



Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode *Game Based Learning* Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar

Claudia Benesa Siagian¹, Gabriella Clarisa Silaban², Elisa May Yolanda Marbun³, Igna Mariana Purba⁴, Anita Panjaitan⁵, Eka Uchi Monica Sirait⁶, Indra Pranata Purba⁷, Herman Herman⁸, Bloner Sinurat⁹✉, Imelda Sabrina Sibarani¹⁰

^(1,2,3,4,5,6,7,8,9*,10) Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

✉ Corresponding author: bloner.sinurat@uhnp.ac.id

Abstrak

Tujuan dari program sosialisasi ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam berbahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan sosialisasi yang dihadiri oleh 32 siswa ini bertempat di SMP NEGERI 3 Jalan Lagu boti ujung Pematangsiantar pada tanggal 17 Mei 2023. Sosialisasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* dan juga diskusi tentang berbagai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sering dihadapi oleh peserta didik. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini adalah siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui diskusi setelah pemaparan materi selesai. Dari kegiatan sosialisasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik mampu belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan sesuai dengan topik yang telah dibawakan.

Kata Kunci: *Fun with English; Kosakata; Metode; Game Based Learning; Sosialisasi*

Abstract

The purpose of this socialization program is to add insight and knowledge in English to students. The socialization activity which was attended by 32 students took place at SMP NEGERI 3 Jalan Lagu boti Ujung Pematangsiantar on May 17 2023. This socialization was carried out using the *Game Based Learning* method and also discussed various problems in learning English that students often face. The result of the implementation of this activity is that students become motivated in learning English through discussion after the presentation of the material is over. From these socialization activities, the researcher concluded that students were able to learn English in a fun way according to the topics that had been presented.

Keywords: *Fun with English; Vocabulary; Learning Method; Game Based Learning; Socialization*

Article info:

Received 7 June 2023; Accepted 23 June 2023; Published 27 June 2023

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal dan juga merupakan salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Bahasa ini merupakan bahasa penghubung, penerjemah secara internasional antar bahasa-bahasa di berbagai Negara dikarenakan banyaknya penutur bahasa ini (Herman, Silalahi and Sinaga, 2022). Beberapa negara di dunia juga menggunakan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa utama di negara mereka. Maka dari itu sudah pasti mereka juga mempelajari Bahasa Inggris, sebab merupakan bahasa yang sangat penting. Dengan penguasaan Bahasa Inggris yang baik maka dapat

menunjang keahlian di dalam berbagai bidang di dunia pekerjaan atau pun pendidikan. Dengan Bahasa Inggris juga kita dapat berkomunikasi dengan mudah atau pun paham maksud yang diutarakan seseorang yang menggunakan Bahasa Inggris.

Dalam dunia pendidikan khususnya dunia pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang selalu hadir baik di jenjang SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu bahasa ini tidak terasa asing lagi bagi dunia pendidikan di Indonesia. Namun karena kurangnya minat siswa terhadap Bahasa Inggris, apalagi perspektif mereka yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari maka dari itu membuat mereka enggan untuk mempelajarinya.

Seperti yang ditemukan penelitian artikel ini saat melakukan sosialisasi di SMP negeri 3 kota pematangsiantar, para siswa beranggapan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit apalagi dalam materi pelajaran. Banyak dari mereka yang kesulitan menghafal dan mengingat banyaknya kosakata dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu para peneliti artikel ini melakukan inovasi melalui pengajaran yang bersifat menyenangkan lalu menerapkannya kedalam pengajaran Bahasa Inggris. Dengan ini, maka mindset siswa terhadap sulitnya Bahasa Inggris akan hilang dengan adanya metode belajar yang menyenangkan dalam Bahasa Inggris.

Sebagai hasil dari metode pengajaran yang menyenangkan itu maka dapat meningkatkan minat siswa untuk terus mempelajari Bahasa Inggris. Melalui adanya suasana baru mahasiswa dapat lebih fokus dan juga antusias dalam mengikuti pelajaran. Apalagi dengan adanya metode pengajaran yang baik maka siswa dapat memahami materi yang ada. Melalui metode ini siswa diharapkan semakin gemar Bahasa Inggris dan juga mau menerapkannya di kehidupan sehari-hari mengingat bahasa ini sangat penting untuk dipelajari bagi siswa agar dapat menambah skill serta kemampuannya di masa depan

