

**PENERAPAN TEKNIK *WORD MATCHING GAME* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN *VOCABULARY* PESERTA DIDIK PADA MATERI *NARRATIVE
TEXT* KELAS IXD SMP NEGERI 3 PRAYA**

BAIQ DEWI MUHIMMAH
SMP Negeri 3 Praya
Muhimmahdewi@Gmail.Com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan meningkatkan pengetahuan *vocabulary* peserta didik melalui penerapan Teknik *Word Matching Game*. Pelaksanaan Tindakan Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 80menit tiap pertemuan. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan baik pada hasil pengamatan, kuisioner maupun hasil tes. Adapun hasil tes menunjukkan persentase ketuntasan dari Pra siklus yakni 52 % menjadi 76% pada siklus I, selanjutnya terjadi peningkatan Kembali pada siklus II menjadi 88%. Hal ini membuktikan bahwa Teknik *Word Matching Game* dapat meningkatkan pengetahuan *vocabulary* pada peserta didik khususnya pada materi *procedure text* kelas IXD SMP Negeri 3 Praya Tahun Pelajaran 2022/2023

Kata Kunci : *Vocabulary, Matching game, Narrative Text*

ABSTRACT

Classroom Action Research aims to increase students' vocabulary knowledge through the application of the *Word Matching Game* Technique. Action Implementation This research was carried out in 2 cycles. Each cycle was held 2 meetings with an allotted time of 80 minutes for each meeting. The results of data analysis in this study showed that there was an increase in both the observations, questionnaires and test results. The test results showed the percentage of completeness from the pre-cycle, namely 52% to 76% in cycle I, then there was an increase in Return in cycle II to 88%. This proves that the *Word Matching Game* Technique can increase vocabulary knowledge in students, especially in *procedure text* material for class IXD SMP Negeri 3 Praya Academic Year 2022/2023

Keywords : *Vocabulary, Matching game, Narrative Text*

PENDAHULUAN

Vocabulary (kosa kata) merupakan komponen dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, baik dalam meningkatkan keterampilan mendengar (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), ataupun menulis (*writing*). Sederhananya kosa kata (*vocabulary*) merupakan pengetahuan tentang sebuah arti/makna sebuah kata, “*vocabulary is the knowledge of meanings of words*” (Heibert dan Kamil, 2005). Namun, selain arti kata, sebuah kata juga terkait dengan unsur lainnya yang meliputi *property* atau *features* (ciri kebahasaan). Setiap kata merupakan kombinasi dari arti/makna, daftar, himpunan kata, kolokasi (kata sanding), *grammar* (tata bahasa), *spelling* (ejaan penulisannya), *pronunciation* (pengucapan), dan frekuensi (Alizadeh, 2016).

Peserta didik yang memiliki penguasaan *vocabulary* rendah seringkali berjuang keras untuk memahami makna teks yang dibaca agar dapat menjawab berbagai pertanyaan terkait isi teks. Selain itu, peserta didik yang memiliki penguasaan *vocabulary* (kosa kata) rendah juga kesulitan dalam menyampaikan berbagai ide dan gagasannya baik secara lisan ataupun tulisan. Oleh karena itu, perlu penguatan penguasaan *vocabulary* kepada peserta didik untuk

mempermudah dalam pengembangan keterampilan berbahasa, terutama bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai.

Permasalahan kesulitan berbahasa asing yang diakibatkan rendahnya penguasaan *vocabulary* dialami hampir sebagian besar pelajar bahasa asing. Rendahnya penguasaan *vocabulary* ini juga nampak pada peserta didik SMP Negeri 3 Praya. Hal ini terlihat baik saat proses pembelajaran ataupun pada hasil penilaian. Pada proses pembelajaran, diskusi dalam menemukan ide/gagasan, mengidentifikasi isi teks, dan menyimpulkan isi teks cenderung membutuhkan waktu lebih lama bahkan gagal karena terbentur oleh rendahnya pengetahuan *vocabulary*.

