

Peningkatan Kompetensi *Classroom Language* Guru melalui Pelatihan Berbasis Permainan dan Simulasi Mengajar di Sekolah Bilingual

Muhammad Fadhli

Universitas Bengkulu

E-mail: mfadhli@unib.ac.id

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history:

Available online

DOI://journal.unuha.ac.id/index.php/JIMi/

How to cite (APA):

Fadhli, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Classroom Language Guru melalui Pelatihan Berbasis Permainan dan Simulasi Mengajar di Sekolah Bilingual. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 7(2), 129-136.

ISSN 2685-3035



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu yang mengajar di kelas bilingual dalam menggunakan *classroom language*, yaitu bahasa rutin yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Fokus pelatihan meliputi ungkapan membuka pelajaran, memberi instruksi, mengelola dan memotivasi siswa, memeriksa pemahaman, serta menutup pelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui model pengembangan profesional partisipatif yang memadukan presentasi teoretis dengan pembelajaran aktif berbasis permainan, seperti *find someone who*, *matching*, dan *jumble sentence*. Pelatihan ditutup dengan simulasi mengajar yang mengadopsi prinsip *microteaching*. Hasil observasi kualitatif menunjukkan peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri guru selama kegiatan. Selain itu, simulasi mengajar memperlihatkan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan ungkapan bahasa Inggris secara tepat dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan demikian, integrasi pembelajaran berbasis permainan dan simulasi mengajar terbukti efektif dan menarik sebagai model pengembangan profesional guru yang berorientasi pada keterampilan praktis, serta lebih berdampak dibandingkan metode pelatihan konvensional. **Kata kunci:** *Classroom Language*, Kelas Bilingual, Profesional Guru, Pembelajaran Berbasis Permainan, Simulasi Mengajar.

Abstract

This community service program aimed to improve the competence of teachers at SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu who teach in bilingual classes in using classroom language, defined as routine language used by teachers and students in daily teaching and learning activities. The training focused on expressions for opening lessons, giving instructions, managing and motivating students, checking understanding, and closing lessons. The program employed a participatory professional development model that combined theoretical presentations with active learning strategies, including game-based activities such as find someone who, matching, and jumble sentence. The training concluded with teaching simulations adopting microteaching principles. Qualitative observation results indicated increased teacher participation, engagement, and confidence throughout the program. Furthermore, the teaching simulations demonstrated noticeable improvement in teachers' ability to use appropriate English expressions from the beginning to the end of the lesson. In conclusion, the integration of game-based learning and teaching simulations proved to be an effective and engaging model for practical skill-oriented teacher professional development, offering a more



impactful alternative to conventional training methods.

Keywords: *Classroom Language, Teacher Professional, Game-Based Learning, Teaching Simulation, Bilingual Education.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional sangat penting untuk dikuasai di tengah era globalisasi saat ini. Penguasaan bahasa Inggris tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan strategis yang menentukan daya saing suatu bangsa di kancah global (Sari & Setyaningsih, 2021). Sebagai respons terhadap tuntutan ini, program pendidikan bilingual mengalami popularitas yang signifikan di Indonesia, dipandang sebagai salah satu cara efektif untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global (Jayanti & Sujarwo, 2019; Nurhasanah, 2017). Berbagai penelitian telah mengonfirmasi manfaat bilingualisme, yang tidak hanya terbatas pada penguasaan dua bahasa, tetapi juga mencakup peningkatan hasil akademik, fleksibilitas kognitif yang lebih baik, dan terbukanya peluang karier yang lebih luas (Hidayati, 2020; Sari & Setyaningsih, 2021).

