

Uas Gna<sup>1</sup>  
Washlurachim Safitri<sup>2</sup>  
Ririn Putri Ananda<sup>3</sup>

## BAHASA DAN BUDAYA : CERITA PENGABDIAN MAHASISWA DI PRATHOM SUKSA (SEKOLAH DASAR) CHITPHAKDI WITTAYA KRONGPINANG SCHOOL, THAILAND

### Abstrak

Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting di era global sebagai alat komunikasi internasional dan sarana untuk mengakses informasi secara luas. Namun, penguasaan bahasa Inggris di Thailand, khususnya tingkat sekolah dasar (Prathom Suksa), masih menghadapi berbagai kendala, seperti terbatasnya guru yang kompeten dan metode pengajaran yang kurang aplikatif. Untuk menjawab tantangan tersebut, dilaksanakan program Praktik PTMA Yala yang melibatkan mahasiswa Indonesia dalam kegiatan mengajar secara langsung di sekolah-sekolah lokal. Penulis ditempatkan di Chitphakdi Wittaya Krongpinang School, Provinsi Yala, untuk mengajarkan bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar (Prathom Suksa). Dalam praktiknya, salah satu kendala yang dihadapi adalah perbedaan bahasa antara pengajar dan siswa. Sebagai solusi, digunakan metode pembelajaran yang mudah dan menyenangkan melalui gambar, audio, video, dan permainan edukatif. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan minat serta kemampuan siswa dalam bahasa Inggris.

**Kata Kunci :** Bahasa Inggris, Thailand, Media Pembelajaran, Praktik Mengajar, Permainan Edukatif

### Abstract

English is an essential skill in the global era, serving as a tool for international communication and a means to access vast information. However, English proficiency in Thailand, particularly at the primary school level (Prathom Suksa), still faces several challenges, such as the limited number of competent teachers and the lack of practical teaching methods. To address these issues, the PTMA Yala Internship Program was conducted, involving Indonesian university students in direct teaching activities at local schools. The author was assigned to Chitphakdi Wittaya Krongpinang School, Yala Province, to teach English to primary school students (Prathom Suksa). One of the main challenges encountered during the program was the language barrier between the teacher and the students. As a solution, an easy and enjoyable learning approach was implemented through the use of images, audio, videos, and educational games. This approach proved effective in creating an engaging learning atmosphere and in enhancing students' interest and English language skills.

**Keywords :** English Languange, Thailand, Teaching Media, Teaching Practice, Educational Games

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, teknologi, hingga dunia kerja. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ludwig Wittgenstein, "The limits of my language mean the limits of my world." (Batas bahasaku adalah batas duniku). Penguasaan bahasa Inggris sejak dini sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi persaingan global.

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
email: uasgna@gmail.com, washlurachimsafitri@umb.ac.id, rananda@umb.ac.id

Secara umum, banyak siswa masih menghadapi berbagai kendala dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Mereka kerap menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sulit, sehingga merasa terbebani dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Berbagai faktor turut mempengaruhi hal ini, mulai dari rendahnya rasa percaya diri, tekanan lingkungan, metode pengajaran yang terlalu cepat, kurangnya minat terhadap pelajaran bahasa Inggris dan literasi berbahasa Inggris, keterbatasan kosakata, hingga kesulitan dalam pengucapan dan keterampilan menyimak. (Butar-Butar et al., 2023)

Di Thailand, khususnya di wilayah selatan seperti Provinsi Yala, kemampuan berbahasa Inggris siswa juga masih tergolong rendah. Menurut laporan EF English Proficiency Index 2023, Thailand menempati peringkat ke-101 dari 113 negara, dengan skor 416, yang dikategorikan sebagai tingkat kemahiran “sangat rendah” (Mai et al., n.d.). Faktor-faktor seperti kurangnya jumlah guru yang kompeten dalam pengajaran bahasa Inggris, keterbatasan fasilitas belajar, serta metode pengajaran yang cenderung monoton dan berfokus pada hafalan turut berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan bahasa Inggris di kalangan siswa. (Boyle, 2023) Siswa cenderung pasif dalam proses belajar karena minimnya praktik berbicara secara langsung.

