PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI KOSAKATA KATA SIFAT, SINONIM DAN ANTONIM MELALUI MEDIA WEBSITE *WORDSEARCH* PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 067241 MEDAN DENAI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)

Rena Maharani Ashari[1], M Fauzi Hasibuan[2], Syafrida Ernayanti[3],
[1]PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
[2]Dosen, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
[3]Guru Pamong, UPT SD Negeri 067241 Medan Denai
[1]renamaharaniashari@gmail.com, [2]fauzihasibuan@umsu.ac.id,
[3]syafridaspd91@guru.sd.belajar.id,

ABSTRACT

This study aims to thoroughly examine and systematically enhance the vocabulary learning outcomes in adjectives, synonyms, and antonyms through the utilization of the WordSearch website for Grade V students at UPT SD Negeri 067241 Medan Denai by implementing the Team Game Tournament (TGT) model. The TGT model includes five stages: class presentation, team learning, games, tournament, and team recognition. The research employs Classroom Action Research (CAR) with four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through pre-tests, post-tests after cycle 1, and post-tests after cycle 2. The findings reveal significant improvements in learning outcomes, with the percentage of students achieving the Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) increasing from 44% in the pre-test to 85.19% in the post-test cycle 2. The results show that the implementation of the TGT model effectively enhances vocabulary learning outcomes.

Keywords: Team Game Tournament, WordSearch, Vocabulary Learning, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan secara sistematis meningkatkan hasil belajar kosakata materi kata sifat, sinonim, dan antonim melalui media website WordSearch pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 067241 Medan Denai dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Model TGT mencakup lima tahap: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes awal, tes setelah siklus 1, dan tes setelah siklus 2. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat dari 44% pada pre-test menjadi 85,19% pada post-test siklus 2. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata.

Kata Kunci: Pembelajaran Kosakata, TGT, *WordSearch*, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran kosakata memainkan peran yang sangat penting dalam penguasaan bahasa, terutama pada tingkat pendidikan dasar, di mana pengembangan keterampilan linguistik dasar menjadi fokus utama. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD, penguasaan kosakata yang meliputi kata sifat, sinonim, dan antonim adalah kunci penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Pemahaman terhadap kosakata ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, tetapi juga berperan dalam pemahaman konteks yang lebih luas, baik dalam komunikasi sehari-hari maupun dalam memahami teks yang lebih kompleks.

Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengajar kosakata adalah bagaimana membuat proses pembelajaran ini menjadi menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal kata-kata baru tetapi juga memahami dan dapat menggunakannya dalam konteks yang tepat. Metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat kegiatan belajar, sering kali tidak mampu menarik minat siswa secara maksimal. Akibatnya, hasil belajar siswa sering kali tidak sesuai dengan harapan, dengan banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital telah menjadi salah satu solusi yang dianggap efektif dalam mengatasi tantangan ini. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah website WordSearch. Media ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. WordSearch menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, di mana siswa diajak untuk menemukan kata-kata tertentu di dalam sebuah grid huruf, yang secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam mengenali dan mengingat kosakata yang dipelajari.

Selain itu, penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), yang berbasis kompetisi antar kelompok, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

kosakata. Model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kerjasama tim dan kompetisi yang sehat. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dengan teman-temannya untuk mencapai tujuan bersama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penggunaan website WordSearch dan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar kosakata pada siswa kelas V UPT SD Negeri 067241 Medan Denai. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta menawarkan alternatif yang dapat diterapkan di berbagai sekolah dasar lainnya

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dianggap sesuai untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. PTK memungkinkan guru dan peneliti untuk bekerja sama dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan pembelajaran yang dilakukan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas V UPT SD Negeri 067241 Medan Denai, yang dipilih secara purposif untuk mewakili populasi siswa pada tingkat ini. Pemilihan subjek didasarkan pada kondisi kelas yang representatif dan tingkat kesulitan materi kosakata yang dihadapi oleh siswa, yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa setiap tindakan yang dilakukan berdasarkan pada hasil refleksi sebelumnya, sehingga dapat diperbaiki dan disempurnakan dalam siklus berikutnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas bekerja sama untuk menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Ini termasuk penyusunan modul ajar yang akan

digunakan, persiapan soal tes, serta pengembangan media pembelajaran WordSearch. Strategi pembelajaran dengan model TGT juga dirancang dengan matang, mencakup lima tahap utama yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Seluruh materi ajar dan media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa, agar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