Namun, keberhasilan implementasi program bilingual sangat bergantung pada kualitas dan kompetensi para pendidiknya. Guru di kelas bilingual dituntut untuk menguasai bahasa pengantar dengan sangat baik agar proses pembelajaran berjalan efektif dan terhindar dari miskonsepsi pada siswa (Sari & Setyaningsih, 2021). Terdapat hubungan yang erat antara kemahiran berbahasa guru (*Teacher Language Proficiency*) dengan efektivitas mengajarnya (*Teaching Effectiveness*). Studi menunjukkan bahwa *Teacher Language Proficiency* berkorelasi positif dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengkomunikasikan materi pelajaran (Novita & Yusuf, 2019). Guru dengan profisiensi tinggi mampu memberikan input bahasa yang lebih kaya dan penjelasan yang lebih akurat, yang merupakan fondasi dari pembelajaran bahasa yang berkualitas (Van Canh & Renandya, 2017).

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara idealisme kebijakan dengan realitas di lapangan. Beberapa guru perlu meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung program bilingual juga perlu ditingkatkan. Fenomena ini menciptakan sebuah paradoks, di mana permintaan pasar yang tinggi terhadap sekolah bilingual tidak diimbangi oleh kapasitas sistemik untuk menyediakan guru yang benar-benar kompeten secara praktis, sehingga label "bilingual" berisiko tidak mencerminkan kualitas pedagogis yang sesungguhnya (Fauziah et al., 2021; Jayanti & Sujarwo, 2019).

Untuk menjembatani kesenjangan ini, fokus perlu diarahkan pada keterampilan yang paling berdampak dalam konteks kelas, yaitu *Classroom Language*. *Classroom Language* didefinisikan sebagai ragam bahasa fungsional yang digunakan guru untuk mengelola seluruh proses pembelajaran, mulai dari instruksi hingga interaksi (Martriwati et al., 2018; Sujarwo, 2020). Tujuannya tidak hanya untuk memberi perintah, tetapi juga untuk memotivasi, membimbing, dan membiasakan siswa menggunakan bahasa Inggris secara alami dan percaya diri (Oka & Artini, 2021). Penggunaan *Classroom Language* secara konsisten oleh guru berfungsi sebagai input bahasa yang berkelanjutan dan mudah dipahami, yang krusial bagi perkembangan bahasa siswa (Harmer, 2007).

Program pengabdian ini dirancang dengan mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) dan Simulasi Mengajar (*Microteaching*), program ini menawarkan pendekatan yang lebih partisipatif, praktis, dan relevan. GBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan kognitif peserta didik dewasa dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan imersif (Al-Khayat et al., 2023; Ragni et al., 2023). Sementara itu, simulasi mengajar yang berlandaskan pada prinsip *microteaching* merupakan teknik pelatihan yang diakui secara global untuk melatih keterampilan mengajar spesifik dalam lingkungan yang terkontrol dan bebas risiko, sehingga mampu membangun kompetensi sekaligus kepercayaan diri (Asril, 2011; Kroeger et al., 2022; Remesh, 2013). Kombinasi kedua pendekatan ini diharapkan dapat secara efektif meningkatkan penguasaan *Classroom Language* para guru, yang pada akhirnya akan berdampak langsung pada kualitas interaksi belajar-mengajar di kelas bilingual.



METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dirancang sebagai sebuah pelatihan partisipatif yang bertujuan untuk memberikan solusi praktis terhadap tantangan yang dihadapi oleh mitra. Tahap awal kegiatan melibatkan diskusi dan observasi pendahuluan dengan pimpinan dan guru-guru di SMPIT Al Azhar 52 Bengkulu. Dari analisis ini, teridentifikasi adanya kebutuhan untuk meningkatkan konsistensi dan kualitas penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar di kelas. Meskipun sekolah mengusung konsep bilingual, para guru merasakan perlunya penguatan keterampilan praktis dalam menggunakan ekspresi-ekspresi fungsional bahasa Inggris untuk manajemen kelas sehari-hari (Nurhasanah, 2017).

Peserta kegiatan adalah 16 guru SMPIT Al Azhar 52 Bengkulu yang mengajar berbagai mata pelajaran dalam kerangka kurikulum bilingual. Pelatihan dilaksanakan di lingkungan sekolah SMPIT Al Azhar 52 Bengkulu, dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah untuk memastikan partisipasi maksimal tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar secara signifikan.



