

Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Melalui Permainan Interaktif di Sekolah Dasar

Dian Saputra^{1*}, Rezkiah Hartanti², Kris Uluelang³, Hayat Marwan Ohorella⁴, Faisal Eka Mahendra⁵, Ahmad Wael⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Sorong, Kota Sorong, Indonesia
e-mail: diansaputra@um-sorong.ac.id

Received: 01-01-2025 Revised: 10-01-2026 Accepted: 25-01-2026

Abstrak

Penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi menuntut penanaman minat sejak jenjang Sekolah Dasar (SD), namun metode konvensional sering membosankan. Untuk mengatasinya, program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Peningkatan Minat Belajar bahasa Inggris melalui permainan Interaktif. Program ini berfokus pada siswa SD Negeri 14 Waigama di Kampung Waigama, Misool Selatan. PkM ini dirancang dalam empat tahapan komprehensif. Pertama, sosialisasi dan pengenalan kegiatan juga materi pada siswa-siswi dan guru. Kedua, observasi partisipan, dimana tim mengamati aktivitas keseharian siswa. Ketiga, pelatihan bahasa Inggris level basic dan pelatihan bahasa Inggris melalui mini games. Keempat, pendampingan dan penerapan kegiatan interaktif seperti bernyanyi, guess the word, dan peragaan hewan, dengan bimbingan langsung mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan dampak positif. Para siswa memperlihatkan peningkatan semangat, motivasi, dan kompetensi dalam berbahasa Inggris, termasuk kemampuan menulis teks sederhana secara individu maupun kelompok. Keseluruhan temuan ini secara kuat menegaskan efektivitas metode permainan interaktif dalam menumbuhkan minat dan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar; Permainan; Interaktif; Bahasa Inggris

Corresponding Author: diansaputra@um-sorong.ac.id

How to Cite:

Saputra, D., Hartanti, R., Uluelang, K., Ohorella, M. H., Mahendra, F. E., & Wael, A. (2026). Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Melalui Permainan Interaktif di Sekolah Dasar. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 191-202.

Copyright ©2025 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka
This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



PENDAHULUAN

Di era globalisasi, penguasaan bahasa Inggris menjadi kompetensi penting yang membuka akses terhadap informasi, komunikasi global, serta peluang pengembangan diri dan ekonomi di masa depan. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai sarana pendukung dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompetitif (Rachmawati et al., 2024). Oleh karena itu,

penanaman minat dan kemampuan dasar bahasa Inggris perlu dilakukan sejak dini, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sebagai fase awal pembentukan sikap, minat, dan kesiapan belajar bahasa asing.

Namun demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Siswa sekolah dasar cenderung cepat merasa bosan apabila proses pembelajaran didominasi oleh ceramah dan latihan tertulis tanpa variasi aktivitas yang menarik. Kondisi ini berpotensi menghambat terbentuknya sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

Secara teoretis, pembelajaran bahasa asing pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Benu et al., 2025). Teori student-centered learning menekankan bahwa siswa belajar secara optimal ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Trester, 2019). Selain itu, pendekatan game-based learning dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara bersamaan (Winatha & Setiawan, 2020). Permainan edukatif memungkinkan siswa belajar bahasa secara alami melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, permainan interaktif dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata, ungkapan sederhana, serta keterampilan berbicara secara bertahap dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak (Andewi et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif siswa (Yulianeta et al., 2024; Tania 2025; Harahap (2024); Daar et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan menjadi salah satu strategi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Pada pengabdian yang di lakukan Artini & Numertayasa (2024) mengatakan bahwa hasil program menunjukkan peningkatan belajar bahasa inggris yang signifikan dan partisipasi siswa serta antusiasme mereka untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, pada pengabdian yang di lakukan oleh Fitriani dkk mnunjukkan bahwa hasil dari peningkatan penguatan pembelajaran Bahasa Inggris

melalui permainan interaktif signifikan dalam motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata siswa (Fitriani et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan dan landasan teoretis tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diwujudkan dalam bentuk “Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Metode Permainan Interaktif” yang dilaksanakan di SD Negeri 14 Waigama, Kampung Waigama, Misool. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada potensi wilayah Waigama sebagai daerah yang memiliki peluang interaksi dengan wisatawan atau tamu luar, sehingga kemampuan dasar berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang relevan dan kontekstual bagi siswa.

