



SOSIALISASI PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN ONLINE

Nurhaida Lakuana¹, Desrin Lebagi², Dwi Wahyu Dermawan³

^{1,3}Universitas Muhammadiyah Luwuk, Luwuk, Indonesia

²Universitas Tadulako, Indonesia

Article Information

Article history:

Received January 08,
2024

Approved January 17,
2024

Keywords:

Permainan Online,
PUBG, Mobile
Legend

ABSTRACT

Permainan online adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Pemain dapat terhubung dengan pemain lainnya dari berbagai lokasi geografis untuk berinteraksi dan bersaing secara virtual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mensosialisasi permainan online untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa-siswi SMP Cokroaminoto Luwuk. Dengan menerapkan teknik wawancara dan merangkum hasil rekaman video, dapat disimpulkan bahwa permainan online memiliki dampak yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Efeknya termanifestasi dalam kemampuan siswa untuk belajar dan berlatih keterampilan berbahasa Inggris, termasuk keterampilan berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Oleh karena itu, permainan menjadi sarana yang efektif untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan bahasa Inggris bagi para peserta, membantu mereka meningkatkan kemahiran dalam bahasa tersebut.

ABSTRAK

Online games are a form of game played over the internet network. Players can connect with other players from various geographic locations to interact and compete virtually. The aim of this research is to socialize online games to improve the English language skills of SMP Cokroaminoto Luwuk students. By applying interview techniques and summarizing the results of video recordings, it can be concluded that online games have a significant impact in improving English language skills. The effect is manifested in students' ability to learn and practice English language skills, including speaking, reading, listening, and writing skills. Therefore, games become an effective means of learning and developing English language skills for participants, helping them increase their proficiency in the language.

*Corresponding author email: nurhaidalakuana@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang populer dan penting di dunia, lebih dari 60 negara, seperti Amerika Serikat, Australia, dan Selandia Baru menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa resmi. Menurut Eberhard et al. (2020), sekitar 1,5 miliar penutur menggunakan Bahasa Inggris baik sebagai bahasa ibu maupun bahasa kedua pada tahun 2022. Sejumlah lembaga pendidikan juga menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa sehari-hari, sehingga memberikan pengaruh yang kuat dan menjadikannya sebagai bahasa internasional. Untuk mempelajari Bahasa Inggris, orang telah menggunakan berbagai metode, namun hasilnya tidak selalu sesuai dengan harapan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih menciptakan produk-produk baru untuk memudahkan aktivitas masyarakat. Salah satu produk teknologi informasi yang paling berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi adalah internet. Internet juga menyediakan berbagai hiburan, salah satunya adalah permainan online.

Permainan online memiliki daya tarik tertentu yang membuat siswa lebih senang bermain daripada belajar, sehingga bermain game online telah menjadi rutinitas harian. Permainan online merupakan fenomena yang signifikan dalam era modern, di mana teknologi informasi dan internet memiliki peran krusial. Dengan semakin berkembangnya infrastruktur digital dan ketersediaan akses internet yang luas, permainan online telah menjadi hiburan utama bagi jutaan orang di seluruh dunia. Fenomena ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk keberagaman genre permainan yang menawarkan pengalaman yang menarik dan memikat, sekaligus memenuhi kebutuhan hiburan. Selain itu, adopsi perangkat mobile dan konektivitas yang semakin baik juga turut mempercepat popularitas permainan online, memungkinkan pemain untuk terlibat kapan saja dan di mana saja. Aspek sosial permainan online juga memberikan kontribusi besar, dengan pemain dapat berinteraksi, berkompetisi, atau bekerja sama dengan sesama pemain dari berbagai belahan dunia. Permainan online yang saat ini populer di kalangan pelajar SMP, SMA dan mahasiswa adalah Player Unknown's Battleground's (PUBG), yang merupakan jenis permainan Battle Royal, dan Mobile Legend (ML), yang merupakan permainan tipe MOBA. Kedua permainan ini sangat diminati oleh para pemain. Menurut Statista (2021), jumlah pemain game mobile di Indonesia lebih dari 185 juta pada tahun 2022. Selain gameplay yang menarik, terdapat juga fitur obrolan dan pesan suara yang dapat memudahkan setiap pemain berkomunikasi antara teman atau lawan dalam permainan.