Gambar 1. Peserta Pelatihan

Struktur pelatihan mengadopsi kerangka Presentation, Practice, Production (PPP), sebuah model yang telah teruji dalam pengajaran bahasa (Harmer, 2007). Kerangka ini memastikan bahwa peserta tidak hanya menerima pengetahuan teoretis, tetapi juga secara aktif mempraktikkan dan mengaplikasikannya. Siklus kegiatan terdiri dari: (1) Presentasi materi teoretis tentang Classroom Language, (2) Praktik terbimbing melalui serangkaian permainan edukatif, dan (3) Produksi atau aplikasi mandiri melalui simulasi mengajar.

Prosedur kegiatan dirancang secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan pelatihan. Setiap tahapan memiliki fokus dan aktivitas yang spesifik.

Tahap 1: Penyampaian Materi (Presentation). Pada tahap ini, fasilitator menyajikan materi teoretis mengenai lima topik inti Classroom Language yang paling relevan dengan kebutuhan guru sehari-hari. Materi disajikan secara interaktif dengan contoh-contoh konkret. Kelima topik tersebut adalah: *Opening the Lesson*: Mencakup ekspresi untuk menyapa, memeriksa kehadiran, membangun koneksi dengan materi sebelumnya, dan memperkenalkan topik baru. *Giving Instructions*: Berfokus pada cara memberikan instruksi yang jelas, singkat, dan berurutan menggunakan bentuk imperatif yang tepat. *Encouraging & Managing Students*: Meliputi ungkapan untuk memberikan pujian, penguatan positif, menarik perhatian siswa, dan mengelola dinamika kelas. *Checking Understanding*: Membahas teknik dan ekspresi untuk memeriksa pemahaman siswa tanpa hanya bertanya "Do you understand?", seperti penggunaan *concept checking questions* (CCQs). *Closing the Lesson*: Mencakup ekspresi untuk merangkum pelajaran, memberikan tugas, dan mengucapkan salam perpisahan.





Gambar 2. Penyampaian Materi

Tahap 2: Praktik Terbimbing melalui Permainan (*Practice*). Untuk menjembatani teori dan praktik, serta meningkatkan partisipasi aktif, digunakan metode pembelajaran berbasis permainan. Setiap permainan dirancang untuk melatih aspek *Classroom Language* yang spesifik. *Find Someone Who...*: Permainan ini digunakan sebagai pemanasan (*ice-breaker*) dan aktivitas praktik komunikatif. Peserta diberikan lembar kerja berisi pertanyaan (misalnya, "*Find someone who knows three ways to greet students*") dan harus berkeliling untuk bertanya kepada rekan-rekannya. Aktivitas ini sangat efektif untuk melatih ekspresi pada topik *Opening the Lesson dan Encouraging Students* sambil mendorong pembelajaran kooperatif (Al-Khayat et al., 2023). *Matching*: Dalam permainan ini, peserta mencocokkan kartu situasi kelas dengan kartu ekspresi *Classroom Language* yang paling tepat. Misalnya, mencocokkan situasi "Siswa terlihat bingung" dengan ekspresi "*Let me explain it in another way*". Permainan ini berguna untuk memperkuat penguasaan kosakata dan frasa baku di kelima topik. *Jumble Sentence*: Peserta dalam kelompok kecil diberikan potongan-potongan kata dari sebuah kalimat instruksi dan harus menyusunnya kembali menjadi kalimat yang benar secara gramatikal dan logis. Aktivitas ini secara khusus melatih keterampilan pada topik *Giving Instructions*, di mana urutan kata sangat krusial untuk kejelasan makna.



Gambar 3. Permainan Find someone who ..

