

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MENYIMAK: EFEKTIFITAS PERMAINAN “SIMON SAYS” DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN AUDITORI SISWA

Litha Nesidekawati Dakka¹, Heri Alfian²

^{1, 2}Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Jl. Pemuda No. 339, Kolaka, Sulawesi Tenggara, Indonesia
Email: lithanesidekawatidakka@gmail.com

Article History

Received: 23-07-2025

Revision: 31-07-2025

Accepted: 02-08-2025

Published: 03-08-2025

Abstract. This study investigated the effectiveness of the "Simon Says" game in improving students' listening skills, specifically focusing on their auditory comprehension abilities. Employing a pre-experimental design with pretest and posttest, the research involved first-year students at SMP Negeri 1 Tirawuta. Data were collected using listening tests administered before and after implementing the "Simon Says" game as a teaching intervention over eight meetings. The results demonstrated a significant improvement in students' listening skills. The mean score increased from 6.43 to 7.93 for comprehension of spoken statements and from 3.8 to 6.5 for comprehension of dialogues. Statistical analysis using a t-test confirmed the significance of these improvements (t-test values of 5.884 and 6.825 for spoken statements and dialogues, respectively, both exceeding the t-table value of 2.045 at $df=29$ and $p<0.05$). These findings indicated that the "Simon Says" game is an effective gamification strategy for enhancing students' auditory skills in English language learning, making the learning process more engaging and less stressful. It is recommended that English teachers incorporate this game into their listening lessons.

Keywords: Gamification, Listening Skill, “Simon Says” Game, Auditory Comprehension, Educational Effectiveness

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan "Simon Says" dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa, khususnya fokus pada peningkatan kemampuan pemahaman auditori. Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimental dengan desain *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas satu di SMP Negeri 2 Bontomarannu. Data dikumpulkan menggunakan tes menyimak yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan permainan "Simon Says" sebagai intervensi pembelajaran selama delapan pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak siswa yang signifikan. Rata-rata skor meningkat dari 6,43 menjadi 7,93 untuk pemahaman pernyataan lisan dan dari 3,8 menjadi 6,5 untuk pemahaman dialog. Analisis statistik menggunakan uji-t membenarkan signifikansi peningkatan ini (nilai *t-test* masing-masing 5,884 dan 6,825 untuk pernyataan lisan dan dialog, melebihi nilai *t-tabel* 2,045 pada $df=29$ dan $p<0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan "Simon Says" merupakan strategi gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan auditori siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengurangi tekanan. Disarankan agar guru bahasa Inggris memasukkan permainan ini ke dalam pelajaran menyimak.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kemampuan Menyimak, Permainan Simon Says, Pemahaman Auditori, Efektivitas Pendidikan

How to Cite: Dakka, L. N & Alfian, H. (2025). Gamifikasi Pembelajaran Menyimak: Efektifitas Permainan “Simon Says” dalam Meningkatkan Kemampuan Auditori Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7074-7083. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3897>

PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak (*listening*) merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris, selain berbicara, membaca, dan menulis (Howatt & Dakin, 1999). Keterampilan menyimak tidak sekadar mendengar, tetapi merupakan proses aktif yang melibatkan kemampuan mengenali, memahami, dan menafsirkan makna dari informasi lisan yang disampaikan oleh penutur. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, keterampilan menyimak kerap menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik. Hal ini terjadi karena menyimak menuntut konsentrasi tinggi, pemahaman terhadap kosakata dan struktur kalimat, serta kemampuan menangkap informasi secara cepat (Hamouda, 2021). Di tingkat SMP, keterampilan ini sangat penting karena menjadi dasar dalam memahami instruksi guru, mengikuti percakapan, dan memperoleh informasi secara lisan.

