

**BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN *DIGITAL* PADA KELAS *EFL*****Yunda Lestari**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Baturaja

*email: yunda_lestari@fkip.unbara.ac.id***Abstrak**

Mengajar dan belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau asing bukanlah hal yang mudah, baik baik guru maupun peserta didik. Guru akan menghadapi kesulitan saat mengajar, sedangkan peserta didik akan menghadapi kesulitan saat mempelajarinya. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap masalah dan kesulitan ini. Namun, penting untuk diketahui bahwa para guru menikmati peran mereka yang sangat penting dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris pada kelas *EFL*. Dalam hal ini, peran yang dapat dimainkan oleh guru *EFL* dalam memotivasi peserta didiknya di dalam dan di luar kelas *EFL* adalah mengenalkan atau memperluas pembelajaran *digital* dan memanfaatkannya sebagai strategi untuk memotivasi dan meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan demikian, istilah '*Pembelajaran digital*' telah memiliki tempat tersendiri di dunia pendidikan. Hal ini dapat didefinisikan sebagai praktik pembelajaran yang efektif melalui teknologi untuk memperkuat pengalaman belajar siswa. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengulas beberapa informasi teoritis mengenai pembelajaran *digital* dengan meninjau beberapa penelitian yang berhubungan dengan bidang ini. Sebagai hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masa depan akan bersifat *digital* dan hal tersebut tidak hanya akan mempengaruhi pembelajaran, tetapi juga peserta didik dan guru secara keseluruhan.

Kata kunci: *pembelajaran digital, kelas EFL*

1. PENDAHULUAN

Teknologi memiliki efek positif tidak hanya pada kehidupan sosial tapi juga pada pendidikan, karena teknologi menjadi semakin umum di dalam lingkungan pendidikan, ada harapan bagi pendidik untuk menggunakan alat digital untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran didalam kelas. Namun, inovasi teknologi yang berubah dengan cepat yang berhubungan dengan pendidikan membuat lebih sulit bagi para guru (Kingsley, 2007). Teknologi berubah begitu cepat sehingga hampir tidak mungkin diikuti oleh para guru. Meskipun demikian, walaupun kebanyakan guru di seluruh dunia masih menggunakan kapur tulis atau spidol dan papan tulis, perangkat teknologi juga sering digunakan di kelas pengajaran bahasa di seluruh dunia untuk memberikan latihan pelengkap dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris.

MALL, misalnya, adalah metodologi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan ponsel atau perangkat genggam lainnya dengan beberapa bentuk konektivitas nirkabel, seperti ponsel, PDA dan tablet. O'Malley dkk. (2003: 6) mendefinisikannya sebagai " pembelajaran apa pun yang terjadi bila pelajar tidak berada dalam lokasi yang tetap, telah ditentukan sebelumnya, atau belajar yang terjadi saat pelajar



memanfaatkan kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile* ". Hal ini dianggap sebagai tren masa depan yang berkat kehadirannya di mana-mana dapat memfasilitasi pendidikan dimana saja dan kapan saja, dan minat yang semakin meningkat di antara semakin banyaknya pengguna ponsel cerdas dan perangkat portabel.

Dunia berubah begitu cepatnya, kita beralih dari ekonomi industri ke industri yang didorong oleh media dan berdasarkan informasi. Seiring dunia yang mengelilingi kita semakin kecil dan komunikasi dan media semakin global dan menyebar, sifat masyarakat, dan diri kita sebagai manusia, didefinisikan secara cepat berdasarkan kemampuan kita untuk menjadi konsumen tetapi juga produsen pengetahuan. . Sifat pengetahuan adalah bagaimana dan siapa yang menciptakannya, dan juga ruang dimana memungkinkan untuk menemukannya berkembang dengan cepat (Kress, 2003). Pada abad ke-21, kebutuhan untuk memasukkan prinsip-prinsip pembelajaran seumur hidup dalam pendidikan dan dalam kebijakan pembangunan yang lebih luas tampaknya lebih mendesak daripada sebelumnya. Prinsip-prinsip ini, jika diterapkan secara sistematis, akan berkontribusi pada pembentukan masyarakat yang lebih adil. Pembelajaran seumur hidup terdiri dari belajar di segala usia dan bentuk: formal, nonformal dan informal. Dua laporan UNESCO, yang merupakan tonggak sejarah dalam belajar sepanjang hidup mengartikulasikan prinsip dasarnya (UNESCO, 2013).

