

## Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd Inpres 6/86 Balle Melalui Permainan Edukatif

Ayinun Mujahid\*<sup>1</sup>, Imam Zarkasyi Mubhar<sup>2</sup>, Sabaruddin<sup>3</sup>, Atmaranie Dewi Purnama<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

<sup>1,3,4</sup>Program Studi Tadris Bahasa Inggris, <sup>2</sup>Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

\*e-mail: [ayinunmjhd@gmail.com](mailto:ayinunmjhd@gmail.com)<sup>1</sup>, [el.imam086@gmail.com](mailto:el.imam086@gmail.com)<sup>2</sup>, [sabaruddin.iaim@gmail.com](mailto:sabaruddin.iaim@gmail.com)<sup>3</sup>  
[atma\\_rani@gmail.com](mailto:atma_rani@gmail.com)<sup>4</sup>

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 087776393506

### Abstrak

*Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar keterampilan berbahasa siswa di era globalisasi. Namun, berbagai kendala seperti keterbatasan media pembelajaran interaktif dan metode pengajaran konvensional masih menjadi tantangan. Program pendampingan pembelajaran bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle melalui permainan edukatif bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta keterampilan berbahasa mereka. Metode yang digunakan dalam program ini adalah Participatory Action Research (PAR), dengan tahapan meliputi persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, monitoring, dan pengembangan. Hasil program menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan daya ingat kosakata, kepercayaan diri dalam berbicara, serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Meskipun demikian, masih diperlukan upaya lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif serta pelatihan bagi guru agar metode ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.*

**Kata kunci:** Bahasa Inggris; Permainan Edukatif; PAR

### Abstract

*The learning of English at the elementary school level plays a crucial role in building students' language skills in the era of globalization. However, various challenges, such as the lack of interactive learning media and the use of conventional teaching methods, remain obstacles. The English learning assistance program at SD Inpres 6/86 Balle through educational games aims to enhance students' interest in learning and their language skills. This program employs the Participatory Action Research (PAR) method, which consists of several stages: preparation, socialization, training, assistance, monitoring, and development. The results of the program indicate that a game-based educational approach can improve vocabulary retention, confidence in speaking, and students' motivation to learn English. Nevertheless, further efforts are needed to develop more interactive learning media and provide teacher training to ensure the sustainability of this method.*

**Keywords:** English; Educational Games; PAR

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris menjadi keterampilan penting dalam era globalisasi yang semakin kompetitif. Pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini merupakan strategi efektif dalam mempersiapkan generasi yang mampu berkompetisi di kancah global (Carisa et al., 2023). Hal ini sangat relevan mengingat bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga teknologi. Sekolah dasar sebagai fondasi awal pendidikan formal memiliki peran krusial dalam membangun dasar-dasar keterampilan berbahasa Inggris pada anak-anak (Wahyudi, 2023).

Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga kebutuhan mendasar di era digital saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan dkk tahun 2024 menunjukkan bahwa anak-anak yang diperkenalkan dengan bahasa Inggris sejak usia dini memiliki keunggulan signifikan dalam hal kemampuan kognitif, termasuk pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis (Darmawan et al., 2024). Lebih lanjut, Ningsih dkk, menegaskan bahwa penguasaan bahasa Inggris sejak tingkat dasar akan membuka lebih banyak peluang bagi anak-anak untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan global dan meningkatkan daya saing mereka di masa depan (Ningsih et al., 2024).

Permainan edukatif menjadi salah satu metode efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar, karena implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki berbagai manfaat, dapat meningkatkan retensi kosakata bahasa Inggris dan mampu mengurangi kecemasan siswa dalam berbicara bahasa Inggris serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa asing.

Menurut Ummah dkk, permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa secara alamiah (Ummah et al., 2022). Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif. Salah satu teori yang mendukung penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran adalah teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, menekankan bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka (Juwantara, 2019). Dalam permainan edukatif, peserta didik aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi melalui eksperimen, refleksi, dan eksplorasi.

Suasana pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan akan membuat siswa tertarik dan mengapresiasinya tanpa beban dan ketegangan. Sehingga pembelajaran bahasa Inggris dengan metode yang tepat akan berdampak positif pada perkembangan kognitif dan sosial anak. Anak-anak diharapkan dapat menguasai dasar-dasar bahasa Inggris dengan baik melalui berbagai cara yang memudahkan mereka untuk mengenal bahasa ini. Program pendampingan pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif merupakan salah satu program untuk memfasilitasi penguasaan keterampilan berbahasa Inggris pada anak.