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan metode Game Based Learning. Metode Game Based Learning merupakan teknik pembelajaran dengan menggunakan sarana game online maupun offline yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam metode ini juga dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu siswa paham teknologi sejak dini. Dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan siswa/siswi kelas VIII-9 SMP N 3 Pematangsiantar dengan topik "Fun with English" (Purba et al., 2022), peneliti dapat mengetahui alasan dibalik para siswa malas belajar Bahasa Inggris. Menurut mereka belajar Bahasa Inggris sangat rumit dan membosankan, karena itu para peneliti memilih untuk menggunakan metode Game Based Learning dimana peneliti memberikan beberapa game yang menggunakan sistem kelompok dengan tujuan meningkatkan rasa kerja sama antar siswa, salah satu game yang diberikan yakni game "whispered Challenge".



Gambar 1. Penggunaan metode Game Based Learning "Whispered Challenge"



Gambar 2. Antusiasme belajar siswa dengan metode Game based learning

Dalam game ini satu kelompok akan disusun menjadi satu baris, lalu peneliti akan membisikkan satu kata dalam Bahasa Inggris pada siswa yang berada di barisan paling belakang, lalu siswa tersebut harus melanjutkan suku kata tersebut ke teman yang berada di depannya, begitu seterusnya sampai barisan paling depan. Lalu siswa yang berada di barisan depan harus mencari suku kata yang dibisikkan pada kertas yang sudah di sediakan lalu mengucapkannya dengan pronounciation yang tepat.



Gambar 3. Game kedua, siswa mendeskripsikan teman sekelasnya.

Lalu game kedua yakni mendeskripsikan teman dengan satu adjective. Dari kedua game tersebut peneliti dapat melihat keaktifan dan minat belajar siswa SMP 3 meningkat dari pada saat hanya menyampaikan materi. Dari hasil penelitian ini kita dapat mengetahui bahwa belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk belajar.

Sebuah studi kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang diambil dalam kasus ini (Purba et al., 2022). Dalam kegiatan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh ketiga belah pihak. Pihak pertama disini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, pihak kedua adalah Guru selaku bidang kesiswaan di SMP NEGERI 3, dan pihak ketiga adalah Siswa kelas VIII-9 SMP N 3 Pematangsiantar. Langkah-langkahnya dapat diketahui di bawah ini:

1. Fase Persiapan

Tahap 1 memuat beberapa prosedur. Pihak pertama melakukan hal-hal sebagai berikut:

- Pihak pertama melakukan diskusi dengan kelompok terkait lokasi sosialisasi lalu menentukan topik yang akan dibawa.
- Berkoordinasi dan mengkonfirmasi dengan dosen pengampu mata kuliah mengenai topik yang akan dibawa oleh kelompok

- Menghubungi pihak kedua untuk meminta izin melakukan sosialisasi
- Menyiapkan bahan ajar yang akan diajarkan pada siswa siswi SMP Negeri 3
- Menentukan tugas dan peran setiap anggota kelompok
- Menyiapkan alat atau pun bahan lainnya yang dibutuhkan untuk keperluan kegiatan sosialisasi.

Pihak kedua melakukan hal-hal sebagai berikut:

- Memberi izin kepada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen atau pun pihak pertama untuk melakukan kegiatan sosialisasi di SMP Negeri 3.
- Memberi waktu selama 1 jam 40 menit untuk pihak pertama melakukan pembelajaran di kelas VIII-9.
- Menginformasikan kepada murid-murid VIII-9 untuk turut serta berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi.
- Mengawasi dan membimbing pihak pertama dalam melakukan kegiatan sosialisasi dalam bentuk pengajaran.

Pihak Ketiga melakukan hal berikut :

- Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran dari pihak pertama.

2. Fase Implementasi

Tahap 2 ini pihak pertama melakukan pengajaran kepada kelas VIII-9 yang berjumlah 32 murid dengan langkah-langkah:

- Kata pembuka yang disampaikan oleh Gabriella Clarissa Silaban untuk membuka kelas
- Ke-7 anggota kegiatan sosialisasi memperkenalkan diri kepada murid-murid VIII-9
- Berdoa yang dibawa oleh Elisa May Yolanda Marbun selaku anggota sosialisasi
- Menanyakan pada murid apakah menurut mereka Bahasa Inggris itu sulit?
- Menjelaskan topik kepada siswa kelas VIII-9 "FUN WITH ENGLISH: Adjective Describing someone" yang dibawa oleh Claudya Benesa Siagian
- Menanyakan pada murid apa saja yang termasuk adjective describing someone
- Pengajar menuliskan dan menanyakan Bahasa Inggris dari setiap kata seperti, Contoh:
 - Manis: pretty
 - Cantik: Beautiful
 - Tampan: handsome

Pengajar menyebutkan bahasa Indonesia, murid memberi tahu Bahasa Inggris setiap kata tersebut lalu menuliskannya dipapan tulis.