Peserta didik khususnya kelas 9 kesulitan hampir pada setiap materi mata pelajaran Bahasa Inggris disebabkan karena rendahnya pengetahuan kosa kata (*vocabulary knowledge*). Kegagalan dalam memahami teks membuat peserta didik cenderung tidak semangat dalam belajar dan menghindari tugas-tugas yang diberikan. Hal ini tentunya menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*, umumnya dilaksanakan dengan menghafal. Melalui teknik menghafal, peserta didik akan lebih mudah menguasai berbagai kosa kata baru. Peserta didik khususnya kelas 9 pada SMPN 3 Praya juga menerapkan teknik menghafal ini untuk mempelajari kosa kata baru. Namun, teknik menghafal ini kurang efektif karena seringkali kosa kata melekat hanya sesaat dalam memori dan menghilang saat dibutuhkan. McCarten (dalam Said, 2021) mengatakan “*Learning vocabulary is largely about remembering, and students generally need to see, say, and write newly learned words many times before they can be said to have learned them*”. Hal ini berarti bahwa, meskipun menghafal atau mengingat kata tertentu adalah sebuah cara mempelajari kosa kata tertentu, namun seseorang juga harus melihat, mengatakan, dan menulis kata tersebut sesering mungkin agar terus diingat. Oleh karena itu peserta didik tidak terbantu hanya dengan menghafal kosa kata, akan tetapi perlu melatih diri untuk menggunakan kata tersebut baik dalam tulisan ataupun percakapan setiap hari. Selain itu kata yang dipelajari seseorang adalah sebuah kesan, sesuatu yang memiliki kesan tentunya akan mempengaruhi orang tersebut dan dia cenderung untuk mengingat dan tidak melupakan kata tersebut (Graves dkk., 2013). Hal ini berarti bahwa peserta didik harus melatih diri menggunakan kosa kata yang dipelajarinya secara terus menerus dalam konteks kehidupannya sehingga menimbulkan kesan yang mudah untuk diingat.

Cara untuk menimbulkan kesan yang membuat ingatan peserta didik kuat terhadap *vocabulary* yang dipelajari, maka perlu metode ataupun teknik yang menarik dalam mempelajari *vocabulary*. *Word matching* merupakan salah satu alternatif permainan mencocokkan (menjodohkan kata) yang juga membantu seseorang dalam memahami sebuah kata dan konsepnya dengan cara yang menyenangkan (Allen, 2006). *Word matching* merupakan sebuah teknik yang seringkali digunakan dalam pembelajaran kosakata. Teknik ini sangat membantu peserta didik menemukan makna kata atau memahami sebuah frase tanpa harus membuka kamus. Peserta didik cukup menebak dan mencocokkan kata dengan pasangan yang sesuai dengan arti kata, synonym, antonim, atau definisinya. Teknik *word matching* ini akan lebih berkesan jika dikemas dalam bentuk permainan atau *game* karena anak-anak umumnya lebih menyukai sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam upaya peningkatan pengetahuan kosa kata (*vocabulary knowledge*) khususnya pada materi *narrative text* pada peserta didik SMPN 3 Praya khususnya kelas 9D, peneliti mencoba menerapkan teknik “*word matching game*”. Kegiatan *word matching* (mencocokkan kata) ini dilakukan dalam permainan sehingga apa yang dipelajari akan lebih menanamkan kesan yang menyenangkan dan memberi pengaruh kuat terhadap ingatan peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Teknik *Word Matching Game* Untuk Meningkatkan Pengetahuan *Vocabulary* Peserta Didik Pada Materi *Narrative Text* Kelas IXD SMP Negeri 3 Praya Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Praya. Pada Penelitian ini, peneliti melibatkan peserta didik kelas 9D sebagai sampel dengan jumlah 25 orang anak. Sampel ini diambil dengan mempertimbangkan hasil belajar sebelumnya khususnya pada kemampuan kosa kata (*vocabulary*) yang rendah. Peneliti merupakan guru sekaligus sebagai Observer langsung. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 dari bulan Januari-Maret, yang dilakukan dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan waktu pelaksanaan pada masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (80 menit) untuk setiap pertemuan.