Desain permainan tidak terletak pada kode, seni, atau suara (Kuzmanović & Truhar, 2013). Sudah tidak lagi terfokus pada menciptakan potongan-potongan permainan atau melukis papan permainan, desain permainan berarti merancang pedoman yang membuat potongan-potongan tersebut menjadi hidup. Dua permainan ini, yaitu PUBG dan ML, dapat menjadi alternatif bagi pemain untuk mempelajari keterampilan berbahasa Inggris. Penggunaan permainan online memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, mulai dari berbicara, mendengarkan, menulis, hingga membaca. Permainan yang baik adalah permainan yang mampu mengembangkan kemampuan belajar (Pérez Cortés & Kessner, 2023). Berdasarkan pra-observasi, peneliti mendapatkan informasi bahwa banyak siswa-siswi SMP Cokroaminoto Luwuk yang bermain PUBG dan ML. Dalam permainan tersebut, mereka dapat bertemu dengan pemain dari luar negeri sehingga sering berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Pada dasarnya, siswa akan membaca petunjuk bermain dalam bahasa Inggris dan dapat berkomunikasi dalam bentuk berbicara langsung atau melalui pesan singkat dengan pemain lain dari dalam dan luar negeri yang berada dalam permainan pada saat yang sama sehingga kemampuan mereka dapat didorong untuk menggunakan bahasa Inggris.

Sementara itu, terdapat banyak dampak permainan online terhadap keterampilan berbahasa Inggris, dan tidak dapat dipungkiri bahwa banyak pemain PUBG dan ML di SMP Cokroaminoto Luwuk khususnya kelas VIII, yang telah bermain PUBG dan ML. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti apakah permainan online juga dapat memengaruhi keterampilan berbahasa Inggris para pemainnya, dan bahkan penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan semua jenis permainan online. Peneliti hanya berfokus pada dua jenis permainan online, yaitu Player Unknown Battleground's (PUBG) dan Mobile Legend (ML) yang dimainkan oleh siswa-siswi SMP

Cokroaminoto Luwuk untuk mengetahui apakah permainan tersebut memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbahasa Inggris. Peneliti membatasi penelitian hanya pada keterampilan berbahasa, yang terdiri dari diskusi, berbagi, mengikuti, dan memberikan arahan. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti apa dampak dari permainan online, khususnya PUBG dan ML, terhadap keterampilan berbahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Online terhadap Keterampilan Bahasa Inggris."

METODE PELAKSANAAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif berdasarkan pendekatan (Mustafa et al., 2020). Subjek utama penelitian ini adalah para pemain PUBG dan ML yang berada pada kelas VIII di SMP Cokroaminoto Luwuk. Instrumen penelitian ini adalah wawancara dan catatan lapangan. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan pertanyaan dan jawaban terkait dengan permainan online itu sendiri, dilakukan secara sistematis dan berdasarkan tujuan penelitian, sementara catatan lapangan digunakan untuk mencatat selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan catatan lapangan dari rekaman video, penelitian ini memfokuskan pada dampak permainan online seperti PUBG dan Mobile Legend yang dimainkan oleh para mahasiswa. Permainan online adalah permainan video yang menghubungkan pemain satu sama lain dengan menggunakan perantara jaringan. Permainan online saat ini menjadi permainan yang populer dimainkan di kalangan anak muda dan bahkan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari para pemainnya. Para siswa diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan efek dari permainan online yang mereka mainkan. Mereka diberikan penjelasan singkat mengenai pelaksanaan wawancara untuk mengeksplorasi game apa yang mereka mainkan secara spesifik, intensitas, dan bagaimana mereka saling berkomunikasi di dalam game. Kemudian peneliti ingin mengeksplorasi efek dari game online dengan cara berdiskusi, berbagi, mengikuti, dan memberikan arahan. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan beberapa poin utama. Pertama, terkait dengan efek dari permainan online, para partisipan bermain permainan seperti PUBG, Mobile Legend, atau keduanya. Mayoritas dari mereka memainkan permainan tersebut setiap hari, bahkan ada yang menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari. Para pemain juga sering berinteraksi dengan pemain dari luar negeri, terutama dari negara seperti Amerika Serikat, Malaysia, India, dan lainnya.

Selanjutnya, dalam hal komunikasi selama bermain, mayoritas pemain menggunakan bahasa Inggris. Meskipun ada beberapa yang hanya mengetik, sebagian besar partisipan menggunakan bahasa Inggris baik saat berbicara maupun mengetik selama permainan. Hal ini terbukti dapat mempengaruhi keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis para pemain. Ketiga, dalam hal diskusi, para pemain dapat berdiskusi tentang strategi, item permainan, dan arah peta permainan. Mereka juga sering berbagi cerita tentang kehidupan sehari-hari, lingkungan, dan pertemanan. Aktivitas ini membantu para pemain dalam mengembangkan keterampilan berbicara mereka dalam bahasa Inggris. Keempat, terkait dengan memberikan arahan dan mengikuti arahan, para pemain dapat memberikan petunjuk kepada rekan setim mereka dalam bahasa Inggris. Mereka dapat berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata seperti "left," "right," "watch out," dan lainnya. Para pemain juga dapat memahami arahan yang diberikan oleh pemain lain, walaupun terkadang ada kendala berupa kosakata dan aksen yang berbeda. Kelima, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan online dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan bahasa Inggris para pemain. Para partisipan menyatakan bahwa mereka merasakan peningkatan dalam keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis mereka setelah bermain permainan online. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan online dapat menjadi cara yang efektif untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris.

Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan catatan lapangan berupa rekaman video untuk mendukung hasil penelitian tentang pengaruh permainan online terhadap keterampilan bahasa Inggris. Berdasarkan rekaman video saat partisipan bermain PUBG dan ML, hasilnya peneliti dapat mengumpulkan catatan berikut. Setiap pemain tidak selalu bertemu dengan pemain dari luar negeri karena pemilihan tim dan lawan yang acak, tetapi itu tidak mengizinkan pemain selalu bertemu dengan pemain tertentu. Terkadang partisipan bertemu dengan pemain dari luar negeri karena saat bermain,

mereka bermain di server Asia yang mencakup semua negara di Asia, baik permainan ML maupun PUBG. Selain itu, pemain juga dapat memilih server tempat mereka bermain. Oleh karena itu, saat pemain bertemu dengan pemain dari luar negeri, mereka akan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris untuk memenangkan permainan. Kemudian, ketika mereka bertemu dengan pemain dari Indonesia, mereka akan menggunakan bahasa Indonesia, tetapi bahasa Inggris selalu terlibat di dalamnya.

Bahasa Inggris yang mereka gunakan bersifat alami, dan terkadang mereka menggunakan bahasa Inggris saat bermain menggunakan bahasa Indonesia, dengan beberapa istilah bahasa Inggris yang digunakan dalam permainan sehari-hari oleh setiap pemain. Kata-kata ini melibatkan "Knock", "Go", "Backstage", "Healing", "Med kit", "Jump shoot", "Prone" hingga mereka dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis mereka. Selain itu, karena item dan bahasa yang digunakan dalam permainan menggunakan bahasa Inggris, pemain belajar lebih banyak karena selalu terpapar kata-kata dalam bahasa Inggris, yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemain.

Ada beberapa hal yang perlu dicatat dalam pembahasan di penelitian ini. Hal-hal ini adalah efek Permainan online pada keterampilan bahasa Inggris di mana keterampilan tersebut melibatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Ini dapat dilihat dalam penelitian sebelumnya oleh (Demarest et al., 2000) bahwa permainan online memiliki banyak manfaat positif bagi pemain karena penggunaan bahasa dan pola interaksi yang ada dalam permainan seperti diskusi, berbagi, mengikuti, dan memberi petunjuk antar pemain. Hal-hal tersebut mencakup diskusi strategi antar pemain tentang cara memenangkan permainan, berbagi atau menceritakan cerita tentang topik acak, berbagi cerita tentang apa yang mereka lakukan setiap hari, di mana dan bagaimana mereka bermain, serta berbagi tentang kepribadian masing-masing. Hal-hal ini menjadi dukungan untuk meningkatkan dan menjadi tempat untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris.

Selain diskusi dan berbagi, ada juga pola interaksi seperti mengikuti dan memberi petunjuk, di mana dalam sebuah permainan setiap pemain diharuskan memberikan petunjuk kepada pemain lain untuk mencapai tujuan permainan, yaitu mengalahkan lawan dan menjadi pemenang. Petunjuk tersebut berupa menyembunyikan, melompat, membunuh pembunuh, bersembunyi di belakang pohon, tidak berkelahi, menyerang, tidak panik, dan membantu saya. Hal-hal ini memicu peningkatan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis masing-masing pemain.