Pendekatan bermain sambil belajar juga diperkuat oleh teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner. Permainan edukatif mampu mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki siswa, mulai dari kecerdasan linguistik, kinestetik, musikal, hingga interpersonal. Hal ini memungkinkan setiap siswa dengan tipe kecerdasan yang berbeda dapat memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan (Sjadjoem, 2021).

Namun sebagai hasil dari observasi yang dilakukan oleh penulis di SD INPRES 6/86 BALLE Kecamatan Kahu, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, ditemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris. Pertama, kemampuan bahasa Inggris siswa masih sangat kurang karena mereka baru diperkenalkan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Kedua, terdapat keterbatasan media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Ketiga, metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan *teacher-centered*, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka secara aktif.

Siswa-siswa di sekolah tersebut sebenarnya memiliki semangat yang tinggi untuk mempelajari bahasa Inggris, namun mereka memerlukan bekal dan kerangka yang cukup untuk memajukan pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan pengucapan dan tata bahasa yang benar. Hasil wawancara dengan guru kelas di sekolah tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Kondisi ini diperparah dengan minimnya sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan konteks lokal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penting untuk melakukan pendampingan yang komprehensif dan berkelanjutan. Program pendampingan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa, tetapi juga pada pengembangan kapasitas guru dalam mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penulis melaksanakan kegiatan PKM yang berjudul "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD INPRES 6/86 BALLE melalui Permainan Edukatif". Melalui program ini diharapkan bahasa Inggris dapat diperkenalkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka untuk mempelajari bahasa Inggris lebih lanjut.

## 2. METODE

Pengabdian yang dilakukan di masyarakat merupakan suatu pekerjaan untuk melayani atau membantu daerah setempat agar setiap orang dapat mempunyai kehidupan yang lebih baik. Salah satu dari beberapa metode pengabdian kepada masyarakat yaitu *Metode Participatory Action Research*

(PAR). Pendekatan PKM dengan *Participatory Action Research* (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan sosial keagamaan (Afandi, 2022).

Pengabdian yang dilakukan di desa Balle pada sekolah SD Inpres 6/86 Balle dengan judul "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD INPRES 6/86 Balle melalui Permainan Edukatif", penulis menggunakan metode PAR. Pendekatan Kuliah Pengabdian kepada Masyarakat (KPM) dengan *Participatory Action Research* (PAR) ini adalah sebuah pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian sosial, kerja pendidikan, dan aksi sosial (Haryono et al., 2024). Berikut proses pengabdian yang dilakukan dengan menggunakan metode PAR yaitu:

1. Tahap persiapan

Sebelum masuk di tahap persiapan, penulis menentukan lokasi terlebih dahulu yang akan menjadi tempat melakukan pengabdian. Setelah menentukan lokasi, penulis melakukan observasi terkait dengan kondisi di lokasi pengabdian kemudian menentukan judul pengabdian dari hasil observasi yang telah dilakukan. Adapun judul pengabdian adalah "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle Melalui Permainan Edukatif". Pada tahap persiapan ini, penulis mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pendampingan di SD Inpres 6/86 Balle.

2. Sosialisasi

Di tahap sosialisasi ini tim melakukan pertemuan dengan para siswa dan guru untuk melakukan perkenalan dan memaparkan maksud dan tujuan penulis dalam pendampingan pembelajaran bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle. Pada tahap ini, penulis juga menjelaskan manfaat pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif.

3. Pelatihan

Penulis melakukan pengabdian selama 3 minggu. Dalam pengabdian tentu yang terlibat adalah peserta didik SD Inpres 6/86 Balle. Pada tahap ini, penulis memperkenalkan berbagai permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti "Memory Game", "Charades", and "Picture-Word Matching" untuk memperkaya kosakata dan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.

4. Pendampingan

Dalam tahap pendampingan ini, penulis mengajak peserta didik untuk sharing terhadap hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris misalnya kesulitan dalam pengucapan kata-kata bahasa Inggris dan pemahaman kosakata. Tim membantu mengatasi hambatan tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif.