Penelitian ini mengenai masalah yang disajikan untuk mengeksplorasi teknologi pemanfaatan di kelas bahasa Inggris dan bertujuan untuk mengemukakan beberapa contoh pembelajaran *digital*.

2. IDE UTAMA

a. Apa itu *Digital Learning*?

Pembelajaran *digital* mengacu pada penggunaan teknologi untuk mendukung dan memperkuat pengajaran. Pembelajaran digital lebih dari sekedar memberi siswa sebuah *laptop*. Pembelajaran *digital* membutuhkan kombinasi teknologi, konten *digital* dan pengajaran (Rauschenberg, 2017).

Teknologi adalah mekanisme yang memberikan konten. Ini memudahkan bagaimana siswa menerima konten. Ini termasuk akses Internet dan perangkat keras, yang bisa berupa perangkat akses internet - dari *desktop* ke *laptop* ke *iPad* ke *smartphone*. Teknologi adalah alat, bukan instruksi.

Konten digital adalah materi akademik berkualitas tinggi yang disampaikan melalui teknologi. Inilah yang dipelajari siswa. Ini berkisar dari perangkat lunak interaktif, adaptif



baru yang menarik, hingga literatur klasik hingga ceramah video hingga permainan. Ini bukan sekadar teks PDF atau presentasi *Power Point*.

Instruksi pendidik sangat penting untuk pembelajaran *digital*. Teknologi bisa mengubah peran guru tapi tidak akan pernah menghilangkan kebutuhan akan seorang guru. Dengan pembelajaran *digital*, para guru akan dapat memberikan panduan dan bantuan yang dipersonalisasi untuk memastikan siswa belajar dan tetap mengikuti jalur sepanjang tahun dan dari tahun ke tahun untuk lulus dari sekolah.

b. Beberapa Pengalaman Positif

Pada bagian artikel ini, tujuan utamanya adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tiga pengalaman positif mengenai pembelajaran *digital* di kelas EFL. Ketiga artikel yang digunakan untuk makalah ini dipilih karena mereka semua memiliki pengalaman positif dalam pengajaran EFL menggunakan pembelajaran *digital* sebagai alat belajar yang sama. Artikel tersebut disajikan secara kronologis dalam upaya untuk mengikuti kemajuan yang dicapai dengan penggunaan teknologi yang dibawa kedalam pendidikan. Artikel-artikel tersebut adalah:

- (1) Persepsi Guru SMP terhadap Pembelajaran Bahasa Melalui Computer Assisted Language Learning (CALL) di Provinsi Azarbayjan oleh Seyed Jaafar Rafiee (Payam Noor University, Urmia, Iran) dan Saeedeh Allahverdi Purfallah (SAMA College, Islamic Azad University, Urmia, Iran)
- (2) Digital Story Telling pada Kelas EFL oleh Mehri Razmi, dkk (Atatürk University, English Language and Literature Department, Turkey)
- (3) Dampak Game Online dalam Belajar Koakata Bahasa Inggris pada Pembelajar EFL di Iran (Low-intermediate) oleh Hamid Ashraf, dkk (English Department, Islamic Azad University, Iran)