- Meminta murid mengucapkan kata-kata yang ada dipapan tulis satu persatu
- Memperbaiki pengucapan murid yang salah.
- Mengajak murid untuk bermain whisper game yang ditanggung jawabi oleh Igna Mariana Purba dan Indra Pranata Purba dan dibantu oleh ke-5 anggota lainnya.



Gambar 4. Tim peneliti mengawasi pembelajaran dengan pengenalan dan doa.



Gambar 5. Pemaparan materi.

Pada tahap ini, Pihak kedua melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Meminta hasil pengajaran dalam bentuk video sebagai hasil
- Menanyakan pada pihak pertama apakah murid kondusif dan paham akan materi.

Pada tahap ini, pihak ketiga melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menjawab pertanyaan terkait mengenai Bahasa Inggris sulit
- Menjawab pertanyaan mengenai apa saja yang termasuk kepada adjective describing someone
- Menyebutkan adjective describing someone
- Pihak ketiga membaca tulisan dipapan tulis dengan lantang
- Ikut serta dalam permainan whisper game yang diselenggarakan pihak pertama

3. Fase Evaluasi

Pada tahap ini setelah pihak pertama selesai menjelaskan tentang topik dan materi, pengajar mempersilahkan murid untuk bertanya dan akan dijawab oleh pengajar dan minta siswa menjelaskan pendapat mereka bahwa Bahasa Inggris tidak sulit melainkan menyenangkan. Pengajar membantu siswa yang masih kesulitan dalam pengucapan Bahasa Inggrisnya.



Gambar 6. Siswa dan tim pengabdian melakukan saling diskusi.

4. Fase Pasca Kegiatan Akhir

Pada tahap ini pihak pertama melakukan :

- Membagikan hadiah berupa buku dan pulpen kepada murid yang memenangkan permainan oleh Anita Panjaitan, memberi hadiah juga kepada murid yang berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi oleh ke-7 anggota
- Berterima kasih kepada murid yang sudah berpartisipasi
- Berterimakasih kepada guru bidang kesiswaan yang sudah memberi izin



Gambar 7. Pembagian hadiah kepada siswa kelas VIII-9 yang berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi



Gambar 8. Pemberian hadiah kepada kelompok yang menang dalam kegiatan permainan

Pada tahap ini yang dilakukan pihak kedua :

- Memberi saran dan masukan kepada pihak pertama.

Pada tahap ini yang dilakukan pihak ketiga adalah :

- Mengucapkan terima kasih kepada pihak pertama atas pengajarannya
- Menerima hadiah yang diberi pihak pertama
- Kemudian kegiatan ditutup oleh Eka Uchi Monica Sirait
- Lalu memasuki sesi mengambil foto dengan murid di kelas dan melakukan percakapan non-formal dengan murid-murid VIII-9.



Gambar 9. Tim sosialisasi peneliti dan siswa kelas VIII-9 SMP N 3 Pematangsiantar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui kegiatan sosialisasi yang sudah dilakukan oleh tim peneliti yaitu pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik "Fun With English" dengan menggunakan metode Game Based Learning, tim peneliti dapat menemukan bahwa dengan cara menggunakan metode tersebut siswa dapat mencapai hasil :

- Mindset siswa terhadap Bahasa Inggris mulai berubah. Mereka jadi lebih paham bagaimana pentingnya Bahasa Inggris dan mereka mulai mengerti bahwa belajar Bahasa Inggris memiliki metode yang dapat digunakan untuk membuat pembelajarannya lebih menyenangkan.
- Siswa lebih bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris karena dengan metode Game Based Learning tidak berfokus pada teori saja tetapi siswa juga diajak untuk bertindak atau mempraktikkannya.
- Siswa tidak mudah merasa bosan ketika belajar Bahasa Inggris.