Observasi awal di SMP Negeri 1 Tirawuta menunjukkan bahwa siswa kelas VII masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi lisan, menangkap inti pembicaraan, dan merespons percakapan sederhana. Masalah ini mengindikasikan rendahnya keterampilan menyimak mereka, yang juga tercermin dalam studi Hamouda (2021) bahwa menyimak adalah kemampuan yang paling lemah di antara siswa EFL (*English as a Foreign Language*). Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain kecepatan berbicara penutur, kosakata yang terbatas, aksen asing, dan kurangnya strategi konsentrasi serta tingginya kecemasan siswa (Underwood, 2018). Sayangnya, metode pembelajaran yang umum digunakan masih cenderung konvensional, seperti ceramah atau pemutaran rekaman tanpa interaksi aktif. Hal ini berdampak pada suasana kelas yang monoton dan meningkatkan stres siswa (Rivera & Montoya, 2020). Ketidaknyamanan dalam mengikuti kegiatan menyimak dapat menurunkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Kurniawan, 2019).

Mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Deterding et al., 2019). Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana yang lebih santai dan interaktif, membantu siswa belajar tanpa tekanan dan memperkuat pemahaman mereka terhadap bahasa melalui konteks yang menyenangkan (Emiroglu, 2022; Sanchez, 2021). Salah satu permainan yang sesuai untuk melatih keterampilan menyimak adalah Simon Says.

Permainan Simon Says adalah permainan instruksional berbasis gerak, di mana siswa diminta mengikuti perintah lisan hanya jika diawali dengan frasa "Simon says" (Turtledove, 2021). Permainan ini melatih konsentrasi dan mendengarkan aktif, sekaligus mengenalkan

kosakata imperatif serta preposisi secara kontekstual (Lewis & Bedson, 2019). Sigurdardottir (2020) menyatakan bahwa permainan ini sangat baik untuk menyimak karena menuntut siswa memahami perintah secara detail, sekaligus mengabaikan instruksi yang tidak sah. Permainan ini juga erat kaitannya dengan metode *Total Physical Response* (TPR) yang dikembangkan oleh James Asher, di mana pemahaman terhadap bahasa dilakukan melalui respons fisik terhadap perintah verbal (Larsen-Freeman, 2021). Prinsip TPR yang menekankan pemahaman sebelum produksi bahasa membuat pendekatan ini sangat sesuai untuk siswa pemula.

Penelitian sebelumnya mendukung manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran menyimak. Rivera dan Montoya (2020) menemukan bahwa permainan meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Kumar (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan humor dan aktivitas menyenangkan dalam pembelajaran bahasa mendukung relaksasi, fokus, serta daya ingat siswa. Dengan demikian, permainan seperti Simon Says memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Simon Says menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan Simon Says dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa SMP, khususnya dalam memahami perintah lisan dan percakapan sederhana dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta memberikan alternatif strategi pengajaran yang menarik bagi guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, khususnya *Pretest-Posttest Design* (Gay et al., 2019). Desain ini melibatkan pemberian tes awal (*pretest*) kepada sampel penelitian untuk mengukur kemampuan menyimak mereka sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, diberikan perlakuan berupa penerapan permainan "Simon Says" dalam proses pembelajaran. Di akhir penelitian, sampel kembali diberi tes (*posttest*) untuk mengukur peningkatan kemampuan menyimak setelah perlakuan diberikan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut: O1 (*Pretest*) - X (*Treatment*: Permainan Simon Says) - O2 (*Posttest*).

Subjek penelitian adalah siswa kelas pertama SMP Negeri 1 Tirawuta tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan kelas C dipilih sebagai sampel penelitian. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyimak (*listening test*), yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Tes ini terdiri dari 20 butir soal,

mencakup 10 soal pilihan ganda dan 10 soal melengkapi kalimat. Data yang diperoleh dari tes ini dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak siswa, dengan teknik analisis deskriptif dan inferensial (uji-t) untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara skor rata-rata pretest dan posttest.

HASIL

Efektivitas Permainan "Simon Says" dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Terkait Pernyataan Lisan

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak siswa terkait pernyataan lisan setelah penerapan permainan "Simon Says". Sebelum diterapkannya perlakuan, rata-rata skor kemampuan menyimak siswa terkait pernyataan lisan adalah 6,43 (dari skor maksimal 10). Setelah delapan pertemuan penerapan permainan ini, rata-rata skor kemampuan menyimak siswa meningkat menjadi 7,93. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1,5 poin atau sekitar 18,9%.