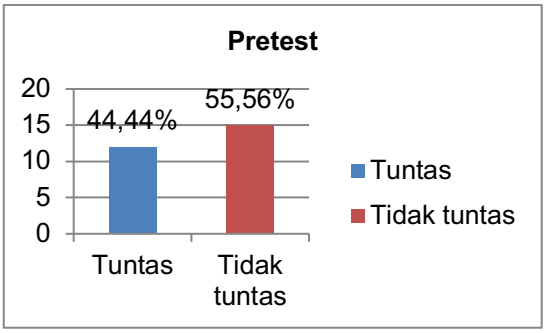
Implementasi pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, fokus utama adalah pada penyajian materi dan penerapan TGT, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi siswa dan mengevaluasi efektivitas awal dari strategi yang diterapkan. Pada siklus kedua, peningkatan dan penyesuaian dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus pertama. Pembelajaran dengan TGT dilakukan dengan lebih intensif, dan penggunaan media WordSearch dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas secara kolaboratif, dengan tujuan untuk memantau jalannya proses pembelajaran dan interaksi siswa selama tindakan berlangsung. Instrumen observasi yang digunakan mencakup lembar observasi proses pembelajaran, catatan lapangan, dan penilaian hasil kerja siswa dalam setiap tahap TGT. Data yang diperoleh dari observasi ini dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tahap refleksi dilakukan setelah selesainya setiap siklus, di mana peneliti dan guru berdiskusi mengenai hasil observasi dan membandingkan hasil tes siswa dengan KKTP yang telah ditetapkan. Refleksi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan sudah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, atau perlu dilakukan penyesuaian dan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi juga digunakan untuk merancang tindakan selanjutnya dan menyusun rekomendasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis yang dilaksanakan pada tiga tahapan: pre-test, post-test siklus 1, dan post-test siklus 2. Hasil

tes ini dianalisis dengan menggunakan persentase peningkatan dan standar deviasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT dan penggunaan media WordSearch.



Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pre-test

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pra Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata (kata sifat, sinonim, dan antonim) menggunakan model Team Game Tournament (TGT) dan media *WordSearch* di kelas V UPT SD Negeri 067241 Medan Denai. Tahap awal penelitian melibatkan pengamatan terhadap kondisi awal siswa, yang dilakukan melalui pre-test pada hari Senin, 26 April 2024. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sebelum diberikan intervensi. Sebanyak 27 siswa mengikuti pre-test ini, yang terdiri dari 10 soal isian singkat dan 5 soal uraian.

Tabel 1 Pretestt Hasil Belajar Kosakata Kata Sifat, Sinonim, dan Antonim Siswa Kelas V SDN 067241

Pretestt				
N	*Xmax*	*Xmin*	$\bar{x}$	*S*
27	70	40	56.4	5.8

Rata-rata nilai pre-test adalah 56,4 dengan standar deviasi (s) sebesar 5,8. Dari 27 siswa yang mengikuti pre-test, 12 siswa atau 44,44% mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 15 siswa atau 55,56% belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 70, dan nilai terendah adalah 40. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi kosakata masih bervariasi, dengan sebagian besar siswa belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pre-test, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran TGT dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

2. Hasil Tindakan Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

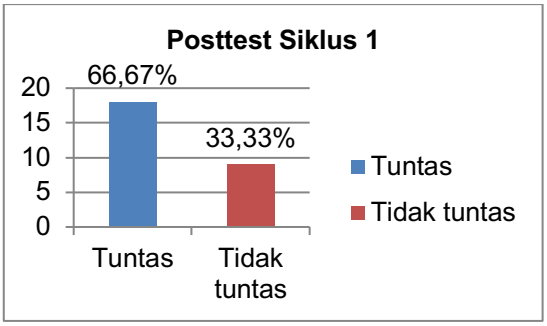
Berdasarkan hasil pre-test, peneliti dan guru kelas merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 1. Perencanaan ini mencakup penyusunan modul ajar, penentuan waktu pelaksanaan, pemilihan model pembelajaran TGT, serta persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Peneliti dan guru bekerja sama untuk memastikan tindakan pada siklus ini dapat berjalan dengan baik.

b. Pelaksanan Tindakan

Siklus 1 dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama membahas kata sifat dan pertemuan kedua membahas sinonim dan antonim. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan bermain menggunakan media *WordSearch*. Setiap kelompok berkompetisi dalam permainan kosakata untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Tabel 2 Posttest Siklus 1 Hasil Belajar Kosakata Kata Sifat, Sinonim, dan Antonim Siswa Kelas V SDN 067241

Posttest Siklus 1				
N	*Xmax*	*Xmin*	$\bar{x}$	*S*
27	85	55	69,8	6,2



Grafik 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Post-test Siklus 1

Hasil Post-test Siklus 1, rata-rata nilai post-test siklus 1 meningkat menjadi 69,8 dengan standar deviasi (s) sebesar 6,2. Sebanyak 18 siswa atau 66,67% mencapai KKTP, sedangkan 9 siswa atau 33,33% belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 85, dan nilai terendah adalah 55. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT dan media *WordSearch* mulai memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Namun, karena hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memuaskan, penelitian dilanjutkan ke siklus 2 untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan Siklus 2