Workshop ini dirancang sebagai kegiatan pembelajaran interaktif yang memadukan kelas interaktif, pengenalan basic English, serta berbagai permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar Chairul et al., 2024). Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengalami peningkatan minat, motivasi, dan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan workshop, metode pembelajaran yang digunakan, serta dampak kegiatan dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Kampung Waigama, Misool.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian atau workshop pada kesempatan ini, terdapat empat tahapan kegiatan yang hendak dilaksanakan, yaitu observasi, sosialisasi dan pengenalan, pelatihan bahasa inggris, dan pendampingan dan penerapan kegiatan.

a. Observasi

Observasi kegiatan dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses pelaksanaan kegiatan, keterlibatan peserta, serta respons peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Kegiatan workshop dilaksanakan dengan memadukan penyampaian materi dan praktik langsung penggunaan permainan interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

b. Sosialisasi dan pengenalan

Kegiatan sosialisasi dan pengenalan dilaksanakan sebagai tahap awal untuk memberikan pemahaman kepada pihak sekolah, guru, dan peserta didik mengenai tujuan, manfaat, serta rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan.

Sosialisasi ini bertujuan untuk membangun kesamaan persepsi serta menciptakan kesiapan peserta dalam mengikuti kegiatan workshop.

Pada tahap ini, tim pelaksana menyampaikan gambaran umum kegiatan, metode pembelajaran yang akan digunakan, serta bentuk permainan interaktif yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui kegiatan sosialisasi, peserta diharapkan memahami bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Kegiatan ini sekaligus menjadi sarana untuk menumbuhkan motivasi dan antusiasme peserta sebelum pelaksanaan workshop secara penuh.

c. Pelatihan Bahasa Inggris

Pelatihan Bahasa Inggris dalam kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif, meliputi kelas interaktif, basic English, dan mini games. Kegiatan ini dirancang untuk membangun keterlibatan aktif siswa dengan mengombinasikan pengenalan kosakata dan ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris dengan aktivitas tanya jawab, praktik langsung, serta permainan edukatif. Melalui kelas interaktif, siswa didorong untuk berani berkomunikasi; melalui materi basic English, siswa diperkenalkan pada dasar-dasar bahasa Inggris secara kontekstual; dan melalui mini games, siswa belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar bahasa Inggris.

d. Pendampingan dan penerapan

Pendampingan dan penerapan dalam kegiatan Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif di Sekolah Dasar dilaksanakan dengan memberikan bimbingan langsung kepada siswa dan guru dalam mengaplikasikan permainan interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap ini, peserta didampingi untuk mempraktikkan kosakata dan ungkapan sederhana melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif. Pendampingan ini membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta, memastikan pemahaman materi, serta mendorong penerapan metode permainan interaktif secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok ini ditujukan kepada masyarakat lebih tepatnya lagi pada siswa Sekolah Dasar, dan tujuan utama dari pengabdian ini adalah berusaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan berbahasa Inggris dan seni kepada masyarakat atau siswa-siswi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kegiatan pendampingan yang berupaya untuk melaksanakan kegiatan yang memotivasi siswa SD Negeri 14 Waigama untuk lebih tertarik pada bahasa Inggris.

a. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti instruksi, partisipasi dalam permainan kelompok, serta keberanian untuk mencoba menggunakan kosakata dan ungkapan bahasa Inggris sederhana saat kegiatan berlangsung. Permainan interaktif yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa cemas siswa, serta mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta. Mahasiswa tidak hanya mengamati, tetapi juga ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan siswa-siswi di lingkungan alami mereka atau kebiasaan mereka sehari-hari seperti saat dikelas, saat jam istirahat, atau kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 1. Observasi Lingkungan Belajar

b. Sosialisasi dan pengenalan

Kegiatan sosialisasi dan pengenalan dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka secara langsung dengan murid-murid di sekolah sebagai tahap awal pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pelaksana yang terdiri atas mahasiswa dan dosen pendamping memperkenalkan diri serta menyampaikan gambaran umum mengenai materi dan bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama para murid. Selain itu, tim juga memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris bagi siswa, khususnya dalam konteks lingkungan Kampung Waigama yang memiliki potensi sebagai daerah tujuan kunjungan tamu luar atau wisatawan. Penyampaian materi awal ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran, motivasi, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