Permainan online yang dimaksud di sini adalah PUBG dan ML yang menjadi fokus penelitian ini dan memiliki banyak efek pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris seperti yang dijelaskan oleh Khronsakun, (2020) bahwa permainan online memiliki efek besar pada keterampilan bahasa Inggris. Intensitas bermain game cukup tinggi yang dapat mencapai lebih dari 2 jam per hari dan dapat mencapai 3-5 hari dalam seminggu. Tentu saja, hal ini dapat memiliki efek signifikan, yang akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

a) Berbicara

Pemain yang bermain permainan online secara otomatis berkomunikasi satu sama lain sehingga setiap pemain berbicara untuk memenangkan permainan. Ini merupakan salah satu cara untuk belajar dan berlatih keterampilan berbicara yang mereka miliki, pemain memulai dari diskusi, berbicara tentang hal-hal acak dengan pemain lain, dan memberi serta mengikuti petunjuk satu sama lain menggunakan bahasa Inggris. Permainan ini sering memerlukan koordinasi tim dan komunikasi antar pemain untuk merencanakan strategi, menyusun taktik, dan merespon situasi dalam game. Pemain dihadapkan pada kebutuhan untuk berbicara dan berkomunikasi secara efektif dengan tim mereka, yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka. Kedua, interaksi sosial yang terjadi di dalam permainan, baik melalui obrolan suara atau pesan teks, memungkinkan siswa berinteraksi dengan sesama pemain dari berbagai latar belakang dan negara. Ini menciptakan lingkungan di mana siswa perlu menggunakan bahasa Inggris untuk memahami dan direspon oleh rekan-rekan mereka. Proses ini secara alami meningkatkan keterampilan berbicara mereka, terutama dalam hal pengucapan dan intonasi. Selain itu, permainan ini dapat memperkenalkan siswa pada kosakata dan frasa bahasa Inggris yang relevan dengan tema permainan dan interaksi sosial di dalamnya. Ini dapat membantu memperkaya perbendaharaan kata dan memberikan konteks penggunaan yang nyata.

b) Mendengarkan

Pemain secara otomatis menggunakan keterampilan mendengarkan karena mereka harus berkomunikasi dengan pemain lain. Sehingga pemain menjadi lebih akrab dan terbiasa mendengarkan

arahan, percakapan, dan juga suara latar dari permainan yang menggunakan bahasa Inggris. Ketika bertemu dengan pemain lain dengan aksen yang berbeda, pemain dapat lebih terlatih dalam mendengarkan bahasa Inggris dengan aksen yang bervariasi, sehingga ini adalah hal yang membuat bermain permainan online meningkatkan keterampilan mendengarkan dalam bahasa Inggris. Permainan seringkali dilengkapi dengan dialog, instruksi, dan suara latar yang disampaikan dalam bahasa Inggris. Siswa yang terlibat dalam permainan ini secara konsisten terpapar dengan beragam aksen, intonasi, dan gaya berbicara dalam bahasa Inggris, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mendengar mereka. Kemudian, komunikasi tim dalam permainan melibatkan penggunaan obrolan suara untuk berkoordinasi dan menyampaikan informasi. Hal ini memaksa siswa untuk memperhatikan dan merespons instruksi atau arahan dalam waktu nyata, sehingga melatih kemampuan mendengar mereka dengan cepat dan efisien. Interaksi dengan pemain dari berbagai negara dalam komunitas global permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa dengan variasi aksen dan gaya bicara bahasa Inggris. Ini dapat memperluas pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris yang digunakan di berbagai konteks dan memperkaya keterampilan mendengar mereka.

c) Menulis

Salah satu keterampilan yang dapat ditingkatkan adalah keterampilan menulis di mana saat bermain pemain harus berkomunikasi, salah satu metode berkomunikasi dalam permainan adalah dengan mengetik di kolom obrolan untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Jadi, dengan ini dapat meningkatkan keterampilan menulis setiap pemain meskipun terkadang masih ada kesalahan dalam mengeja kata atau kalimat. Interaksi dalam permainan sering memerlukan penggunaan pesan teks untuk berkomunikasi dengan sesama pemain. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan menulis mereka dalam bahasa Inggris, termasuk pemahaman tata bahasa, penggunaan kata-kata yang tepat, dan penyampaian pesan yang jelas. Kemudian, banyak permainan membutuhkan pemain untuk merencanakan strategi dan menyusun taktik melalui pesan teks. Proses ini melibatkan penggunaan bahasa Inggris secara terstruktur untuk menyampaikan ide dengan efektif. Siswa dapat mengembangkan kemampuan menulis mereka saat merinci rencana, memberikan instruksi, atau merespons situasi dalam permainan.

d) Membaca

Keterampilan membaca dapat ditingkatkan dengan bermain permainan online karena dalam instruksi permainan, pengaturan, dan alat-alatnya berbahasa Inggris sehingga pemain dapat memahami apa yang tertulis bahkan dalam bahasa Inggris. Jadi, ini adalah dukungan bahwa permainan online dapat memberikan efek pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris. Secara langsung atau tidak langsung, permainan online sangat mempengaruhi keterampilan bahasa Inggris. Siswa yang terlibat dalam permainan ini akan secara otomatis terpapar dengan kata-kata dan frasa dalam bahasa Inggris, memungkinkan mereka untuk meningkatkan pemahaman membaca mereka. Kemudian, interaksi antar pemain dalam permainan sering melibatkan komunikasi tertulis, seperti tim yang berkomunikasi untuk merencanakan strategi atau berbagi informasi. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam membaca dan menafsirkan pesan dalam bahasa Inggris, memperkaya kosakata mereka.