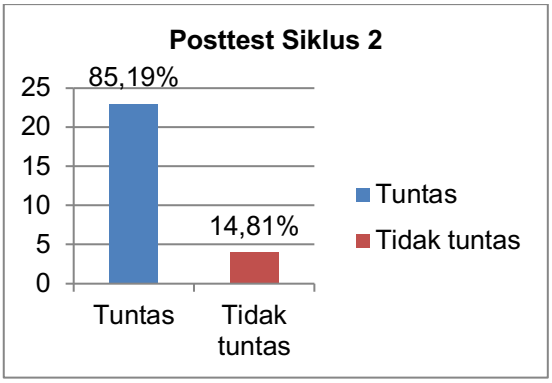
Pada siklus 2, peneliti dan guru melakukan penyesuaian berdasarkan data dan refleksi dari siklus 1. Modul ajar diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. Peneliti juga menekankan penggunaan strategi pembelajaran kooperatif dalam kelompok untuk memaksimalkan partisipasi siswa. Persiapan juga dilakukan dengan lebih matang untuk memastikan pelaksanaan tindakan dapat berjalan dengan lancar.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Siklus 2 juga dilaksanakan dalam dua pertemuan, dengan fokus yang lebih besar pada pengulangan dan penguatan materi yang telah dipelajari. Siswa kembali dibagi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam permainan kosakata yang lebih kompleks untuk menguji pemahaman mereka. Evaluasi individu dilakukan di akhir siklus untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 2 Posttest Siklus 2 Hasil Belajar Kosakata Kata Sifat, Sinonim, dan Antonim Siswa Kelas V SDN 067241

Posttest Siklus 2				
N	*Xmax*	*Xmin*	$\bar{x}$	*S*
27	95	65	82,4	5,5



Grafik 3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Post-test Siklus 2

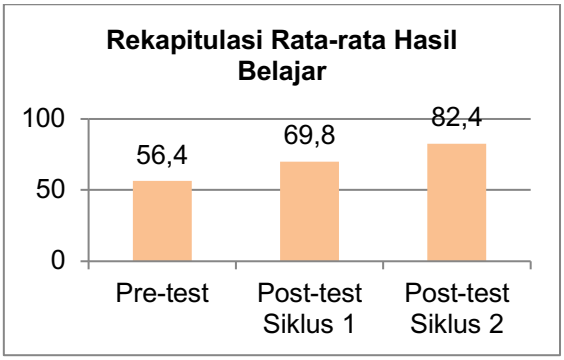
Hasil Post-test Siklus 2: rata-rata nilai post-test siklus 2 meningkat lebih lanjut menjadi 82,4 dengan standar deviasi (s) sebesar 5,5. Sebanyak 23 siswa atau 85,19% mencapai KKTP, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus 1. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 95, dan nilai terendah adalah 65. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT dan penggunaan media WordSearch. Berikut adalah hasil tes yang diperoleh pada setiap tahap:

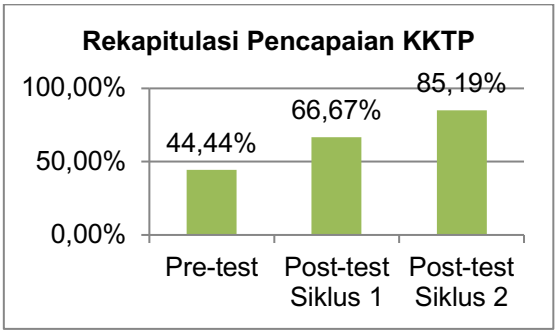
Tabel 4 Pretest, Postes dan *N-Gain* Hasil Belajar Kosakata Kata Sifat, Sinonim, dan Antonim Siswa Kelas V SDN 067241

Hasil Belajar				
N	*Pretestt*	*Postest 1*	*Posttest 2*	*N-Gain*

27	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	
	56,4	5,8	69,8	6,2	82,4	5,5	0,645



Grafik 4 Persentase Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Siswa



Grafik 5 Persentase Rekapitulasi Pencapaian KKTP

Pre-test: Rata-rata nilai pre-test adalah 56,4 dengan standar deviasi 5,8, dan 44.44% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ini menunjukkan bahwa meskipun ada variasi dalam pemahaman awal, hampir separuh siswa memiliki dasar pengetahuan yang cukup baik.