Sebagai bagian dari upaya membangun kedekatan dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kegiatan sosialisasi diawali dengan aktivitas *ice-breaking* yang melibatkan murid dan guru pendamping. Kegiatan ini dirancang untuk mencairkan suasana, mengurangi rasa canggung, serta memperkuat interaksi antara murid, mahasiswa, dan dosen pendamping. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan terjalin hubungan yang positif dan komunikatif sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pembelajaran bahasa Inggris pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Sosialisasi dan Pengenalan

c. Pelatihan Bahasa Inggris

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris dilaksanakan melalui pendekatan kelas interaktif yang dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Mahasiswa yang didampingi oleh dosen pendamping memberikan pembelajaran basic English yang disesuaikan dengan buku teks mata pelajaran bahasa Inggris serta selaras dengan kurikulum yang berlaku. Materi disampaikan secara komunikatif dan kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa, dengan penekanan pada pengenalan kosakata dan ungkapan sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Untuk menjaga perhatian dan minat belajar siswa, kegiatan pembelajaran diperkaya dengan penerapan mini games sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Permainan edukatif ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jemu, mengingat karakteristik peserta yang masih berada pada usia anak-anak. Selain itu, diterapkan pula sesi berbagi (*sharing session*) di mana mahasiswa menggali minat dan aktivitas yang disukai siswa, seperti warna favorit, makanan kesukaan, dan hobi. Informasi tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran bahasa Inggris, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, relevan, dan mampu meningkatkan partisipasi serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 3. Pelatihan Bahasa Inggris

d. Pendampingan dan penerapan

Fase penerapan kegiatan dilaksanakan melalui interaksi langsung antara mahasiswa pendamping dan siswa-siswi sebagai bentuk implementasi metode pembelajaran berbasis permainan interaktif. Berbagai jenis permainan edukatif diterapkan dan dirancang secara sederhana, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aktivitas yang dilakukan antara lain storytelling tentang hobi siswa, sharing session, menyanyikan lagu anak-anak dalam bahasa Inggris, guess the word (tebak kata), permainan mencari kata, serta kegiatan peragaan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Seluruh kegiatan tersebut dilaksanakan dengan pendampingan aktif dari mahasiswa, yang terlebih dahulu menjelaskan aturan (rules) permainan agar kegiatan dapat berjalan tertib, terarah, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan berbagai permainan interaktif ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan bahasa Inggris secara sederhana. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa tidak hanya belajar mengenal kosakata dan pelafalan, tetapi juga mengembangkan keberanian, kepercayaan diri, serta kemampuan berkomunikasi secara lisan. Pendekatan ini terbukti membantu siswa memahami materi secara lebih alami dan kontekstual, serta menjadi pengalaman belajar yang positif dan bermakna dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Inggris di sekolah dasar.



Gambar 4. Pendampingan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif di SD Negeri 14 Waigama menunjukkan hasil yang positif, khususnya dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan respons siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu bentuk kegiatan utama yang diterapkan adalah permainan interaktif *Guess the Word* yang dilaksanakan pada siswa kelas IV, V, dan VI dengan pendampingan langsung oleh mahasiswa.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang antusias dan aktif. Siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pembagian kelompok, penentuan nama kelompok berbasis kosakata bahasa Inggris (nama buah), serta kompetisi menjawab arti kata dengan cepat dan tepat. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengungkapkan jawaban secara lisan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan bagi siswa sekolah dasar.

Dari sisi pemahaman materi, siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengikuti permainan. Hal ini disebabkan oleh pemilihan kosakata yang termasuk dalam kategori *basic English words* serta telah diperkenalkan sebelumnya pada tahap pengenalan dan pendampingan awal. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang bertahap (*scaffolding*) dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD berperan penting dalam keberhasilan kegiatan. Pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami karena dikemas dalam bentuk aktivitas yang dekat dengan dunia anak-anak.

