapi, perhatian terhadap pengajaran kosakata di tingkat sekolah masih lumayan minim, dibuktikan dari kecenderungan pengajaran beberapa kosakata sebagai penambah atau bagian kecil dari seluruh jam kelas pengajaran Bahasa Inggris (González-Fernández & Schmitt, 2017). Menurut Cahyono dan Widiati (2008), Panggabean (2015), dan Pasassung (2003), pengajaran pemerolehan kosakata masih minim dilakukan di Indonesia. Oleh sebab hal ini, tidaklah mengejutkan kalau mata Kuliah Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang cukup mengintimidasi bagi banyak siswa-siswi Indonesia, terutama siswa-siswi yang belum memiliki banyak kosakata Bahasa Inggris.

Ada begitu banyak studi yang menyatakan dan membuktikan bahwa siswa-siswi di berbagai sekolah di Indonesia memiliki kosakata Bahasa Inggris yang sangat minim. Hal ini juga tidak jarang ditemukan dikalangan mahasiswa-mahasiswa Indonesia, termasuk yang berkecambah di jurusan-jurusan Bahasa Inggris (Kurniawan, 2017). Tanpa kosakata yang cukup, pelajaran Bahasa Inggris tidak akan efektif karena siswa tidak akan dapat mengikuti konsep-konsep Bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru-guru, seperti tata bahasa (grammar), pelafalan (pronunciation), struktur kalimat (sentence structure). Akan tetapi, kebanyakan metode pengajaran kosakata masih tidak efektif dalam membuat siswa nyaman untuk berani berbicara atau menulis dalam Bahasa Inggris. Pengajaran kosakata sering dilakukan dengan memberikan berbagai macam kata-kata Bahasa Inggris dan artinya dalam Bahasa Indonesia secara terisolasi, misalnya dalam bentuk daftar kosakata dan banyak guru berekspektasi siswa-siswi untuk bisa menghafal seluruh daftar kosakata tersebut dan langsung mengetahui cara menggunakan kata-kata baru tersebut dalam suatu kalimat. Metode ini sangatlah tidak efektif

karena siswa hanya akan mendapatkan sedikit kata-kata baru yang sudah ditentukan di buku-buku ajaran sekolah dan kalimat-kalimat struktur dasar yang terpisah dan tidak alami. Sedangkan luaran mata pelajaran Bahasa Inggris adalah siswa bisa mampu menggunakan berbagai macam kosakata dan merangkai kalimat dalam Bahasa Inggris dikonteks kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang dapat memberikan siswa-siswi Indonesia banyak kosakata yang natural dan mendorong mereka secara langsung untuk merangkai kalimat tanpa mengintimidasi mereka dengan cara menghafal kosakata-kosakata baru dan konsep tata bahasa. Dengan tujuan mengajak mahasiswa yang takut diminta menggunakan Bahasa Inggris menjadi tidak takut untuk mencoba di kelas, tipe metode yang paling cocok adalah metode gamifikasi (gamification). Metode gamifikasi pelajaran adalah cara pengajaran yang menjadi sangat populer di beberapa tahun terakhir ini karena keefektifitasnya dalam membuat pelajaran yang biasanya membosankan atau mengintimidasi menjadi menyenangkan (Maulidiyah et al., 2023). Studi ini mengusulkan pengajaran Bahasa Inggris yang mengkombinasikan permainan Rantai Kosakata (Vocabulary Chain) dan Bercerita Tiga Kalimat (Three-sentence Storytelling).

## METODE

Pelatihan ini melibatkan serangkaian prosedur yang dirancang untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman kepada target sekolah yaitu SMA PGRI Kota Pekanbaru. Tahapan awal mencakup analisis situasi, yang terdiri dari observasi lapangan dan wawancara preliminari. Dari hasil analisis ini, tim pelatihan dapat merumuskan proposal dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Secara sekilas, tim pengabdian mengetahui bahwa guru-guru Bahasa Inggris sekolah tersebut mengalami masalah dimana siswanya cukup sulit diajak untuk berani berbicara Bahasa Inggris. Hasil dari analisis ini kemudian membentuk dasar untuk pembuatan proposal dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Selanjutnya, tim pengabdian merancang