Pengalaman positif yang pertama dipaparkan oleh Seyed Jaafar Rafiee (Payam Noor University, Urmia, Iran) dan Saeedeh Allahverdi Purfallah (SAMA College, Islamic Azad University, Urmia, Iran) mengenai Persepsi Guru SMP terhadap Pembelajaran Bahasa Melalui Computer Assisted Language Learning (CALL) di Provinsi Azarbayjan. Teknologi komputer adalah salah satu komponen terpenting dari teknologi elektronik. Teknologi komputer telah menjadi hal umum dalam konteks pendidikan selama bertahun-tahun (Rilling, 2000). Penggunaan teknologi komputer dalam konteks Pengajaran Bahasa Inggris (ELT) juga telah umum terjadi sejak tahun 1960an (Lee, 2000). Istilah yang berbeda telah digunakan untuk mendefinisikan integrasi komputer ke dalam



konteks ELT, yang paling umum adalah Computer-Assisted Language Learning (CALL). Levy (1997) mendefinisikan CALL sebagai "pencarian dan studi penerapan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa". Dari definisi ini, CALL memiliki istilah luas yang mencakup semua aspek implementasi komputer ke dalam kelas bahasa.

Enam puluh guru SMP kelas EFL yang bekerja di berbagai kota di Azarbayjan dan menggunakan komputer dalam pelajaran mereka dipilih sebagai peserta penelitian ini. Sekolah yang dipilih merupakan sekolah-sekolah dari Urmia, Tabriz, Khoy, Makoo, Poldasht dan Naghadeh. Dalam penelitian ini, sebuah kuesioner meliputi pertanyaan *Likert* dan *closed-ended* digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru SMP EFL terhadap CALL, maka desain penelitian deskriptif dipilih sebagai rancangan yang paling sesuai. Ruane (2005) mengemukakan bahwa "penelitian deskriptif menawarkan gambaran rinci tentang beberapa fenomena sosial, setting, pengalaman, kelompok, dan sebagainya". Dalam penelitian ini metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk mengetahui persepsi peserta terhadap CALL, sebuah kuesioner digunakan dan hasil kuesioner ini dianalisis secara kuantitatif. Menurut skor rata-rata keseluruhan tanggapan peserta berdasarkan skala kompetensi komputer tipe-12-item Likert, dapat disimpulkan bahwa kompetensi komputer guru peserta bervariasi antara kompetensi kecil dan menengah dengan skor rata-rata 2,33.

Dalam penelitian ini, persepsi guru terhadap peran komputer di kelas CALL juga terungkap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru menganggap komputer sebagai alat penyedia bahan visual dan audio, pelengkap instruksi kelas atau penyedia praktik bahasa mekanik yang berguna. Peserta penelitian ini juga mengungkapkan bagaimana mereka menilai ketertarikan mereka terhadap CALL. Sejalan dengan ini, sebagian besar guru menganggap diri mereka tertarik atau sangat tertarik pada CALL. Sebanyak tiga persen dari peserta menganggap diri mereka sedikit atau tidak tertarik sama sekali.

Selain itu, tanggapan para guru terhadap skala Likert 17 item yang berfokus pada persepsi umum terhadap CALL yang menunjukkan bahwa guru umumnya memiliki persepsi positif terhadap CALL. Mengenai hasil skala likert ini, dapat disimpulkan bahwa sejumlah besar peserta setuju atau sangat setuju dengan pernyataan terkait dengan keuntungan dari CALL. Semua peserta penelitian ini setuju atau sangat setuju bahwa mereka suka menggunakan komputer dalam pengajaran bahasa Inggris. Sejumlah besar peserta juga setuju atau sangat setuju bahwa menggunakan komputer sangat



menyenangkan bagi mereka; Dengan menggunakan teknologi komputer akan membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik; komputer dapat membantu pelajar meningkatkan pendidikan bahasa Inggris; komputer dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris; komputer menghemat waktu dan tenaga dalam pelajaran EFL; mengajar dengan komputer menawarkan keuntungan nyata dibandingkan metode pengajaran tradisional; komputer akan memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak; Hal ini juga terlihat dari temuan bahwa penggunaan komputer sesuai dengan preferensi belajar siswa dan tingkat penggunaan komputer mereka.