Melihat kondisi tersebut, program Praktik PTMA Yala menjadi salah satu upaya konkret untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di sekolah-sekolah daerah. Program ini melibatkan mahasiswa Indonesia untuk mengajar secara langsung di sekolah mitra, salah satunya adalah Chitphakdi Wittaya Krongpinang School, yang merupakan sekolah Islam tingkat dasar (Prathom Suksa) di wilayah Krongpinang, Yala. Kehadiran mahasiswa pengajar diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang baru dan lebih interaktif, sekaligus memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan menyenangkan, seperti penggunaan gambar, audio, video, serta permainan edukatif yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Melalui keterlibatan saya dalam program ini, saya mendapatkan pengalaman unik dalam dunia pendidikan lintas negara. Mengajar di Chitphakdi Wittaya Krongpinang School memberikan kesempatan bagi saya untuk memahami langsung dinamika belajar siswa Thailand, beradaptasi dengan lingkungan budaya yang berbeda, serta menjalin kolaborasi dengan para guru lokal. Proses ini membuka wawasan baru mengenai pentingnya pendekatan yang kontekstual dan komunikatif dalam pengajaran bahasa Inggris, serta memperlihatkan bagaimana interaksi antarbudaya mampu memperkaya metode pembelajaran dan mempererat hubungan antara pendidik dan peserta didik.

## METODE

Sebelum proses pembelajaran dimulai, tahap perencanaan dilakukan sebagai dasar untuk menentukan strategi, media, dan pendekatan yang akan digunakan dalam mengajar bahasa Inggris. Perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa, pemilihan materi ajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, serta penentuan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan persiapan alat bantu pembelajaran seperti gambar, audio, video, dan permainan edukatif. Tujuan dari perencanaan ini adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

### 1. Tahap Perencanaan

Sebelum proses pembelajaran dimulai, tahap perencanaan dilakukan sebagai dasar untuk menentukan strategi, media, dan pendekatan yang akan digunakan dalam mengajar bahasa Inggris. Perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa, pemilihan materi ajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, serta penentuan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan persiapan alat bantu pembelajaran seperti gambar, audio, video, dan permainan edukatif. Tujuan dari perencanaan ini adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai, proses pembelajaran dilakukan secara langsung kepada siswa dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Metode yang digunakan meliputi penggunaan gambar, audio, video, dan permainan edukatif.

#### a) Penggunaan gambar

Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran bahasa Inggris merupakan strategi yang efektif, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap awal penguasaan bahasa. Gambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang mampu menghubungkan antara kata dalam bahasa Inggris dengan objek nyata yang dapat mereka lihat dan pahami. Dengan demikian, gambar menjadi media yang memudahkan siswa dalam mengenali, menghafal, dan memahami kosakata baru. Pada praktiknya, gambar digunakan dalam berbagai bentuk, seperti poster, ilustrasi digital, atau buku bergambar. Contohnya, ketika guru mengenalkan nama-nama buah, hewan, atau benda-benda di sekitar, gambar menjadi jembatan utama agar siswa dapat menyerap informasi secara visual. Gambar juga mendorong siswa untuk berinteraksi, seperti menyebutkan nama benda dalam gambar, mencocokkan gambar dengan kata, atau membuat kalimat sederhana berdasarkan gambar tersebut.

Penggunaan gambar tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi juga meningkatkan antusiasme siswa karena mereka lebih mudah fokus dan merasa tertarik terhadap materi yang disajikan secara visual. Visualisasi ini sangat membantu terutama bagi siswa yang belum memiliki cukup kosakata dalam bahasa Inggris. Penggunaan media gambar dapat merangsang daya pikir dan daya ingat siswa secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran verbal semata. Gambar membantu siswa untuk belajar secara kontekstual dan kreatif. (Kaharuddin, 2023)

b) Penggunaan audio

Media audio merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk melatih kemampuan menyimak (listening) dan menirukan pelafalan (pronunciation) dalam bahasa Inggris, terutama bagi siswa tingkat dasar yang masih dalam tahap awal memahami bahasa asing. Audio yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berupa lagu anak-anak berbahasa Inggris, percakapan sederhana, atau cerita pendek yang disampaikan secara menarik dan ritmis. Salah satu bentuk audio yang paling efektif adalah lagu edukatif berbahasa Inggris. Lagu seperti "If You're Happy", atau "Head, Shoulders, Knees and Toes" mampu memperkenalkan kosakata baru melalui irama yang menyenangkan dan pengulangan yang mudah diingat. Melalui nyanyian, siswa tidak hanya belajar mendengarkan, tetapi juga secara tidak langsung melatih pelafalan, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keberanian untuk berbicara.