5. Monitoring

Selama melakukan pengabdian, penulis melakukan monitoring dan juga melakukan evaluasi untuk mengetahui sampai mana perkembangan yang telah dicapai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif.

6. Pengembangan

Pada tahap ini penulis menyimpulkan apakah pengabdian yang dilakukan oleh penulis mendapatkan hasil atau tidak. Penulis juga memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah tentang keberlanjutan program pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif.

Dalam tindakan PKM ini, pelaksanaan pengabdian diawali dengan: 1) Memulai dengan salam dan perkenalan singkat dalam bahasa Inggris; 2) Melakukan permainan pemanasan untuk membangun semangat belajar; dan 3) Menerapkan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi bahasa Inggris yang sedang dipelajari. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa SD Inpres 6/86 Balle dalam pembelajaran bahasa Inggris.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris melalui metode yang menyenangkan, seperti permainan edukatif. Program ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya kosakata, serta mengembangkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dengan lebih percaya diri.

Adapun hasil yang dicapai dalam pengabdian ini adalah adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris pada siswa SD Inpres 6/86 Balle. Para siswa menunjukkan perubahan yang positif dalam hal motivasi belajar, keaktifan dalam kelas, serta kemampuan dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Mayoritas siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika permainan edukatif diterapkan dalam kegiatan belajar.

Namun, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pendampingan. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam pengucapan kata-kata dalam bahasa Inggris, serta terbatasnya media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mereka memahami konsep bahasa dengan lebih mudah. Selain itu, masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Berikut pelaksanaan PKM di SD Inpres 6/86 Balle yaitu :

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di SD Inpres 6/86 Balle terkait pembelajaran bahasa Inggris. Setelah itu, tim menyusun rencana pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Beberapa media pembelajaran yang disiapkan meliputi:

1. Kartu kosakata
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Buku atau kertas
5. Media permainan edukatif seperti "Memory Game", "Charades", dan "Picture-Word Matching"

b. Sosialisasi

Pada tahap ini, tim melakukan pertemuan dengan siswa dan guru untuk menjelaskan tujuan pendampingan serta manfaat pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif. Sosialisasi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal serta memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti program

c. Pelatihan atau pembinaan

Pelatihan dilaksanakan selama 5 minggu dengan frekuensi satu kali pertemuan setiap minggunya. Dalam pelaksanaan pelatihan ini, siswa diperkenalkan pada beberapa permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam bahasa Inggris. Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi:

1. Permainan "Memory Game" untuk meningkatkan daya ingat kosakata.
2. Permainan "Charades" untuk melatih pengucapan dan pemahaman makna kata.
3. Permainan "Picture-Word Matching" untuk membantu siswa mengasosiasikan gambar dengan kosakata bahasa Inggris.

Setiap sesi pelatihan diawali dengan pengenalan kosakata baru, diikuti oleh sesi permainan, dan diakhiri dengan refleksi serta diskusi bersama siswa mengenai pengalaman belajar mereka.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) & (b) Proses pelatihan dan pembinaan kepada siswa

d. Pendampingan

Dalam tahap ini, tim melakukan pendampingan secara langsung dengan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi, terutama dalam pengucapan dan pemahaman

kosakata bahasa Inggris. Tim juga memberikan dukungan serta motivasi agar siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris.



(a)

(b)

Gambar 2. (a) & (b) Proses pendampingan kepada siswa

e. Monitoring

Selama pelaksanaan program, tim melakukan monitoring dan evaluasi untuk mengukur perkembangan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan siswa serta analisis terhadap partisipasi siswa dalam permainan edukatif.

f. Pengembangan

Hasil dari program pendampingan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat dan keterampilan bahasa Inggris siswa. Namun, masih diperlukan upaya lanjutan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif serta pelatihan tambahan bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris secara berkelanjutan

Dimulai dari tahap persiapan, penulis melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di SD Inpres 6/86 Balle terkait pembelajaran bahasa Inggris. Observasi ini bertujuan untuk memahami kesulitan yang dihadapi oleh siswa serta menentukan metode pembelajaran yang sesuai. Setelah itu, penulis menyusun rencana pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beberapa media pembelajaran yang telah dipersiapkan meliputi kartu kosakata (flashcards), papan tulis, spidol, alat tulis lainnya, buku referensi bahasa Inggris, serta media permainan edukatif seperti "Memory Game", "Charades", dan "Picture-Word Matching". Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap sosialisasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan bersama siswa dan guru untuk menjelaskan tujuan dari program pendampingan ini. Dalam sosialisasi ini, tim juga menyampaikan manfaat dari pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sosialisasi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal serta menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti program pendampingan bahasa Inggris. Selain itu, guru juga diberikan penjelasan mengenai metode yang akan digunakan agar mereka dapat ikut serta dalam mendukung pembelajaran.