Lebih dari separuh peserta juga sangat setuju bahwa waktu kelas terlalu terbatas untuk penggunaan komputer dan setiap siswa harus diberi komputer terpisah untuk menerapkan CALL dengan sukses. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta tidak setuju atau sangat tidak setuju dengan pernyataan negatif dari skala ini, seperti komputer tidak berguna untuk pembelajaran bahasa dan komputer tidak dapat memperbaiki kualitas pembelajaran siswa. Hasil juga mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta percaya kebutuhan komputer di kelas mereka dan sebagian besar guru mencatat bahwa sekolah mereka tidak memiliki cukup komputer untuk menerapkan CALL.

Pengalaman positif yang kedua berjudul “Digital Story Telling pada Kelas EFL” oleh Mehri Razmi, dkk dari Atatürk University, English Language and Literature Department, Turkey. Burmark (2004) memperkenalkan *digital storytelling* sebagai teknologi berkualitas tinggi untuk mengumpulkan, membuat, memeriksa, dan menggabungkan gambar visual dengan teks-teksnya. Cerita digital memiliki kekuatan dengan menenun gambar, musik, narasi dan suara bersama, sehingga memberi dimensi dan warna yang dalam pada karakter, situasi, pengalaman, dan wawasan. Enam puluh (tiga puluh perempuan dan tiga puluh laki-laki) pelajar EFL Iran yang belajar di Azad University, cabang Salmas berpartisipasi dalam penelitian ini. Mereka berdua adalah mahasiswa sarjana dan pascasarjana dengan tingkat kemahiran menengah. Kemampuan bahasa mereka dinilai setingkat intermediate melalui Michigan Test of English Language Proficiency. Usia rata-rata peserta adalah 22 tahun. Tiga instruktur berpengalaman wanita Inggris dengan usia rata-rata 30 juga berpartisipasi dalam penelitian ini. Untuk memilih siswa dengan tingkat kemampuan menengah, Michigan Test of English Language Proficiency (MTELP) diberikan. Untuk melihat efek pengobatan, sebuah wawancara juga dilakukan dimana semua siswa diminta menceritakan kembali ceritanya.

Penelitian ini dilakukan di cabang Salma Azad University, Iran. Empat puluh mahasiswa yang belajar di universitas ini diminta untuk mengambil bagian dalam



penelitian ini, namun untuk tujuan reliabilitas dan generalisasi hasilnya, dua puluh mahasiswa pascasarjana juga diundang untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Agar peserta memiliki tingkat kemahiran yang sama, tes kecakapan Michigan diterapkan dan 40 siswa menengah dari 60 orang dipilih dan dibagi secara acak menjadi dua kelompok, yaitu dua puluh untuk mengendalikan kelompok dan dua puluh menjadi narasumber digital (DST) kelompok. Setiap siswa diminta untuk menyajikan dua cerita selama semester ini, jadi 40 cerita pendek kelas menengah dipilih dari buku literatur Perrine dan secara acak dibagi antara siswa. Kelompok DST dilatih untuk menggunakan perangkat lunak Microsoft Power Point untuk mempresentasikan cerita mereka sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

Pada akhir semester semua siswa berpartisipasi dalam sebuah wawancara dimana mereka diminta untuk membaca dan menyajikan cerita pendek yang dipilih. Kinerja lisan mereka dievaluasi dengan menggunakan daftar kriteria 4 skala (kosa kata, tata bahasa, kelancaran dan pengucapan). Untuk membangun keandalan antar-penilai, kinerja siswa dinilai oleh tiga pewawancara dan rata-rata tiga skor dihitung.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa teknologi narasi digital dapat menghasilkan cara berpikir dan pengorganisasian baru dan meningkatkan motivasi siswa. Ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kinerja lisan peserta didik EFL karena melibatkan siswa dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik pada pembelajaran mereka tapi juga lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka.