Tahap 3: Praktik Mandiri melalui Simulasi Mengajar (*Production*). Tahap ini merupakan puncak dari pelatihan, di mana peserta menerapkan semua yang telah dipelajari. Kegiatan ini dirancang berdasarkan prinsip-prinsip microteaching, yang merupakan sebuah pendekatan terstruktur untuk melatih keterampilan mengajar secara terfokus (Asril, 2011; Kanada et al., 2024). Prosedurnya adalah sebagai berikut: Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok merancang sebuah segmen pelajaran singkat (5-7 menit) yang harus mencakup penggunaan *Classroom Language* dari beberapa topik yang telah dibahas. Setiap peserta kemudian secara bergiliran mempraktikkan segmen pelajaran tersebut di depan kelompoknya, di mana rekan-rekannya berperan sebagai siswa. Setelah setiap sesi simulasi, diadakan sesi umpan balik konstruktif yang dipandu oleh fasilitator. Rekan sejawat memberikan masukan positif dan saran perbaikan. Tujuan utama dari simulasi ini adalah untuk



membangun kompetensi dan kepercayaan diri dalam lingkungan yang aman dan suportif, sebelum menerapkannya di kelas yang sesungguhnya (Kroeger et al., 2022; Remesh, 2013).



Gambar 4. Praktik Simulasi Mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program PkM ini menunjukkan hasil yang sangat positif, baik dari segi proses maupun dampaknya terhadap kompetensi peserta. Salah satu hasil yang paling menonjol adalah tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta yang sangat tinggi selama sesi pelatihan. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan berhasil menciptakan suasana yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sangat kontras dengan model pelatihan konvensional yang seringkali bersifat pasif dan satu arah. Para guru terlihat antusias dalam setiap aktivitas, mulai dari permainan *Find Someone Who...* hingga menyusun kalimat dalam *Jumble Sentence*. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa GBL secara efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dalam proses belajar (Al-Khayat et al., 2023; Ragni et al., 2023).

Puncak dari pelatihan, yaitu sesi simulasi mengajar, menjadi bukti nyata peningkatan kompetensi peserta. Pada awal sesi, beberapa guru menunjukkan keraguan dan kecanggungan untuk berbicara bahasa Inggris di depan rekan-rekannya. Namun, setelah melalui tahapan presentasi dan praktik berbasis permainan, mereka mampu menampilkan segmen pengajaran singkat dengan lebih percaya diri. Mereka berhasil mengaplikasikan berbagai ekspresi *Classroom Language* yang telah dipelajari secara kontekstual. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan *microteaching* efektif dalam membangun kompetensi dan kepercayaan diri secara simultan dalam lingkungan yang suportif (Kroeger et al., 2022; Remesh, 2013).

Secara kualitatif, umpan balik yang diterima dari para guru sangat positif. Mereka menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan praktis untuk kebutuhan mengajar sehari-hari. Pendekatan yang digunakan dianggap "segar" dan "tidak membosankan", yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah.

Meskipun secara umum berjalan lancar, beberapa tantangan minor sempat muncul selama pelaksanaan kegiatan. Kecemasan Awal Guru (*Initial Teacher Anxiety*): Beberapa peserta pada awalnya merasa cemas atau enggan untuk aktif berbicara dalam bahasa Inggris, terutama karena khawatir membuat kesalahan di depan rekan sejawat. Tingkat Kemahiran yang Bervariasi: Seperti pada umumnya, tingkat kemahiran bahasa Inggris peserta bervariasi. Hal ini menjadi tantangan untuk memastikan semua peserta dapat mengikuti materi dan aktivitas dengan kecepatan yang sama.

Menariknya, desain metodologi yang dipilih secara inheren mengandung solusi untuk mengatasi hambatan tersebut. Sifat permainan yang kolaboratif dan menyenangkan terbukti efektif menurunkan filter afektif (*affective filter*) dan mengurangi kecemasan. Ketika fokus dialihkan pada penyelesaian



"misi" dalam permainan, tekanan untuk tampil sempurna berkurang (Al-Khayat et al., 2023). Pembagian peserta ke dalam kelompok-kelompok kecil selama permainan dan simulasi memungkinkan terjadinya *peer scaffolding*. Guru dengan kemahiran lebih tinggi secara alami membantu rekan mereka, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Selain itu, fokus *microteaching* pada keterampilan yang spesifik dan terbatas membuat tugas menjadi lebih terkelola dan tidak terlalu mengintimidasi bagi peserta dengan tingkat kemahiran yang lebih rendah (Kroeger et al., 2022).