Hambatan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas

Hambatan yang di hadapi saat melakukan metode game based learning pada topik pembelajaran "Fun with English":

1. Saat melakukan metode game-based learning adalah kurang nya waktu, di karenakan metode game based learning ini cukup membutuhkan waktu yang banyak karena metode ini sendiri media pembelajaran yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Maka perlu waktu yang cukup lama.
2. Alat dan bahan harus lengkap, ketika tim peneliti menggunakan metode game-based learning bagi peserta didik atau siswa untuk mencapai suatu topik "Fun with English" tersebut, tim peneliti harus mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan saat memainkan games tersebut. Mungkin berupa gambar atau benda yang dapat menjadi acuan siswa melihat suatu benda nyata di hadapan mereka sehingga mereka lebih mudah mengingat dan menangkap apa yang diperintahkan oleh gurunya. Dan terkadang itu menjadi hambatan untuk seorang pengajar melakukan metode tersebut, khususnya di beberapa daerah yang Mungkin sulit untuk menemukan alat dan bahan nya.

Penanggulangan terhadap hambatan yang dihadapi

1. Tim peneliti menggunakan 1 atau 2 game saja tetapi dengan penerapan materi yang berbeda, agar siswa tetap merasa senang dalam belajar dan juga mengerti akan materi pembelajaran, jadi bukan hanya asal bermain saja tetapi ilmu itu tetap di terima oleh siswa.

2. Lebih memahami materi apa yang harus dibawa dan dikuasai. Setelah menguasai materi, tim peneliti menerapkannya dalam bentuk games kelompok lalu berusaha mencari solusi untuk tidak memakai bahan dan alat yang rumit. Karena tim peneliti tidak memiliki alat dan bahan berupa bentuk konkrit benda yang dapat mendukung kegiatan games, maka tim peneliti menulis kata di lembaran kertas kecil dan membisikkan sebuah kata kepada setiap perwakilan kelompok games, dan itu tidak membuat tim peneliti kesulitan untuk mencari alat dan bahan tetapi menggunakan seadanya yang dimiliki.

Sesi Sharing

Setelah pemaparan materi, dilakukan sesi sharing terhadap tanggapan siswa kelas VIII-9 mengenai pengalaman pembelajaran Bahasa Inggris yang cenderung membuat mereka bosan dan tidak tertarik belajar Bahasa Inggris. Melalui sesi sharing, tim peneliti mendapatkan temuan beberapa solusi agar siswa tertarik dan mau memulai belajar Bahasa Inggris.

1. Mindset

Siswa harus terlebih dahulu berhenti untuk berpikir bahwa Bahasa Inggris itu sulit, siswa harus diberi motivasi dan dorongan agar mereka mau untuk memulai. Karena jika siswa masih kekurangan dukungan, maka akan sulit bagi siswa untuk melakukan tahap-tahap selanjutnya.

2. Kosakata

Cara yang satu ini cukup sederhana bagi siswa untuk memulai belajar Bahasa Inggris, yaitu siswa diminta untuk melihat benda-benda di sekitarnya, suasana lingkungan, dan mendeskripsikan orang atau benda disekitarnya. Lalu siswa mencari tahu Bahasa Inggris dari kata tersebut. Contoh ;

- o Benda di sekitarnya
 - Meja : Table
 - Kursi : Chair
 - Papan Tulis : Black board
 - Dinding : Wall
 - Jendela : Window, dsb.
- o Suasana di sekitarnya
 - Ramai : Crowded
 - Ribut : Noisy
 - Sunyi : Silence
 - Berduka : Sorrow, dsb.
- o Mendeskripsikan orang atau benda di sekitarnya
 - Cantik : Beautiful
 - Tampan : Handsome
 - Pintar : Clever
 - Kotor : dirty
 - Tebal : Thick
 - Rapi : Tidy, dsb.

3. Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari

Pada cara ini, siswa perlu sebuah keberanian untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini bisa dimulai dengan menonton film yang berbahasa Inggris, mendengar musik Bahasa Inggris, dan menonton konten-konten lainnya yang berbahasa Inggris. Dengan begitu, siswa akan lebih tertarik lagi untuk belajar Bahasa Inggris.