Pengalaman positif yang terakhir berjudul *Dampak Game Online* dalam Belajar Kosakata Bahasa Inggris pada Pembelajar EFL di Iran (Low-intermediate) oleh Hamid Ashraf, dkk (English Department, Islamic Azad University, Iran). Dalam pengajaran bahasa, menurut Warschauer dan Healey (1998, seperti dikutip di Sørensen & Meyer, 2007), permainan sering digunakan untuk meningkatkan motivasi dan praktik komunikatif yang otentik, karena permainan telah dikonseptualisasikan sebagai faktor yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa. Mereka menciptakan lingkungan yang menyenangkan dimana peserta didik dan bahkan guru menjadi lebih tertarik pada proses belajar mengajar.

Empat puluh lima pelajar menengah bawah, mulai dari 16-22 tahun belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (belajar di Khorasan Language Institute di Kashmar, Iran) dipilih untuk mengikuti tes kemahiran. Berdasarkan skor mereka dalam tes kemahiran, 24 siswa untuk tujuan penelitian ini akhirnya terpilih. Peserta dibagi menjadi kelompok



kontrol dan eksperimen (12 subjek per kelompok). *Nelson Test of Proficiency* diberikan kepada sekelompok 45 pelajar EFL tingkat menengah untuk memilih jumlah peserta yang dihomogenisasi berdasarkan tingkat kemampuan bahasa mereka.

Pada awalnya, tes Nelson sebagai alat homogenisasi diberikan kepada 45 peserta EFL tingkat menengah. Peserta (24) yang berada satu standar deviasi di atas dan di bawah rata-rata dipilih untuk mengikuti penelitian ini. Mereka secara acak ditugaskan ke kelompok eksperimen dan kontrol dengan 12 di setiap kelompok. Pada tahap berikutnya, peserta di kedua kelompok mengambil *pretest*. Beberapa kata baru dengan domain aplikasi yang luas dalam game jaring atau *game online* dipilih untuk dipresentasikan kepada peserta kedua kelompok. Peneliti menjelaskan proyek tersebut kepada peserta kelompok *game online*. Mereka menerima instruksi langkah demi langkah dalam bermain game online. Kelompok kontrol tidak menerima pelatihan permainan online. Peserta dalam kelompok eksperimen diizinkan untuk menggunakan internet di kelas di mana mereka bisa bermain game sosial, sejarah, permainan peran, ekonomi, dan permainan menebak seperti Sims, Master Chess, FIFA 2011, Counter Zero dan Call off. Selama waktu kelas siswa di kelas eksperimen menikmati lingkungan yang menyenangkan dimana mereka menggunakan berbagai kata dalam konteksnya. Mendapatkan kata-kata baru dapat memungkinkan subjek untuk bekerja sama dan berkompetisi satu sama lain sehingga mereka bersedia untuk mempelajarinya dengan cepat.

Metode konvensional, teknik kertas dan pensil, digunakan untuk menginstruksikan kata-kata baru kepada peserta kelompok kontrol. Kelompok ini mempelajari kata-kata baru dalam kalimat, teks dan bagian. Kursus ini berlangsung selama lima belas minggu, 2 sesi per minggu. Di akhir kursus, peserta di kedua kelompok (N = 24) duduk untuk melaksanakan *posttest*. *Posttest* terdiri dari 20 pertanyaan.

Seperti temuannya, game online bisa efektif dalam perolehan kosakata. Temuan saat ini menunjukkan bahwa game online, karena menciptakan konteks interaktif dan memotivasi di mana peserta didik dapat dengan mudah dan tanpa sadar berbagi informasi mereka, dan juga karena persyaratan dan kewajiban yang mereka hadapi saat bermain, efektif dalam perolehan kosakata. Subjek memperoleh kata-kata baru melalui permainan karena mereka bersedia menjadi pemenang. Mereka bersaing dan saling bekerjasama dalam lingkungan yang menyenangkan.