Pendampingan oleh mahasiswa juga memberikan kontribusi signifikan terhadap kelancaran dan efektivitas kegiatan. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membantu menjelaskan aturan permainan, memberikan dukungan ketika siswa mengalami kebingungan, serta menjaga suasana belajar tetap kondusif. Interaksi yang terbangun antara mahasiswa dan siswa menciptakan hubungan belajar yang lebih egaliter dan komunikatif, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mencoba menggunakan bahasa Inggris.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dan *game-based learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Permainan interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media

hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris. Fakta bahwa siswa tetap menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari kosakata baru setelah kegiatan berakhir menjadi indikator awal terbentuknya sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada upaya pemberdayaan siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil menjawab permasalahan rendahnya minat belajar bahasa Inggris pada siswa SD Negeri 14 Waigama melalui penerapan metode permainan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik sasaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Workshop Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif di SD Negeri 14 Waigama telah terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Inggris. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlibat aktif dalam setiap aktivitas, serta mampu memahami kosakata bahasa Inggris dasar dengan lebih mudah karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat dalam konteks pendampingan dan pemberdayaan. Keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran memperkuat proses interaksi edukatif dan menciptakan suasana belajar yang inklusif serta komunikatif. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan berkelanjutan di sekolah dasar, khususnya di wilayah dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran, serta berpotensi untuk dikembangkan dan direplikasi pada satuan pendidikan lain dengan karakteristik serupa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Kampung Waigama, Kepala Sekolah, para guru, serta siswa-siswi SD Negeri 14 Waigama atas sambutan dan partisipasi yang diberikan. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh tim mahasiswa PBI UNAMIN angkatan 2023 atas kerja sama dan dedikasi selama pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., & Sari, D. N. (2025). GAMIFIED ENGLISH: PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS INTERAKTIF MELALUI PLATFORM QUIZIZZ. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 2(2), 129-140. <https://doi.org/10.63324/eipm.2v.2i.115>
- Artini, N. K., & Numertayasa, I. W. (2024). PROGRAM “ENGLISH FUN” UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR DESA PESABAN. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 66-76.
- Benu, N. N., Norci, B., & Snae, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Bahasa Inggris dan Literasi AI melalui English Fun Camp di SMPN 8 Fatuleu, Kupang-NTT. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(6), 2925-2933. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i6.2868>
- Chairul, C., Salsabilla, D., Simanjuntak, T. S. A., Br. Silaban, N. R. L., Ardesta, R. S., Ginting, T. E. D., Presi, F., Ningsih, L. S., Filda, A., Simanjuntak, B. O., & Hijran, M. H. N. (2024). Peningkatan Kompetensi Bahasa Inggris Dasar Melalui Program Pengabdian di SDN 008 Teluk Jira. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2611-2620. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1297>
- Daar, G. F., Manggas, M. M., Astuti, E. T., Aryanto, M. A., Marsiana, S., Jegaut, F., & Djerubu, D. (2025). FUN ENGLISH FOR ELEMENTARY STUDENTS: MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA S KELAS 6 MELALUI METODE INTERAKTIF DAN PERMAINAN EDUKATIF. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 3(2), 355-361.
- Fitriani, R. L., Muthmainah, I., Khaerunisa, W., Luthfi, M., & Firmani, R. (2024, December). ENGLISH FUN CLASS: JEMBATAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF. In *Bakti Tunas Husada Conference Series* (Vol. 2, pp. 216-222).
- Harahap, M. K. (2024). IMPLEMENTASI ROLE-PLAYING GAME DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS. *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIID)*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.61116/jiih.v2i1.454>
- Rachmawati, D. L., Budiarti, D., & Oktafiah, Y. (2024). Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa SMP. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(1), 56-66.
- Tania, M. (2025). Roleplay Based English Language Learning Strategies and Interactive Programs to Improve the Speaking Skills and Interest of Elementary School

- Students in Rural Areas in Indonesia - Systematic Literature Review. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1147-1154. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6697>.
- Trester, E. F. (2019). Student-centered learning: Practical application of theory in practice. *About campus*, 24(1), 13-16.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.250>