Gambar 1 dan 2. Tampilan Kosa Kata Bahasa Inggris pada permainan PUBG dan ML



Gambar 3. Dokumentasi bersama Siswa SMP Cokroaminoto sesudah kegiatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, penelitian ini fokus pada dampak permainan online seperti PUBG dan Mobile Legend yang dimainkan oleh mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pemain berinteraksi dengan pemain dari luar negeri, menggunakan bahasa Inggris selama bermain, dan diskusi strategi serta berbagi cerita. Pemain dapat memberikan dan mengikuti petunjuk dalam bahasa Inggris, dan hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan online, seperti PUBG dan ML, efektif sebagai sarana pembelajaran dan latihan bahasa Inggris. Keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui partisipasi dalam permainan ini, karena setiap pemain diharuskan berkomunikasi. Ini menjadi tempat yang efektif untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara. Keterampilan mendengarkan dapat ditingkatkan melalui penggunaan suara latar permainan yang menggunakan bahasa Inggris, dan berkomunikasi dengan pemain lain menjadi kesempatan latihan, terutama ketika berinteraksi dengan mereka yang memiliki aksen berbeda. Keterampilan menulis juga dapat berkembang karena beberapa pemain berkomunikasi melalui pengetikan, memberikan peluang untuk melatih dan meningkatkan kemampuan menulis. Keterampilan membaca juga bisa ditingkatkan karena dalam permainan terdapat item, alat, dan instruksi berbahasa Inggris, serta komunikasi antar pemain melalui pengetikan, memberikan pengalaman pembelajaran dan meningkatkan kemampuan membaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran dan kesuksesan pelaksanaan seluruh agenda kami di SMP Cokroaminoto Luwuk. Secara khusus, kami menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Bapak Kepala Sekolah, para guru, dan staf sekolah yang telah hangat menyambut kami serta berperan aktif dalam setiap program pengabdian kepada masyarakat yang kami jalankan. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh informan, yaitu siswa-siswi SMP Cokroaminoto Luwuk, yang telah turut serta secara langsung maupun tidak langsung mendukung kelancaran misi pengabdian kami. Dukungan, kerjasama, dan partisipasi aktif dari siswa-siswi SMP Cokroaminoto Luwuk memiliki arti yang besar bagi keberhasilan program-program penelitian, pendidikan, sosial, dan keagamaan yang kami laksanakan di sekolah ini. Semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Kami memohon maaf

atas segala kekurangan dan kesalahan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Sebagai penutup, kami berharap bahwa program yang telah kami jalankan dapat memberikan manfaat yang positif untuk kemajuan SMP Cokroaminoto Luwuk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Demarest, J., Hull, R., Schonenberg, K. T., & Janssens, K. G. F. (2000). Nanoscale characterization of stresses in semiconductor devices by quantitative electron diffraction. *Applied Physics Letters*, 77(3). <https://doi.org/10.1063/1.126993>
- [2] DM Eberhard, GF Simons, C. F. (2020). What are the top 200 most spoken languages? | *Ethnologue*. *Ethnologue*.
- [3] Khongsakun, C. (2020). Learning English Vocabulary through Non-educational Online Games. *ThaiTESOL Proceedings 2020, February*.
- [4] Kuzmanović, I., & Truhar, N. (2013). Sherman-Morrison-Woodbury formula for Sylvester and T -Sylvester equations with applications. *International Journal of Computer Mathematics*, 90(2). <https://doi.org/10.1080/00207160.2012.716154>
- [5] Pérez Cortés, L. E., & Kessner, T. M. (2023). The Future of Games Scholarship: An Interview With James Paul Gee. *Games and Culture*, 18(7). <https://doi.org/10.1177/15554120221149277>
- [6] Setya Mustafa, P., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Kukuh Masgumelar, N., Dyah Lestariningsih, N., Maslacha, H., Ardiyanto, D., Arya Hutama, H., Jerison Boru, M., Fachrozi, I., Isaci Selestiano Rodriguez, E., Bayu Prasetyo, T., & Romadhana, S. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. *Universitas Negeri Malang*.
- [7] Statista. (2021). *Video Games - Indonesia | Statista Market Forecast*. Statista.