Hasil yang diperoleh di sini sesuai dengan apa yang ditemukan oleh Sørensen, dan Meyer (2007) dan Yip dan Kwan (2006). Mereka melihat permainan secara umum dan online yang spesifik sebagai alat bantu pendidikan yang efektif sehingga meningkatkan



motivasi peserta didik dan meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran kosa kata. Peserta dalam "game online" harus memahami isi konteks yang tertulis di layar untuk bertahan atau memenangkan permainan. Di satu sisi, para gamer menjadi lebih tertarik untuk bermain dan ingin meraih hasil yang lebih baik, dan di sisi lain, mereka mencoba mempelajari lebih banyak kata-kata baru selain kosakata yang disiapkan untuk kelas. Semakin cepat mereka memperoleh kosa kata baru, semakin baik mereka bermain game.

3. SIMPULAN DAN SARAN

Dari ulasan ini, terdapat beberapa kesimpulan. Pertama, penggunaan teknologi bisa dipengaruhi beberapa faktor. Sebagai bagian utama dari proses pengajaran, persepsi guru dan peserta didik tentang teknologi sangat berharga. Untuk mendapatkan bantuan sebanyak mungkin dari teknologinya, perlu melatih para guru dan memberikan instruksi pelengkap kepada peserta didik mengenai materi teknologinya. Kedua, pemerataan penggunaan teknologi terutama untuk pembelajaran digital perlu ditingkatkan. Masih banyak terdapat beberapa sekolah yang belum memiliki fasilitas untuk melangsungkan pembelajaran digital terutama untuk belajar Bahasa Inggris. Menggunakan jenis komputer baru seperti TabletPC dapat memiliki efek bermakna pada pembelajaran. Ketiga, teknologi menawarkan banyak pilihan kepada para guru untuk digunakan di kelas mereka untuk meningkatkan proses pengajaran. Teknologi web terbukti menjadi alat pengajaran yang baik di kelas. Berdasarkan teknologi Web 2.0, peserta didik dapat mempraktikkan bahasa tersebut dalam suasana yang nyata. Selain itu, digital story telling juga memiliki dampak positif bagi peserta didik terutama pada perolehan kosakata dan kemampuan membaca. Selanjutnya, online game juga dapat digunakan secara efektif dalam pengajaran bahasa terutama bahasa Inggris. Misalkan instruksi dalam permainan tersebut yang menggunakan bahasa Inggris diberikan kepada siswa, ini berfungsi sebagai bantuan penting di kelas bahasa terutama tentang pengajaran kosa kata dan tulisan.

Singkatnya, dengan kesimpulan ini, dapat direkomendasikan bahwa pembelajaran digital sangat efektif terhadap pembelajaran bahasa Inggris di kelas EFL. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran digital sangat berkaitan erat dengan teknologi.

4. REFERENSI

Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*,



40(6), 4–5. Center for Digital Storytelling.

Kingsley, K. V. (2007). Empower diverse learners with educational technology and digital media. *Intervention in school and clinic*, 43(1), 52-56.

Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. London: Rotledge.

Lee, K. W. (2000). English teachers' barriers to the use of computer-assisted language learning. *The Internet TESL Journal* VI(12). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Lee-CALLbarriers.html>

Levy, M. (1997). *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. Oxford: Oxford University Press.

O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J. P., Taylor, J., Sharples, M. & Lefrere, P. (2003). *MOBilearn WP4 – Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment*. Retrieved from <http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>

Rilling, S. (2000). *A teacher preparation course for computer-assisted language learning*. Technology-Enhanced Learning Environments, (pp. 149-161). New York: TESOL Inc.

Ruane, J. M. (2005). *Essential of research methods*. India: Blackwell Publishing.

Sørensen, B.H., & Meyer, B. (2007). *Serious Games in language learning and teaching*. A theoretical perspective. Retrieved from: www.digra.org/dl/db/07312.23426.

UNESCO Institute for Lifelong Learning. Retrieved from <http://uil.unesco.org/es/portal/areas-de-negocio/politicas-y-estrategias-de-aprendizaje-a-lo-largo-de-toda-la-vida/a7eb14a706515833a26abd8b61229ffb/>

Yip, F.W.M., & Kwan, A.C.M.(2006). *Online vocabulary games as a tool for teaching and Learning English vocabulary*. Retrieved from wiki.umd.edu/teamill/images/9/9f/Vicki's_article.