Adapun metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik observasi, kuesioner dan *vocabulary test*. Observasi (pengamatan) dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati bagaimana pengaruh penggunaan teknik *word matching games* terhadap peningkatan kemampuan *vocabulary* peserta didik. Kuisisioner berupa lembar instrument yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah penerapan teknik *word matching game* dilaksanakan dan pengaruhnya terhadap keaktifan peserta didik, serta sejauh mana keberhasilan dan pengaruhnya dalam meningkatkan pengetahuan kosakata (*vocabulary knowledge*). Pengumpulan data melalui tes dilakukan untuk mendapatkan data terkait perkembangan pengetahuan *vocabulary* peserta didik, maka peneliti mengumpulkan data dengan melakukan tes kompetensi.

Data hasil test untuk mengukur perkembangan pengetahuan *vocabulary* peserta didik dengan mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun KKM mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas ini yaitu 70. Hal ini berarti bahwa peserta didik memperoleh nilai minimal 70 maka dinyatakan tuntas dalam materi ini. Ketuntasan klasikal penelitian ini menggunakan rumus oleh (Daryanto, 2014) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini jika menunjukkan ketercapaian hasil tes kemampuan kosakata atau *vocabulary* peserta didik pada materi *narrative text* mencapai persentase ketuntasan minimal 81-90 % atau dalam kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pelaksanaan siklus I, tindakan dilakukan dalam 2 kali pertemuan di mana masing-masing pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (80 menit). Pada siklus I ini meliputi 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil *vocabulary test* pada siklus I menunjukkan hasil yang lebih baik dari hasil tes pra siklus yaitu dari 52% menjadi 76%, namun hasil ini belum memuaskan karena masih terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Berikut persentase *vocabulary test* pada siklus I.

Tabel 1. Persentase Hasil *Vocabulary Test* Siklus I

No.	Hasil Nilai Yang Diperoleh	Jumlah Peserta Didik	Kriteria Ketuntasan
1.	90 - 100	1 orang	Tuntas

No.	Hasil Nilai Yang Diperoleh	Jumlah Peserta Didik	Kriteria Ketuntasan
2.	80-89	5 orang	Tuntas
3.	70-79	13 orang	Tuntas
4.	60-69	6 orang	Tidak tuntas
5.	0-59	-	-
Persentase		76%	

Hasil vocabulary test pada tabel menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan berjumlah 19 orang dan tidak tuntas berjumlah 6 orang. 1 orang tuntas dalam rentang nilai 90-100, 5 orang tuntas dengan rentang nilai 80-90 dan 13 orang dengan nilai 70-79. Sedangkan 6 orang lainnya tidak tuntas berada di rentang nilai 60-69. Jika dipersentasekan, ketuntasan baru mencapai 76% dan dipertimbangkan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II.

Tindakan siklus II juga dilakukan dalam 2 kali pertemuan di mana masing-masing pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (80 menit). Pada siklus II ini juga meliputi 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Adapun hasil *vocabulary test* pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes pada siklus I. Terdapat perubahan nilai ketuntasan pada beberapa peserta didik yang sebelumnya berada di bawah nilai KKM. Berikut persentase *vocabulary test* pada siklus II.