Tabel 1. Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan menyimak (pernyataan lisan)

Variabel	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan	Persentase
Pernyataan Lisan	6.43	7.93	1.5	18.9%

Analisis distribusi skor menunjukkan bahwa pada pre-test, sebagian besar siswa (63,3% atau 19 dari 30 siswa) memperoleh skor dalam kisaran 5-6, menunjukkan kemampuan yang cukup. Hanya 9 siswa (30%) yang mencapai skor 7-8, dan 2 siswa (6,6%) yang mencapai skor 9-10. Namun, pada post-test, terjadi pergeseran signifikan: hanya 4 siswa (13,3%) yang berada di kisaran 5-6, sementara 17 siswa (56,6%) mencapai skor 7-8, dan 9 siswa (30%) mencapai skor 9-10. Ini menunjukkan peningkatan kualitas pemahaman secara menyeluruh. Untuk mengetahui apakah peningkatan ini signifikan secara statistik, dilakukan uji-t. Nilai t-test yang diperoleh adalah 5,884. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) 29, yaitu sebesar 2,045. Karena nilai t-test (5,884) lebih besar dari nilai t-tabel (2,045), maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan menyimak terkait pernyataan lisan siswa setelah penerapan permainan "Simon Says" adalah signifikan secara statistik. Hasil ini mendukung hipotesis alternatif (H1) dan menolak hipotesis nol (H0).

Efektivitas Permainan "Simon Says" dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Terkait Dialog

Pada aspek pemahaman dialog, peningkatan yang lebih signifikan terlihat. Rata-rata skor pre-test untuk kemampuan menyimak dialog hanya sebesar 3,80 (dari skor maksimal 10), menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam aspek ini masih tergolong rendah. Namun, setelah delapan pertemuan penerapan permainan "Simon Says", rata-rata skor post-test meningkat menjadi 6,50. Peningkatan ini sebesar 2,7 poin atau sekitar 41,5%.

Tabel 2. Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan menyimak (dialog)

Variabel	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan	Persentase
Dialog	3.80	6.50	2.7	41.5%

Analisis distribusi skor pada aspek dialog menunjukkan perbaikan yang sangat mencolok. Pada pre-test, 20% siswa (6 dari 30) memperoleh skor 1-2, dan 40% siswa (12 dari 30) berada di kisaran 3-4. Tidak ada siswa yang mencapai skor 9-10. Namun, pada post-test, hanya 1 siswa (3,3%) yang berada di kisaran 1-2, dan terjadi peningkatan drastis dengan 13 siswa (43,3%) mencapai skor 7-8, serta 4 siswa (13,3%) mencapai skor 9-10. Ini menunjukkan bahwa permainan "Simon Says" sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dialog yang sebelumnya merupakan aspek yang paling lemah. Uji-t juga dilakukan untuk mengetahui signifikansi peningkatan kemampuan menyimak terkait dialog. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t-test sebesar 6,825. Nilai ini jauh melebihi nilai t-tabel (2,045) pada taraf signifikansi 0,05 dan $df=29$. Dengan demikian, peningkatan kemampuan menyimak dialog siswa setelah perlakuan juga terbukti signifikan secara statistik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan "Simon Says" memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa, baik dalam konteks memahami pernyataan lisan tunggal maupun dialog sederhana. Peningkatan kemampuan ini diduga kuat terjadi karena permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kecemasan, serta melibatkan siswa secara aktif melalui pendekatan kinestetik (Total Physical Response/TPR). Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan manfaat penggunaan permainan dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan menyimak (Rivera & Montoya, 2020)

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1): "Penggunaan permainan Simon Says meningkatkan kemampuan menyimak siswa" diterima, sedangkan hipotesis nol (H0): "Penggunaan permainan Simon Says tidak meningkatkan kemampuan menyimak siswa" ditolak. Hal ini membuktikan bahwa

permainan "Simon Says" merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas satu SMP.