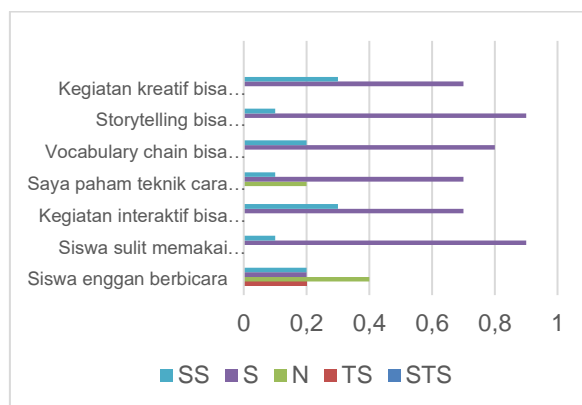
sosialisasi mengenai pentingnya fokus untuk membangun kosakata Bahasa Inggris siswa melalui metode kombinasi Vocabulary Chain dan Storytelling. Dalam melaksanakan kegiatan ini, kami melibatkan tiga dosen dari Fakultas Pendidikan dan Vokasi (Fadiksi) serta dua mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Partisipasi mereka diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait metode pembelajaran ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diimplementasikan di SMA PGRI Kota Pekanbaru di bulan Desember 2024. Pusat pelaksanaan ini dipilih dengan pertimbangan untuk melibatkan semua-semua guru-guru Bahasa Inggris sebagai peserta kegiatan di tengah kesibukan ujian akhir semester. Jumlah orang yang menjadi peserta adalah 10 guru. Melibatkan mereka di waktu ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik dalam peningkatan pemahaman Bahasa Inggris maupun dalam pengembangan keterampilan komunikasi mereka yang bisa langsung diimplementasikan di semester berikutnya.

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, sepuluh guru tersebut diminta untuk menjawab survei pre-test yang bertujuan untuk mengetahui perspektif dan pengetahuan mereka mengenai pengajaran kosakata, metode vocabulary chain, dan metode storytelling. Para peserta juga diberikan beberapa pertanyaan terbuka agar tim pengabdian bisa mengetahui lebih dalam mengenai situasi mereka. Setelah kegiatan pelatihan selesai, guru-guru diberikan post-test berisi pertanyaan-pertanyaan yang sama dan ditanyakan dengan pertanyaan-pertanyaan lanjutan yang bertujuan untuk mengetahui kesan mereka mengenai metode kombinasi vocabulary and storytelling.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada T.A. 2024/2025 Ganjil, sebuah inisiatif Pengabdian Kepada Masyarakat Skim APBF telah berhasil dilaksanakan. Fokus kegiatan ini terpusat di SMA PGRI Kota Pekanbaru, dan melibatkan 10 guru Bahasa Inggris sebagai peserta kegiatan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra tim dengan pendekatan yang efektif.



Gambar 1. Hasil Survei Pre-test

Permasalahan sekolah dapat dilihat dari hasil survei pre-test, dimana tim pengabdian mencari tahu seberapa jauh pengetahuan para peserta mengenai vocabulary chain, storytelling, dan cara mereka mengajar Bahasa Inggris di kelas.

Menurut hasil survei, mayoritas peserta guru SMA PGRI Pekanbaru “setuju” dengan pernyataan-pernyataan pre-test. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, 90% guru lebih yakin tentang efektivitas storytelling daripada vocabulary chain dalam hal meningkatkan kemampuan berbicara. Hasil survei menunjukkan bahwa 70% guru yakin dengan kemampuan mereka mengajar untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dan hanya 20% “setuju” and 20% “sangat setuju” bahwa siswa-siswanya enggan berbicara di kelas.



Gambar 2. Para peserta mengisi survei kegiatan pelatihan

Akan tetapi tim pengabdian juga menanyakan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada guru peserta lokakarya untuk mengetahui lebih dalam tentang situasi dan problematika mengajar Bahasa Inggris di SMA PGRI Kota Pekanbaru. Ternyata hasilnya cukup berbeda dari hasil survei kuantitatif.

Pertanyaan pertama meminta guru untuk menjelaskan tantangan yang mereka hadapi

ketika mengajak siswa berpartisipasi aktif di kelas. Meskipun hanya 4 orang peserta yang menyatakan mereka merasa bahwa siswa di kelasnya pada umumnya enggan berbicara dalam bahasa Inggris di survei kuantitatif, ternyata kesepuluh guru mendeskripsikan situasi yang sama: bahwa siswa mereka enggan berbicara Bahasa Inggris di kelas. “Anak-anak kurang percaya diri kalau diajak berbicara,” adalah ucapan dari empat orang guru. Menurut para peserta lainnya, karena siswa merasa dirinya belum menguasai tata bahasa dan tidak memiliki kosakata yang banyak, mereka jarang berani maju. Salah satu peserta bercerita bahwa “sangat sulit meminta mereka bercerita walau sudah diyakinkan bahwa tidak masalah kalau harus sedikit menggunakan Bahasa Indonesia.”