Manfaat penggunaan audio tidak hanya terbatas pada aspek linguistik, tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang positif. Siswa merasa lebih rileks dan bersemangat saat belajar melalui lagu atau cerita yang menarik, sehingga proses pembelajaran terasa lebih alami dan menyenangkan. Terbukti bahwa media audio, khususnya yang berbasis lagu, mampu meningkatkan kemampuan pengucapan dan pemahaman kosakata siswa secara signifikan. Lagu dapat membentuk suasana belajar yang dinamis dan mengurangi rasa takut dalam mempelajari bahasa asing. (Ratminingsih, 2016)

c) Penggunaan Video

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Video mampu menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap. Dalam konteks siswa sekolah dasar, terutama yang masih berada pada tahap awal pembelajaran bahasa Inggris, video sangat membantu dalam menyampaikan kosakata baru, pelafalan, serta struktur kalimat sederhana dalam konteks nyata. Misalnya, dengan menampilkan video animasi percakapan sehari-hari, siswa dapat melihat bagaimana ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara digunakan dalam situasi yang sesuai. Ini memberikan siswa gambaran yang konkret dan menarik, dibandingkan hanya mendengarkan atau membaca. Selain itu, video juga dapat menstimulasi daya ingat jangka panjang dan membuat materi lebih melekat karena siswa belajar melalui pengamatan aktif.

Penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan pengenalan kosakata dan kemampuan memahami isi cerita dalam bahasa Inggris. Video juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Ramadhan et al., 2023)

d) Permainan edukatif

Permainan edukatif (educational games) merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Game tidak hanya meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghilangkan rasa takut, dan mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan program di Chitphakdi Wittaya Krongpinang School, berbagai jenis permainan sederhana seperti Simon Says, Word Matching, dan Guess the Picture digunakan untuk mengenalkan dan melatih kosakata bahasa Inggris. Permainan-permainan ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir cepat, merespons dalam bahasa Inggris, dan bekerja sama dengan teman sekelas mereka secara aktif.

Metode game sangat membantu terutama bagi siswa yang masih pemula, karena mereka belajar sambil bermain tanpa merasa tertekan. Hal ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri, keberanian berbicara, serta memupuk semangat kompetitif yang sehat di dalam kelas. Selain itu, kegiatan bermain dapat melatih keterampilan motorik, konsentrasi, dan kemampuan mendengarkan siswa secara simultan. Permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar anak. (Rochmawan, 2023)

3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, tahap evaluasi menjadi bagian penting untuk menilai keberhasilan proses pengajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan secara berkala selama kegiatan belajar berlangsung. Saya mengamati langsung bagaimana siswa merespons setiap media pembelajaran yang digunakan, seperti gambar, lagu, video, dan games. Respons tersebut mencerminkan minat, keterlibatan, dan sejauh mana mereka mulai mengenali kosakata baru dalam bahasa Inggris.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir sesi pembelajaran dengan memberikan kuis ringan, latihan membaca dan menulis sederhana, serta penilaian lisan (speaking) untuk mengukur kemampuan siswa secara keseluruhan. Selain itu, saya juga menggunakan rubrik penilaian sebagai panduan objektif dalam mengevaluasi kinerja dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Rubrik penilaian yang digunakan :