Tabel 2. Persentase Hasil Vocabulary Test Siklus II

No.	Nilai yang diperoleh	Jumlah peserta didik	Kriteria Ketuntasan
1.	90 - 100	3 orang	Tuntas
2.	80-89	8 orang	Tuntas
3.	70-79	11 orang	Tuntas
4.	60-69	3 orang	Tidak tuntas
5.	0-59	-	-
Persentase		88%	

Hasil tes pada tabel menunjukkan bahwa peserta didik yang sudah tuntas berjumlah 22 orang dan belum tuntas 3 orang. Peningkatan nilai juga terlihat di mana 3 orang tuntas dalam rentang nilai 90-100, 8 orang tuntas dengan nilai 80-89, dan 11 orang berada pada rentang nilai 70-79. Adapun yang tidak tuntas 3 orang berada di rentang nilai 60-69. Jika dipersentasekan maka ketuntasan belajar mencapai 88% dengan kategori baik. Ketercapaian ini telah mencapai target sehingga siklus dicukupkan sampai siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas yang menerapkan teknik *word matching game* untuk meningkatkan pengetahuan kosakata (*vocabulary knowledge*) peserta didik khususnya pada materi *narrative text*. Mempelajari kosa kata dalam bahasa asing seringkali dikaitkan dengan memori atau ingatan peserta didik. Pada kenyataannya, peserta didik mendapatkan kesulitan terhadap ingatannya terhadap kosa kata yang telah dipelajari. Peserta didik biasanya butuh untuk sesering mungkin melihat, mengucapkan, dan menulis kata yang dipelajarinya agar tetap mengingatkannya, "*Learning vocabulary is largely about remembering, and students generally need to see, say, and write newly learned words many times before they can be said to have learned them*" (McCarten dalam Said:13, 2021). Teknik "*word matching*" itu sendiri merupakan teknik yang melibatkan pesertanya diminta untuk

menemukan kata, gambar, atau kartu yang cocok (Klimova, 2015). Teknik ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengingat kosakata yang dipelajarinya dan menggunakannya dalam berkomunikasi lisan dan tulis.

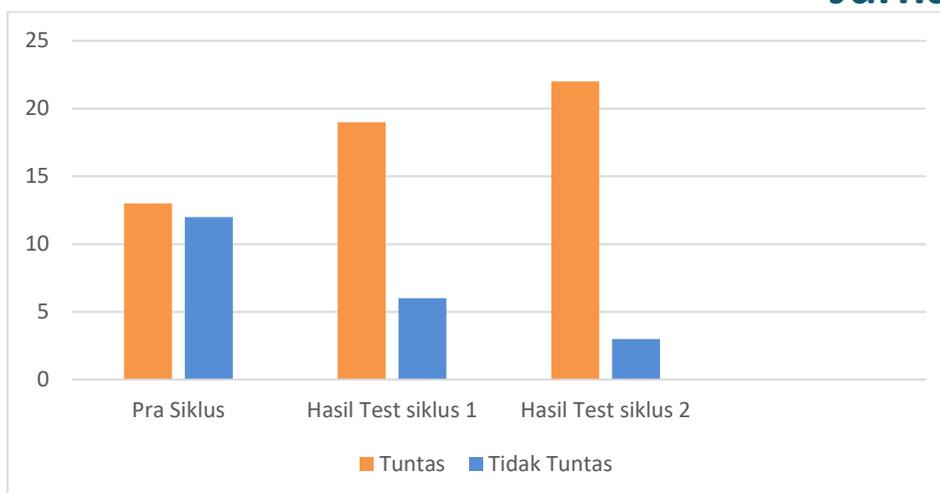
Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan perencanaan yang dilaksanakan pada awal bulan Januari tahun 2023. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu penyusunan jadwal pelaksanaan, penyusunan RPP, penyusunan lembar observasi, persiapan data awal, materi dan media pembelajaran. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada minggu ke 3 bulan Januari 2023. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 16 dan 18 Januari 2023 di kelas 9D dengan jumlah sampel 25 orang peserta didik, sedangkan siklus II pada tanggal 13 dan 15 Februari 2023. Pembelajaran pada siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan durasi 2x40 menit tiap pertemuannya. Pelaksanaan dilaksanakan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan.