Ketika ditanyakan bagaimana cara guru-guru saat itu menjawab tantangan tersebut, ternyata mayoritas guru mencoba “mengajak anak-anak untuk banyak membaca sehingga kosakata mereka akan bertambah nantinya.” Sesuai hasil wawancara preliminari, guru-guru lebih sering hanya “meminta siswa banyak belajar vocabulary.” Hanya satu peserta bercerita bahwa mereka melakukan ice-breaking activity untuk mengajak anak-anak bermain dan tidak ragu berbicara di kelas, dan kebetulan aktivitas tersebut adalah permainan vocabulary chain juga.

Elaborasi para guru ketika ditanyakan pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak jauh berbeda dari hasil observasi dan wawancara preliminari.



**Gambar 3.** Pemaparan materi mengenai *vocabulary chain* and *three-sentence storytelling*

Vocabulary Chain, yang juga disebut Rantai Kata (Word Chain), adalah permainan dimana suatu kelas bisa mengusulkan berbagai macam kosakata satu per satu (Yanti, 2017). Untuk memainkan permainan tersebut, seseorang

siswa memulai dengan mengucapkan atau menulis sebuah kata, dan siswa berikutnya kemudian harus menemukan sebuah kata yang huruf awalnya adalah huruf akhir kata sebelumnya, dan siswa-siswa giliran berikutnya harus mengusulkan kata yang berbeda dari sebelumnya. Para peserta kegiatan juga setuju bahwa game ini bisa memberikan siswa kerangkai yang sangat mudah untuk memicu ingatan mereka, karena guru bisa meminta mereka untuk mengusulkan kosakata berdasarkan huruf terakhir kosakata sebelumnya dengan cepat.

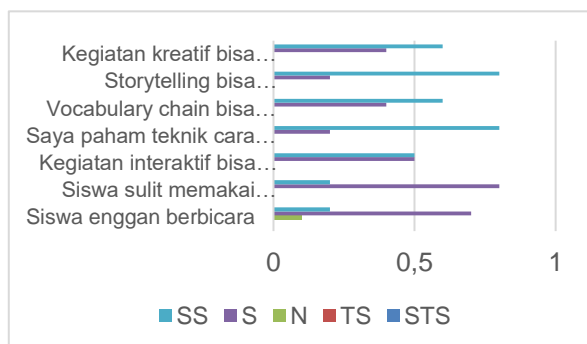
Kegiatan pelatihan menunjukkan para peserta lebih banyak variasi cara mereka bisa mengimplementasikan game tersebut selain hanya meminta siswa maju ke depan satu-per-satu untuk menulis kata. Game ini bisa dilakukan secara kompetitif dimana dua barisan tim siswa bisa berlomba untuk memenuhi bagian papan tulis mereka, bisa dilakukan murni secara lisan sehingga bisa mengakomodasi siswa yang tunanetra atau murni secara tulisan sehingga bisa mengakomodasi siswa yang tunarungu. Game ini sangat bagus untuk memicu siswa untuk menggunakan dan mengumpulkan kosakata-kosakata yang seluruh siswa di suatu kelas ketahui dari pengalaman pribadi, sehingga kumpulan kosakata yang akan dipelajari adalah kumpulan kata-kata yang natural dan bukan kaku dari buku ajaran (Špalková, 2007). Di konteks kelas dimana populasi siswanya minim kosakata, vocabulary chain akan lebih lancar jika ada guru Bahasa Inggris yang bisa ikut mengusulkan kata-kata baru sewaktu-waktu ditengah rantai dan memperbaiki penulisan atau pelafalan yang keliru di akhir permainan.

Vocabulary chain, meskipun sangat menyenangkan dan bisa mengajak siswa-siswi manapun dengan mudah untuk mulai berbicara atau menulis dalam Bahasa Inggris, hanya akan memicu kosakata-kosakata terpisah. Makanya pelatihan ini memberitahu guru bahwa game ini paling efektif untuk meningkatkan kosakata siswa jika dikombinasikan dengan metode storytelling, suatu metode yang juga sangat populer untuk mengajarkan siswa tentang berbagai macam kosakata baru (Herdi et al., 2024). Metode storytelling secara umum membutuhkan seorang guru untuk mengajarkan siswa tentang konsep naratif terdahulu, sehingga metode ini lumayan sulit bagi kelas dimana



mayoritas siswanya masih ragu-ragu untuk menggunakan Bahasa Inggris. Tetapi, metodenya bisa diadaptasi untuk meminta siswa hanya menulis maksimal tiga kalimat dalam Bahasa Inggris (three-sentence storytelling) dengan menggunakan beberapa kosakata dari hasil vocabulary chain yang dipilih secara acak. Dengan penyesuaian ini, siswa yang masih minim kemampuan Bahasa Inggrisnya tidak perlu merangkai cerita yang kompleks dari awal hingga akhir, tetapi mereka bisa diajarkan secara langsung untuk merangkai lebih dari satu kalimat terisolasi dengan kumpulan kosakata yang dimiliki kelas mereka sendiri.