Post-test 1: Setelah siklus pertama, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 69,8 dengan standar deviasi 6,2, dan 66.67% siswa mencapai KKTP. Peningkatan ini menunjukkan hasil yang lebih baik, dengan variasi nilai yang masih cukup lebar di antara siswa.

Post-test 2: Pada siklus kedua, rata-rata nilai post-test lebih lanjut meningkat menjadi 82,4 dengan standar deviasi 5,5, dan 85.19% siswa mencapai KKTP. Ini menandakan peningkatan pemahaman siswa yang lebih merata dan efektifitas yang tinggi dari metode yang diterapkan. N-Gain: Nilai N-Gain sebesar 0,645 menunjukkan peningkatan sedang dalam kemampuan siswa, sesuai dengan klasifikasi peningkatan hasil belajar yang berlaku, di mana nilai N-Gain antara 0,3 hingga 0,7 dikategorikan sebagai peningkatan sedang menuju tinggi dalam kemampuan siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan dukungan media WordSearch dapat meningkatkan hasil belajar kosakata pada siswa kelas V. Peningkatan signifikan yang tercapai pada post-test siklus 2 menunjukkan bahwa strategi ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain

itu, pengurangan standar deviasi pada hasil tes menunjukkan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih merata, dengan semakin sedikitnya siswa yang memiliki hasil belajar di bawah standar.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran aktif guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran, serta kerjasama antara siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang saling mendukung. Interaksi antar siswa dalam TGT mendorong terjadinya pertukaran pengetahuan, yang pada akhirnya membantu siswa yang lebih lemah untuk memahami materi dengan lebih baik.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, terutama pada siklus pertama di mana sebagian siswa masih kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru khususnya ketika memahami isntruksi permainan. Hal ini menyebabkan keterlambatan dalam pencapaian hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, peningkatan dan penyesuaian strategi pembelajaran sangat diperlukan pada siklus kedua untuk mengatasi kendala ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan model pembelajaran yang efektif, terutama dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar. Penggunaan teknologi digital seperti WordSearch, dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif seperti TGT, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta menyediakan alternatif yang inovatif bagi para guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dengan model TGT dan penggunaan media WordSearch dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan dari pre-test hingga post-test siklus 2 mencerminkan keberhasilan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media WordSearch sebagai alat bantu pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, pembelajaran kooperatif melalui TGT memberikan ruang bagi siswa untuk saling membantu dan belajar bersama, yang secara langsung berdampak

pada peningkatan pemahaman mereka.

Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mereka lebih mampu menyerap dan memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya tercermin dalam peningkatan hasil belajar mereka.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media WordSearch dan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kosakata kata sifat, sinonim, dan antonim. Kombinasi ini dapat diterapkan sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Chen, J., & Wang, H. (2021). Effectiveness of word search puzzles as an educational tool in language learning. Journal of Educational Research and Practice, 11(3), 45-57.

Davidson, K. L., & Williams, M. (2020). The Impact of Team Game Tournament on Students' Achievement and Attitudes. Educational Research Review, 29(1), 58-72.doi:10.1016/j.edurev.2020.100154

Fleming, M., & Hay, M. (2019). Using word search puzzles to enhance vocabulary retention in elementary education. International Journal of Education and Literacy Studies, 7(2), 101-112.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative Learning and Team Game Tournament: Strategies for Success. Educational Psychologist, 53(4), 254-269. doi:10.1080/00461520.2018.1502567

Johnson, C., & Brown, T. (2018). Integrating word search activities into the classroom to improve literacy skills. Teaching English as a Second Language Journal, 22(1), 15-28..

Miller, R., & Wilson, A. (2021). Team Game Tournament: An Effective Classroom Management Technique. Journal of Classroom Management, 30(1), 14-27. doi:10.1080/10454985.2021.187485

Mulyono, M., & Kurniawati, I. (2022). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Analisis Efektivitas dan Implikasinya. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 14(2), 71-82.

Nassaji, H. (2015). The Role of Vocabulary Knowledge in Reading Comprehension.

Language Teaching Research, 19(1), 25-47. https://doi.org/10.1177/1362168814568314

Pratama, H., & Nurani, R. (2022). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 15(1), 58-67.

Rini, N. (2023). Implementasi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Jurnal Pendidikan Matematika, 11(1), 63-71.

Romero, C., Ventura, S., & Pechenizkiy, M. (2016). Handbook of Educational Data Mining. CRC Press.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (3rd ed.). Pearson Education.

Sukardi, M. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Strategi dan Metode Praktis (2nd ed.). Kencana.

Sugiyono, M. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (14th ed.). Alfabeta.

Utami, S., & Dewi, A. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa pada materi kosakata. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 95-104.

Yule, G. (2016). The Study of Language (7th ed.). Cambridge University Press.