Adapun observasi yang dilakukan kedua siklus tersebut adalah observasi proses pembelajaran khususnya terkait kegiatan peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan teknik *word matching game*. Pengamatan menggunakan lembar observasi dan kuisioner dengan pernyataan terstruktur. Pada akhir masing-masing siklus peserta didik juga diberikan tes (*vocabulary test*) untuk mengukur kemampuan *vocabulary* mereka setelah penerapan *word matching game* pada pembelajaran materi *narrative text*. Pada masing-masing siklus terjadi peningkatan penguasaan kosakata (*vocabulary*) peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Vocabulary Test* Pra Siklus, Siklus I dan II

No	Nilai	Pra siklus		Siklus 1		Siklus II	
		Jumlah peserta didik	Kriteria	Jumlah peserta didik	Kriteria	Jumlah peserta didik	Kriteria
1	90 - 100	-	-	1 orang	Tuntas	3 orang	Tuntas
2	80-89	2 orang	Tuntas	5 orang	Tuntas	8 orang	Tuntas
3	70-79	11 orang	Tuntas	13 orang	Tuntas	11 orang	Tuntas
4	60-69	9 orang	Tidak tuntas	6 orang	Tidak tuntas	3 orang	Tidak tuntas
5	0-59	3 orang	Tidak tuntas	-	-	-	-
Persentase		52%		76%		88%	

Jika memperhatikan table di atas, maka hasil *vocabulary test* juga menunjukkan perubahan positif baik dari pra siklus ke siklus I ataupun dari siklus I ke siklus II. Pada pra siklus persentase ketuntasan hanya 52%, terdapat 13 orang yang tuntas dan 12 tidak tuntas karena masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Pada siklus I mengalami kenaikan menjadi 76%, terdapat 19 orang yang tuntas dan 6 orang tidak tuntas. Meskipun terjadi kenaikan dalam persentase ketuntasan, namun hasil pada siklus I belum memuaskan karena masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Oleh karena itu perlu tindakan lanjut yang dilaksanakan pada siklus II. Hasil pada siklus II memperlihatkan perubahan yang memuaskan. Pada tes ini, peserta didik yang mendapat nilai tuntas berjumlah 22 orang dan yang belum tuntas 3 orang. Nilai ketuntasan ini naik mencapai 88% dengan kategori baik. Lebih lengkapnya, peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Perbandingan Hasil *Vocabulary Test* Pra Siklus, Siklus I dan II

Keberhasilan ini membuktikan bahwa teknik *word matching game* dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata (*vocabulary knowledge*) peserta didik khususnya dalam materi *narrative text*. Mempelajari kosa kata bahasa asing dengan menghafal dapat membantu peserta didik, namun belum tentu dapat mengingat kosa kata tersebut dengan tepat saat dibutuhkan. Pembelajaran yang dikemas dengan permainan akan menghadirkan fase *experiential* karena bermain adalah proses *experiential learning* dimana pelakunya merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari (Supendi & Nurhidayat, 2007). Melalui bermain materi yang diselipkan akan terserap oleh otak dengan baik sehingga mudah mengingatnya.