Usai kegiatan pelatihan, para peserta diminta untuk mengisi survei post-test. Jawaban-jawaban semua peserta berubah secara signifikan dari hasil pre-test. Dimana sebelumnya para peserta hanya “setuju” tentang efektivitas kedua game tersebut, di hasil post-test sebanyak 80% peserta “sangat setuju” bahwa game ini bukan hanya sekedar ice-breaking atau game untuk membuat kelas menyenangkan, tetapi bisa menjadi teknik yang sangat efektif untuk meningkatkan kosakata siswa.



**Gambar 4.** Hasil Post Test

Ketika ditanyakan jika guru memiliki ide atau rencana tertentu untuk menerapkan kombinasi game ini, salah satu peserta bercerita bahwa mereka akan “mencoba menerapkannya dengan materi atau lagu yang mereka suka.” Ada juga peserta yang menjawab “saya berencana menerapkan games ini di sepertiga terakhir pembelajaran, sehingga bila digunakan untuk evaluasi.” Para peserta lain tidak menyuarakan cara tertentu tetapi mereka menyatakan bahwa mereka akan langsung menerapkan kombinasi vocabulary chain dan storytelling.

Seperti hasil survei post-test kuantitatif, mayoritas peserta juga lebih yakin bahwa

kombinasi game ini adalah cara yang bagus untuk memicu siswa berbicara. Satu guru mengucapkan “bagus karena sangat memotivasi siswa untuk langsung praktek dalam percakapan” dan peserta lain mengutarakan “bagus karena secara tidak langsung kita melatih siswa berpikir dan tertantang dengan permainan ini sehingga mereka happy dan menyenangkan pelajaran bahasa Inggris.” Para peserta guru lebih paham bahwa jika vocabulary chain dikombinasikan dengan storytelling, semua kosakata-kosakata baru yang akan diajarkan bisa langsung diterapkan dengan cara storytelling yang menyenangkan daripada cara klasik menulis kalimat-kalimat terpisah.

Tim pengabdian juga menanyakan indikator seperti apa yang akan para guru gunakan untuk mengukur efektivitas kegiatan ini dalam meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa. Tujuh dari sepuluh peserta mengucapkan bahwa mereka akan mengukurnya dari jumlah kosakata yang bisa ditunjukkan oleh siswa. Sedangkan peserta lain akan menggunakan indikator “keberanian melakukan percakapan,” “keberanian menampilkan drama di depan kelas,” dan “daya serap materi dan prestasi akademik.”



**Gambar 5.** Foto akhir kegiatan pelatihan

Para peserta juga menyuarakan apresiasi pengetahuan baru mengenai fleksibilitas kombinasi game ini. Mayoritas metode gamifikasi yang telah direkomendasikan dan diteliti adalah metode-metode yang cukup bergantung dengan teknologi (Fithriani, 2021). Penggunaan Quizziz (Sirait & Kharisma, 2024), Digital Flashcards (Andriani et al., 2024), Scrabble (Daulay & Adelita, 2023), atau game-game online lainnya memang bisa menjadi metode yang sangat efektif dan menyenangkan untuk belajar Bahasa Inggris bagi pelajar pemula. Tetapi ketergantungan metode gamifikasi yang menggunakan teknologi dengan presensi



smartphone, laptop, jaringan internet yang bisa mendukung lebih dari 20 atau 30 siswa di satu kelas, serta kondisi sekolah yang sedang tidak mengalami kematian listrik berarti akan muncul banyak situasi dimana metode-metode ini menjadi tidak efektif atau tidak bisa digunakan sama sekali di berbagai lokasi. Akan tetapi, vocabulary chain dan storytelling tidak hanya bebas dari keterbatasan syarat teknologi, tetapi juga bisa dengan mudah dimodifikasi untuk pengajaran berbagai topik Bahasa Inggris, bahkan juga bisa diaplikasikan untuk mengajar bahasa-bahasa lain.