DISKUSI

Efektivitas Permainan "Simon Says" dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Terkait Pernyataan Lisan

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak siswa terkait pernyataan lisan setelah penerapan permainan "Simon Says". Peningkatan rata-rata skor dari 6,43 menjadi 7,93 (peningkatan 18,9%) dengan nilai t-test (5,884) yang jauh melebihi nilai t-tabel (2,045) menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik. Temuan ini mendukung penelitian Sigurdardottir (2020) yang menyatakan bahwa permainan Simon Says merupakan contoh permainan menyimak yang baik karena siswa harus mendengarkan dengan saksama untuk mengetahui kapan harus mengikuti perintah dan kapan harus mengabaikannya.

Peningkatan yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui prinsip Total Physical Response (TPR) yang mendasari permainan Simon Says. Seperti yang dijelaskan oleh Larsen dan Freeman (2021), TPR mengasumsikan bahwa pembelajaran bahasa kedua dapat dilakukan melalui proses internalisasi bahasa melalui respon fisik terhadap perintah lisan. Siswa tidak hanya mendengarkan pasif, tetapi secara aktif merespons perintah melalui gerakan tubuh, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap bahasa. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawan (2019) bahwa permainan Simon Says sangat berguna dalam kelas ESL karena melatih kemampuan menyimak, imperatif, kata kerja aksi, dan preposisi secara bersamaan. Selain itu, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan, yang merupakan faktor penting dalam pembelajaran bahasa. Rivera dan Montoya (2020) menemukan bahwa penggunaan permainan membuat siswa lebih percaya diri dan berhasil meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka cenderung lebih rileks dan tidak khawatir membuat kesalahan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih alami dan efektif.

Efektivitas Permainan "Simon Says" dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Terkait Dialog

Peningkatan yang lebih dramatis terlihat dalam aspek pemahaman dialog, dengan peningkatan rata-rata skor dari 3,80 menjadi 6,50 (peningkatan 41,5%) dan nilai t-test (6,825) yang signifikan. Peningkatan yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa permainan Simon

Says sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak konteks yang lebih kompleks seperti dialog. Peningkatan kemampuan menyimak dialog yang signifikan dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, permainan Simon Says melatih kemampuan siswa untuk memproses informasi lisan secara real-time dan membuat keputusan cepat tentang apakah akan merespons atau tidak. Keterampilan ini secara langsung dapat ditransfer ke kemampuan menyimak dialog, di mana siswa harus memahami konteks, intonasi, dan makna yang tersirat dari percakapan.

Kedua, variasi permainan Simon Says yang diterapkan dalam penelitian ini, seperti "Film Director" dan "Magicians, Hypnotists and Robots", memberikan konteks yang lebih kaya dan bervariasi untuk latihan menyimak. Variasi ini memungkinkan siswa untuk terpapar pada berbagai bentuk bahasa dan struktur dialog dalam situasi yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamouda (2021) yang menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kecepatan berbicara, kosakata terbatas, dan kurangnya konsentrasi menjadi penghambat utama pemahaman lisan. Permainan Simon Says secara efektif mengatasi beberapa hambatan ini dengan memberikan konteks fisik yang jelas, memperlambat proses berpikir melalui aktivitas kinestetik, dan meningkatkan konsentrasi melalui keterlibatan aktif.

Implikasi Terhadap Praktik Pembelajaran

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran bahasa Inggris di SMP. Pertama, permainan Simon Says terbukti sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dengan keterampilan ini. Kedua, pendekatan berbasis permainan dapat mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan motivasi siswa, sebagaimana ditemukan oleh Kumar (2020) bahwa penggunaan humor dan elemen menyenangkan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi, relaksasi, serta retensi materi. Ketiga, permainan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator dan moderator, bukan hanya instruktur formal. Sanchez (2021) menekankan bahwa permainan mengurangi dominasi guru di kelas dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk memproduksi bahasa secara alami. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Simon Says efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bontomarannu, baik dalam aspek pemahaman pernyataan lisan maupun dialog. Pada aspek pemahaman pernyataan lisan, terjadi peningkatan rata-rata skor dari 6,43 pada pre-test menjadi 7,93 pada post-test, dengan persentase kenaikan sebesar 18,9%. Uji-t menunjukkan nilai 5,884 yang melebihi nilai t-tabel 2,045 (pada taraf signifikansi 0,05), yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Distribusi nilai siswa juga menunjukkan pergeseran positif ke kategori skor tinggi. Pada aspek pemahaman dialog, peningkatan yang lebih besar terlihat dari rata-rata skor pre-test 3,80 menjadi 6,50 pada post-test, dengan persentase kenaikan sebesar 41,5%. Uji-t menghasilkan nilai 6,825, yang juga melampaui nilai t-tabel, menguatkan bahwa peningkatan ini signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Simon Says sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak yang lebih kompleks.