Teknik *word matching game* ini memiliki beberapa kelebihan terutama dalam memperkenalkan kosa kata. Kelebihan tersebut antara lain suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena dikemas dalam permainan, Peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran, memperkuat ingatan peserta didik terhadap materi terutama kosa kata yang dipelajari, menanamkan jiwa kebersamaan dalam kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, menguatkan konsentrasi dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin dalam mengikuti aturan permainan dan menyelesaikan tugas. Selain kelebihan, terdapat pula kekurangan atau kelemahan teknik *matching game* ini. Adapun kekurangan dalam penerapan teknik *word matching game* ini adalah lebih sulit melakukan pengontrolan saat bermain. Selain itu, keinginan peserta didik untuk tetap dalam permainan dan malas untuk pindah ke tahap pengerjaan tugas dan diskusi kelompok. Hal ini menghambat proses penyelesaian materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lina (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effectiveness Of Matching Game Techniq In Teaching Vocabbulary At The Seven Grade Of SMP Negeri 1 Muara Teweh School Year 2019/2021*” yang menyimpulkan bahwa *matching game* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik yang terlihat kenaikan dari hasil pre test menjadi lebih baik pada hasil test setelah tindakan pada siklus I dan II. Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian Widyaningrum (2017) dengan judul “Penerapan Model *Make a match* dengan Media Kartu Dalam Peningkatan Pembelajaran Kosa kata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas V SD Negeri 2 Klirong Tahun ajaran 2012/2013” menyimpulkan bahwa penerapan *make a match* media kartu dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 2 Klirong dimana pada siklus I ketuntasan mencapai 83%, siklus II 89% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 94%. Penelitian lainnya oleh Rahmawati dkk. (2020) yang berjudul “*Improving Students’ Vocabulary by Using Word Matching Technique Of The Seven Grade SMP TD Pardede Foundation*” juga membuktikan

bahwa teknik *word matching* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa kelas VII TD Pardede Foundation dari hasil rata-rata tes pada siklus I 54,8 menjadi 66,4 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tehnik *word matching* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam penelitian ini meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *word matching game* dapat meningkatkan pengetahuan *vocabulary* peserta didik kelas 9D SMP Negeri 3 Praya pada materi *narrative text*. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan peningkatan dari data awal yaitu pada pra siklus persentase ketuntasan hanya 52%, terdapat 13 orang yang tuntas dan 12 tidak tuntas dan masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Pada siklus I mengalami kenaikan menjadi 76%, terdapat 19 orang yang tuntas dan 6 orang tidak tuntas. Meskipun terjadi kenaikan dalam persentase ketuntasan, namun hasil pada siklus I belum memuaskan karena masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Adapun hasil pada siklus II memperlihatkan perubahan yang memuaskan. Pada tes ini, peserta didik yang mendapat nilai tuntas berjumlah 22 orang dan yang belum tuntas 3 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 88%.

Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengharapkan terjadi perubahan positif di lingkungan sekolah, khususnya pada proses pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mengharapkan penerapan teknik *matching game* dapat dilakukan oleh guru-guru lain dalam mata pelajaran lainnya guna meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizadeh I. 2016. Vocabulary Teaching Technique: A Review of Common Practices. *International Journal Research In English Education*, 1 (1), 22-30..
- Allen, J. 2006. *Words, Words, Words: Teaching Vocabulary In Grades 4–12*. Portland: Stenhouse Publishers.
- Graves, M, F. August, D. Martinez, J, M. 2012. *Teaching Vocabulary To English Language Learners*. Ney York: Teachers College Press.
- Hiebert, E. H., & Kamil, M. L. 2005. *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Klimova, B. F. 2015. *Games In The Teaching English*. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 191 (2015), 1157-1160.
- Lina, M, C. 2021. *The Effectiveness Of Matching Game Techniq In Teaching Vocabbulary At The Seven Grade Of SMP Negeri 1 Muara Teweh School Year 2019/2021*. Diploma thesis, Universitas Islam Kalimantan MAB.
- Rahmawati, E.B. Marpaung, M. Siburian, S. Sitorus, PA. 2020. *Improving Students' Vocabulary by Using Word Matching Technique Of The Seven Grade SMP TD Pardede Foundation*. *Journal of Englisg Education, Linguistic, Linguistic and Literature English Depatment Of STKIP PGRI Jombang*. 6(2), 2598-3059.
- Supendi & Nurhidayat. 2007. *Fun Game: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Depok: Penebar Swadaya.
- Widyaningrum, I. 2017. Penggunaan Model Make a match dengan Media Kartu Dalam Peningkatan Pembelajaran Kosa kata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas V SD Negeri 2 Klirong Tahun ajaran 2012/2013. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 5, (1).