### KESIMPULAN

Terkait dengan pembahasan ini, pembelajaran bahasa Inggris di SMA PGRI Pekanbaru adalah salah satu sekolah yang masih memiliki masalah yang diutarakan di penjelasan-penjelasan sebelumnya, yaitu minimnya kosakata siswa di kelas dan kurangnya keberanian mereka untuk berbicara atau menulis dalam Bahasa Inggris akibat kekurangan tersebut. Dengan suksesnya pelatihan vocabulary chain and three-sentence storytelling, guru-guru SMA PGRI Pekanbaru merasa sangat terinspirasi untuk menggunakan metode gamifikasi demi memicu siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Metode vocabulary chain ini yang sebelumnya hanya dilakukan sekali-kali sebagai sekedar permainan, sedangkan metode storytelling sering sulit dilaksanakan karena siswa merasa terintimidasi. Tetapi dengan pengarahannya di lokakarya ini, guru-guru sadar bahwa kedua metode ini ternyata sangat efektif jika dikombinasikan. Kegiatan pengabdian ini berhasil membangun pemahaman mendalam terhadap pentingnya mengajar dan membangun kosakata.

Masih banyak sekolah-sekolah lain yang masih terpaku untuk mengajarkan grammar Bahasa Inggris dan minim fokusnya untuk membangun kosakata siswa di waktu kelas yang terbatas di sekolah. Hal ini tentu menjadi masalah yang serius dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Secara otomatis, siswa akan terlanjur kesulitan dalam mengikuti topik pembahasan mata pelajaran Bahasa Inggris yang semakin rumit seiring minggu berganti. Sehingga, hal ini membuat proses pembelajaran di sekolah ini memerlukan perhatian yang lebih

khusus agar problematikanya tadi dapat teratasi dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M., Sunardi, & Drajadi, N. A. (2024). Looking for a Fun Way to Learn English Vocabulary? Discover the Magic of Gamification with Digital Flashcards. *Voices of English Language Education Society*, 8(2). <https://doi.org/10.29408/veles.v8i2.26810>
- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2008). The teaching of EFL vocabulary in the Indonesian context: the state of the art. *TEFLIN*, 19(1), 2.
- Daulay, S. H., & Adelita, D. (2023). Using Scrabble as a Gamification to Enhance Students' Motivation and Vocabulary Acquisition: Teachers' Perspective. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v7i1.150>
- Fithriani, R. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(3), 146-163. <https://callej.org/index.php/journal/article/view/357>
- González-Fernández, B., & Schmitt, N. (2017). Vocabulary acquisition. In *The Routledge handbook of instructed second language acquisition* (pp. 280-298). Routledge.
- Herdi, H., Abbas, M. F. F., Syaifullah, S., & Rizky, R. (2024). Menyenangkan Belajar: Pelatihan Membaca Bahasa Inggris dengan Sentuhan Cerita untuk Siswa Kelas X di SMK Bina Insan Provinsi Riau. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(2), 276–282. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i2.670>
- Kurniawan, I. (2017). Assessing English students vocabulary size of Lampung State Islamic University. *Humaniora*, 8(4), 381-390. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v8i4.3909>
- Maulidiyah, E. C., Ningrum, M. A., Fitri, R., & Pratiwi, A. P. (2023). PELATIHAN FUN GAMES BERBASIS STEAM PADA PENDIDIK ANAK USIA DINI. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 70-74. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n2.p70-74>

**M. Fadhly Farhy Abbas, dkk., Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Kombinasi  
"Vocabulary Chain" and "Storytelling" di SMA PGRI Pekanbaru**

- Panggabean, H. (2015). Problematic Approach to English Learning and Teaching: A Case in Indonesia. *English language teaching*, 8(3), 35-45.  
<http://dx.doi.org/10.5539/elt.v8n3p35>
- Pasassung, N. (2003). Teaching English in an "acquisition-poor environment": An ethnographic example of a remote Indonesian EFL classroom. (Doctoral Dissertation). Department of Linguistics, Faculty of Arts, University of Sydney.
- Phythian-Sence, C., & Wagner, R. K. (2007). Vocabulary acquisition: A primer. In R. K. Wagner, A. E. Muse, & K. R. Tannenbaum (Eds.), *Vocabulary acquisition: Implications for reading comprehension* (pp. 1–14). The Guilford Press.  
<https://psycnet.apa.org/record/2006-21627-001>
- Sirait, N. A., & Kharisma, A. J. (2024). The Student's Perception on Gamification of Vocabulary Development by Utilizing Quizizz Application. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e-ISSN 2721-9666, 5(1), 203-214.
- Špalková, K. (2007). The Use of Games for Vocabulary Representation and Revision to Young Learners (Doctoral dissertation, Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta).
- Yanti, R. (2017). The implementation of word chain game to improve the mastery of English vocabulary (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).