Efektivitas permainan ini didukung oleh penerapan prinsip Total Physical Response (TPR) yang mengaitkan perintah lisan dengan respons fisik, menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Suasana kelas yang lebih santai turut mengurangi kecemasan siswa dan mendorong partisipasi aktif. Variasi instruksi dan konteks dalam permainan juga memberi siswa peluang untuk berlatih menyimak dalam berbagai situasi bermakna. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, permainan Simon Says terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru bahasa Inggris untuk mempertimbangkan penggunaan permainan ini sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak di kelas.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk berbagai pihak terkait penerapan permainan "Simon Says" dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Pertama, bagi guru bahasa Inggris, disarankan untuk mengintegrasikan permainan "Simon Says" sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak, terutama untuk materi yang melibatkan pemberian instruksi lisan, kosa kata imperatif, dan preposisi. Guru hendaknya mempersiapkan permainan secara matang, memberikan penjelasan aturan yang jelas, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta memanfaatkan prinsip Total Physical Response (TPR) yang terkandung dalam permainan ini. Selain itu, guru perlu menggunakan

variasi permainan "Simon Says" seperti "Film Director", "Magicians, Hypnotists and Robots", dan "Forfeits" untuk menjaga keberagaman aktivitas dan menarik minat siswa. Kedua, bagi siswa, disarankan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam permainan ini dan memanfaatkannya sebagai sarana untuk melatih kemampuan menyimak secara aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Ketiga, bagi sekolah, perlu memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan seperti "Simon Says" serta mendorong guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait pemanfaatan media dan metode pembelajaran inovatif. Terakhir, bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, meneliti efektivitas permainan terhadap aspek keterampilan bahasa lainnya, mengeksplorasi pengaruh jangka panjang, serta mengembangkan atau memodifikasi permainan dengan teknologi atau media pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitasnya.

REFERENSI

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(2), 153-176.
- Emiroglu, N. (2022). General Behaviours of Students with Poor Listening Skills or Who Do Not Listen to the Lectures. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 45-62.
- Gay, L., Mills, G. E., & Airasian, P. (2019). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications* (12th ed.). New York: Pearson.
- Hamouda, A. (2021). An Investigation of Listening Comprehension Problems Encountered by Saudi Students in the EL Listening Classroom. *English Language Teaching*, 14(3), 78-92.
- Howatt, A. P. R., & Dakin, A. (1999). *The English Language in the Classroom*. Oxford: Oxford University Press. (Dikutip dalam Saricoban, A., 2019).
- Kumar, R. (2020). Use and Non-use of Humor in Academic ESL Classrooms. *Language Learning Journal*, 48(4), 456-471.
- Kurniawan, E. (2019). *Teaching Listening through Simon Says Game for Young Learners*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Larsen-Freeman, D. (2021). *Teaching English as a Second or Foreign Language* (5th ed.). Boston: Heinle & Heinle.
- Lewis, M., & Bedson, M. (2019). *Total Physical Response: Theory and Practice*. Alexandria: TESOL Publications.
- Rivera, P., & Montoya, L. (2020). Application of Games for the Development of the Listening Skill. *Journal of Educational Research and Innovation*, 12(2), 35-48.
- Sanchez, A. (2021). *The Role of Games in Foreign Language Acquisition*. Madrid: Editorial Graó.
- Sigurdardottir, S. (2020). The Use of Game in Language Classroom. *Nordic Journal of Language Teaching*, 15(1), 23-37.

- Turtledove, J. (2021). Movement Games in ESL Classroom. *Teaching English Quarterly*, 8(3), 45-52.
- Underwood, M. (2018). *Listening in the Language Classroom: Challenges and Strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, A. (2020). *Games for Language Learning* (4th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.