Pembahasan

Hasil positif dari program PKM ini dapat dianalisis lebih dalam melalui kerangka teoretis yang relevan. Keberhasilan program ini bukan hanya sebuah kesuksesan lokal, tetapi juga menawarkan sebuah model alternatif yang dapat menjawab permasalahan sistemik dalam pengembangan profesional guru di Indonesia.

Tingginya keterlibatan peserta dapat dijelaskan melalui teori Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL). Mekanisme permainan seperti tantangan, kolaborasi, dan pencapaian tujuan menciptakan motivasi intrinsik dan kondisi "*flow*", yaitu peserta sepenuhnya tenggelam dalam aktivitas belajar (Al-Khayat et al., 2023). Program ini menjadi studi kasus praktis yang mengonfirmasi efektivitas GBL dalam konteks pengembangan profesional orang dewasa, mengubah paradigma pelatihan dari kewajiban yang membosankan menjadi pengalaman yang menarik.

Peningkatan keterampilan yang teramati secara jelas merupakan validasi dari pendekatan *Microteaching* dan Pembelajaran Eksperiensial. Siklus "rencana-ajar-refleksi" (*plan-teach-reflect*) yang terkandung dalam simulasi mengajar memungkinkan guru untuk beralih dari pengetahuan teoretis (*knowing what*) menjadi aplikasi praktis (*knowing how*) (Asril, 2011; Remesh, 2013). Model tiga tahap dalam PKM ini yaitu Presentasi (mengetahui apa), Permainan (mulai mempraktikkan bagaimana), dan Simulasi (mengaplikasikan secara prosedural), secara sistematis mengubah pengetahuan pasif menjadi keterampilan aktif yang siap pakai. Proses ini mencerminkan model akuisisi keterampilan yang mapan dan menjelaskan mengapa pelatihan ini dapat berdampak secara pedagogis.

Lebih jauh, kombinasi permainan dan *microteaching* menciptakan lingkungan "kegagalan yang aman" (*safe failure*). Permainan menormalkan proses membuat kesalahan sebagai bagian dari pembelajaran, sementara *microteaching* menyediakan arena terkontrol untuk mencoba dan memperbaiki teknik tanpa adanya tekanan dan risiko seperti di kelas nyata (Kroeger et al., 2022). Lingkungan psikologis yang aman ini sangat krusial bagi pembelajar dewasa, terutama para profesional yang mungkin enggan terlihat tidak kompeten, sehingga mendorong mereka untuk bereksperimen dan benar-benar belajar.

Pada skala yang lebih luas, model PKM ini dapat dilihat sebagai sebuah mikro-solusi. Model ini secara langsung menjawab beberapa kelemahan utama: (1) menggantikan model yang tidak efektif dengan pelatihan langsung yang partisipatif; (2) mengatasi masalah ketidaksesuaian konten dengan berfokus pada keterampilan spesifik (*Classroom Language*) yang diidentifikasi berdasarkan kebutuhan nyata mitra; dan (3) menyediakan komponen praktik dan umpan balik yang seringkali hilang dalam program pemerintah.

Akhirnya, dengan meningkatkan kompetensi fungsional guru dalam *Classroom Language*, program ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan efektivitas mengajar mereka. Sebagaimana telah dibahas, kemahiran berbahasa guru sangat terkait dengan kemampuannya dalam mengelola kelas dan mengkomunikasikan konten (Novita & Yusuf, 2019; Van Canh & Renandya, 2017). Pelatihan ini secara efektif telah membekali para guru dengan perangkat linguistik yang mereka butuhkan untuk menjalankan dua fungsi pedagogis inti tersebut dalam bahasa Inggris, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran bilingual di sekolah mitra secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kompetensi *Classroom Language* para guru di SMPIT Al Azhar 52 Bengkulu. Melalui



pendekatan yang terstruktur, hasil kegiatan menunjukkan peningkatan dalam partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan praktis para guru dalam menggunakan bahasa Inggris untuk fungsi-fungsi instruksional di kelas.