Tahap Pelatihan dilaksanakan selama tiga minggu dengan frekuensi tiga kali pertemuan setiap minggunya. Setiap sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan kosakata baru, kemudian dilanjutkan dengan permainan edukatif, dan diakhiri dengan refleksi serta diskusi bersama siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Permainan "Memory Game" digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam menghafal kosakata bahasa Inggris. Kemudian, permainan "Charades" diterapkan untuk melatih pengucapan dan pemahaman makna kata melalui gerakan. Selain itu, permainan "Picture-Word Matching" juga diterapkan untuk membantu siswa mengasosiasikan gambar dengan kosakata bahasa Inggris. Dengan metode ini, diharapkan siswa lebih mudah mengingat serta memahami kosakata yang mereka pelajari.

Tahap pendampingan dilakukan dengan pendekatan yang lebih personal. Tim secara langsung membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi, terutama dalam pengucapan dan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Selain itu, tim juga memberikan dukungan dan motivasi agar siswa

lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris. Pendampingan ini memungkinkan siswa untuk berlatih secara intensif serta mendapatkan bimbingan langsung dari tim dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Selama pelaksanaan program, tim melakukan monitoring dan evaluasi untuk mengukur perkembangan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis terhadap partisipasi siswa dalam permainan edukatif. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode yang digunakan serta mengidentifikasi kendala yang masih dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya evaluasi ini, tim dapat menentukan strategi lanjutan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Hasil dari program pendampingan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat dan keterampilan bahasa Inggris siswa. Meskipun demikian, masih diperlukan upaya lanjutan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif serta pelatihan tambahan bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris secara berkelanjutan. Oleh karena itu, program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa SD Inpres 6/86 Balle dengan metode yang menyenangkan dan efektif.

#### 4. KESIMPULAN

Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle melalui pendekatan permainan edukatif telah memberikan hasil yang positif. Dengan berbagai tahapan seperti persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, monitoring, dan pengembangan, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris. Pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan daya ingat dan kemampuan berbicara siswa tetapi juga membangun motivasi mereka dalam belajar. Meskipun demikian, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan pelatihan tambahan bagi guru agar metode ini dapat terus diterapkan secara efektif dalam pembelajaran sehari-hari.

#### DAFTAR PUSTAKA ←

- Afandi, A. dkk. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1).  
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Carisa, A., Rahmawati, Andika, W. D., & Suningsih, T. (2023). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bernyanyi. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD Jurnal PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya*, 10(2), 140–146.  
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>
- Darmawan, S. B., Ajie, A. P., Pratiwi, S. D., & Desilia, T. B. (2024). The Importance of Introducing English At an Early Age. *Journal of Scientists, Engineers, Educators, and Scientific Activists Related to Society Development*, 1(2).
- Dian Ayu Ningsih, Sholeha, Gabe Deliana Sihombing, Siti Aisah Azarah, Siti Anggraini Pancenang, & Yesi Novitasari. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 92–109.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.19764>
- Haryono, E., Ridwan, M., Murtaqi, A., Nur, A., Izzah, L., Septian, D., Al, I. A. I., Cepu, M., Al, I. A. I., Cepu, M., Khozinatul, I. A. I., Blora, U., Al, I. A. I., & Cepu, M. (2024). *Metode-Metode Pelaksanaan PkM ( Pengabdian Kepada Masyarakat ) Untuk Perguruan Tinggi*. 5(2), 1–21.

- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Sjadjoem, S. M. (2021). Optimalisasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Anak Didik Di Raudhatul Athfal (Ra) At-Taqwa Perkamil Manado. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 1(02), 1–19. <https://doi.org/10.30984/ijece.v1i02.141>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Wahyudi. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Desa Sukasari. *Jurnal Pengabdian Mandiri Vol.2, No.1, Januari 2023*, 2(Januari), 77–82.