4. Teka-Teki/Permainan

Tak sedikit orang yang menyukai teka-teki, bahkan siswa pun cenderung sangat suka dalam menjawab pertanyaan yang menguji cara berpikir mereka. Karena ketertarikan siswa terhadap teka-teki cukup besar, maka teka-teki dapat kita jadikan sebagai cara agar siswa lebih tertarik lagi belajar Bahasa Inggris. Pengajar atau orang lain dapat memberikan teka-teki yang

tentu saja menggunakan Bahasa Inggris, dan siswa harus menjawab teka-teki tersebut dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Selain itu, siswa juga dapat memainkan beberapa permainan yang menggunakan Bahasa Inggris seperti permainan pada aplikasi android, atau permainan offline yang dapat dimainkan secara langsung bersama teman-temannya seperti game ABCD, dimana kita harus menyebut nama-nama benda, hewan, tumbuhan, buah, dan lain sebagainya dengan menggunakan Bahasa Inggris.

5. Partner

Siswa perlu seorang partner untuk mendukung dirinya dalam berbahasa Inggris. Yang dapat menjadi partner seorang siswa tidak harus seorang yang sangat ahli atau pengajar, tapi haruslah orang yang sama seperti dirinya, yaitu mereka yang sedang melakukan proses atau dapat juga orang yang sudah melewati proses dalam belajar dalam Bahasa Inggris. Setelah menemukan seorang partner, siswa dapat berdiskusi mengenai kesulitan yang dialaminya saat belajar Bahasa Inggris. Melalui komunikasi, siswa dapat menemukan solusi dari kesulitan tersebut dan dapat meningkatkan kemampuannya.



Gambar 10. Tim sosialisasi peneliti Mahasiswa Prodi pendidikan Bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

SIMPULAN

Bahasa Inggris adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan dunia pekerjaan. Banyak siswa yang memang menyadari bahwa bahasa Inggris itu penting, namun mereka enggan untuk belajar karena adanya beberapa faktor yang membuat mereka merasa bosan dan membuat mereka tidak tertarik belajar Bahasa Inggris. Melalui sosialisasi ini, tim peneliti melakukan pembelajaran dengan metode game-based learning, dimana siswa bukan saja belajar tentang teori, namun juga mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari ke dalam sebuah permainan yang sudah ditentukan, dengan begitu siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang sudah dipelajari dan paham akan penerapan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris dapat dibangun kembali jika ada inovasi dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilakukan tidak harus berupa permainan, metode lain juga dapat digunakan dengan menyesuaikan materi pembelajarannya. Akan ada beberapa hambatan yang dihadapi oleh seorang guru bahasa Inggris, namun setiap hambatan pasti memiliki solusi jika guru mau berusaha dan optimis terhadap pembelajaran yang dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim sosialisasi peneliti yaitu mahasiswa prodi pendidikan bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar mengucapkan Terima kasih kepada pihak sekolah SMP

NEGERI 3 Pematangsiantar yang mendukung kegiatan sosialisasi ini pada kelas VIII-9 sehingga dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Herman, H., Silalahi, D. E., and Sinaga, Y. K. (2022). Collaborative Teacher and Students Sebagai Realisasi Pembelajaran Inovatif. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 267-272, DOI: 10.47679/ib.2023408
- Manurung, A., Sitepu, F. J., Purba, R. M., Hutahaean, P. M., Herman, H., and Panjaitan, M. B. (2023). The Role of Counseling Guidance to Increase Students' Motivation and Learning Activities at Grade VI of SDN 091263. *Jurnal Scientia*, 12(01), 326-329. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i01.1105>
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M. and Herman, H. (2022). The influence of digital literature, creativity, and learning motivation era society 5.0 on student learning outcomes Kalam Kudus SD Christian SD Pematang Siantar review from a parent's perspective (case study of science class V SD). *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 10(2), 177-186. DOI: <https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443>
- Purba, D., Hutabarat, I., Sihombing, H. B. M., and Gultom, F. (2022). English learning "ENGLISH IS FUN" For children in the Happy Families Community in Medan Denai, Medan City, North Sumatera. *PKM Maju UDA*, [S.I.], v. 3, n. 2, p. 1-8, sep. 2022. ISSN 2745-6072. doi: <http://dx.doi.org/10.46930/pkmmajuuda.v3i2.1763>.
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutaaruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., and Grace, E., (2022). Improving teachers' competence through the implementation of the 21st century competencies in a post-covid-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), PP. 1486-1497. DOI: <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Sinaga, H., Herman., and Pasaribu, E. (2020). The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary Achievement at Grade Eight of SMP Negeri 8 Pematangsiantar. *Journal of English Educational Study*, Volume 3 Issue 1 May 2020, Page 51-60. DOI: 10.31932/jees.v3i1.655