Kesimpulan utama dari kegiatan ini adalah bahwa model pelatihan yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan (GBL) dengan simulasi mengajar (*microteaching*) merupakan sebuah pendekatan yang efektif, menarik, dan praktis untuk pengembangan profesional guru, khususnya untuk pelatihan yang berorientasi pada keterampilan. Model ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bebas dari kecemasan, yang memungkinkan para guru untuk beralih dari pengetahuan teoretis ke penerapan praktis secara efektif. Dengan demikian, pendekatan ini menawarkan solusi konkret terhadap berbagai kelemahan yang sering ditemukan dalam program pengembangan guru konvensional di Indonesia.

Berdasarkan hasil dan simpulan tersebut, disarankan agar pihak sekolah dapat menginstitutionalkan bentuk pelatihan berbasis praktik dan umpan balik sejawat seperti ini secara berkala. Pembentukan komunitas belajar profesional (*Professional Learning Community*) di tingkat sekolah dapat menjadi wadah untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan keterampilan yang telah dipelajari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan sekolah dan seluruh guru SMPIT Al Azhar 52 Bengkulu atas kerja sama, partisipasi aktif, dan antusiasme yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tanpa dukungan dan keterbukaan dari pihak mitra, program ini tidak akan dapat berjalan dengan sukses dan memberikan hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2023). The effectiveness of game-based learning in enhancing students' motivation and cognitive skills. *Journal of Education and Teaching Methods*, 2(3), 50–62.
- Asril, Z. (2011). *Micro teaching disertai dengan pedoman pengalaman lapangan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fauziah, N., Mirizon, S., & Silvhiany, S. (2021). Bilingual education program: Teachers' and students' perspectives and challenges. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(2), 219–234.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
- Hidayati, N. N. (2020). Bilingualisme dan multilingualisme: Pro dan kontra pada perkembangan bahasa dan kognitif anak. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 91–104.
- Jayanti, D., & Sujarwo, A. (2019). Bilingual education in Indonesia: Between idealism and the reality. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, 4(1), 12–25.
- Kanada, R., Astuti, M., Suryana, I., Miranti, M., Andini, A., Jannah, M., & Sadina, B. (2024). Microteaching sebagai pusat sumber belajar di era digital. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2430–2437.
- Kroeger, S. D., Doyle, K., Carnahan, C., & Benson, A. G. (2022). Microteaching: An opportunity for meaningful professional development. *Teaching Exceptional Children*, 56(6), 462–471.
- Martriwati, Setyani, R.R.S., Sari, H.N., & Kaniadewi, N. (2018). Pelatihan penggunaan bahasa kelas (*classroom language*) dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi guru SMK Jakarta Pusat 1 Jakarta. *Jurnal SOLMA*, 7(1), 1-7.
- Novita, O. E., & Yusuf, F. N. (2019). Kemahiran bahasa guru bahasa Inggris dan efektivitas mengajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 383-396.



- Nurhasanah, S. (2017). Pelatihan peningkatan kompetensi berbahasa Inggris guru dalam pembelajaran bilingual di Sdit Bilingual Fithrah Insani Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Empowerment*, 6(8), 50–57.
- Oka, I. A. P. P. H., & Artini, L. P. (2021). The purpose of the use classroom language. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 9(3), 241–248.
- Ragni, B., Toto, G. A., di Furia, M., Lavanga, A., & Limone, P. (2023). The use of Digital Game-Based Learning (DGBL) in teachers' training: a scoping review. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1092022>
- Remesh, A. (2013). Microteaching, an efficient technique for learning effective teaching. *Journal of Research in Medical Sciences*, 18(2), 158–163.
- Sari, P. A., & Setyaningsih, E. (2021). Implementasi program bilingual bahasa Inggris sejak dini untuk mencetak generasi unggul dalam era globalisasi. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-10.
- Sujarwo. (2020). Teachers' classroom language in English class. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(2), 183-195.
- Van Canh, L., & Renandya, W. A. (2017). Teachers' English proficiency and classroom language use: A conversation analysis study. *RELC Journal*, 48(1), 67–81.