Aspek yang dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
<b>Pemahaman Kosakata</b>	Menguasai lebih dari 80% kosakata yang diajarkan	Menguasai 60-80% kosakata yang diajarkan	Menguasai 40-60% kosakata yang diajarkan	Menguasai kurang dari 40% kosakata yang diajarkan
<b>Pelafalan (Pronunciation)</b>	Mengucapkan kosakata dengan sangat jelas dan benar	Sebagian besar pelafalan benar	Pelafalan kurang tepat namun masih dimengerti	Pelafalan tidak jelas dan sulit dimengerti
<b>Keaktifan dalam kelas</b>	Sangat aktif dalam menjawab, bertanya, dan berdiskusi	Cukup aktif mengikuti kegiatan	Hanya aktif pada kegiatan tertentu	Pasif atau jarang terlibat dalam kegiatan

<b>Partisipasi dalam games</b>	Sangat antusias dan berkontribusi aktif dalam permainan	Cukup terlibat dalam permainan	Kadang-kadang terlibat	Tidak menunjukkan minat atau tidak berpartisipasi
<b>Respons terhadap Media</b>	Merespons dengan sangat baik terhadap media (gambar, audio, video)	Merespons cukup baik terhadap media	Kurang tertarik terhadap media pembelajaran	Tidak memperhatikan atau menanggapi media

Tabel 2. Kriteria Skor

16–20	Sangat Baik
11–15	Baik
6–10	Cukup
5 ke bawah	Perlu Pendampingan Tambahan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan oleh mahasiswa peserta Program Praktik PTMA Yala di Chitphakdi Wittaya Krongpinang School memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme, pemahaman, dan keaktifan siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang digunakan pada tahap pelaksanaan yaitu metode gambar, audio, video, dan permainan (games) berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meskipun terdapat kendala seperti perbedaan bahasa antara guru dan siswa.

### 1. Hasil menggunakan media gambar

Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam memperkenalkan kosakata baru. Siswa dapat dengan cepat mengenali kata benda berdasarkan visualisasi yang diberikan. Gambar-gambar berwarna yang menarik mempermudah siswa dalam mengingat dan mengaitkan kata dengan benda konkret. Dalam beberapa sesi, siswa juga mampu menyebutkan nama-nama objek dalam bahasa Inggris tanpa ragu, karena asosiasi visual membantu memperkuat daya ingat mereka.



Gambar 1. Proses mengajar menggunakan media gambar

### 2. Hasil menggunakan media audio

Pemanfaatan lagu anak-anak berbahasa Inggris terbukti membantu siswa dalam menirukan pelafalan kata-kata dengan lebih baik. Melalui lagu seperti "Hello Song" dan "If You're Happy", siswa menunjukkan ketertarikan untuk ikut bernyanyi dan melakukan gerakan yang berkaitan dengan lirik lagu. Hal ini menunjukkan bahwa metode audio efektif dalam melatih kemampuan listening dan speaking siswa, sekaligus membangun rasa percaya diri mereka saat berbicara dalam bahasa Inggris.

### 3. Hasil menggunakan media video

Penggunaan media video seperti animasi dan cerita pendek berbahasa Inggris memberikan dampak positif dalam membangun pemahaman siswa terhadap konteks

kosakata. Siswa terlihat lebih fokus dan mudah memahami materi karena video menyajikan situasi yang lengkap: gambar, suara, dan narasi. Beberapa siswa bahkan mampu menirukan ekspresi dan dialog dari video yang ditayangkan, menandakan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.



Gambar 2. Proses pengajaran dengan metode Video

4. Hasil menggunakan media permainan (games)

Permainan edukatif seperti Matching Card, Guess the picture , dan Simon Says menjadi bagian paling disukai oleh siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Selain meningkatkan semangat belajar, permainan juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan belajar dalam suasana yang kompetitif tetapi menyenangkan. Dari pengamatan langsung, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif saat sesi permainan dimulai.



Gambar 3. Proses Pengajaran dengan media games



Gambar 4. Proses pengajaran dengan media games

5. Persentase peningkatan minat dan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris

Metode yang diterapkan tidak hanya berhasil mengatasi kendala bahasa antara pengajar dan siswa, tetapi juga memberikan stimulus yang bervariasi kepada siswa sesuai dengan gaya belajar mereka. Visual, auditori, dan kinestetik semuanya terakomodasi melalui keempat metode tersebut. Dengan pendekatan ini, siswa lebih mudah memahami kosakata, memperbaiki pelafalan, serta lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sederhana.

Tabel 3. Peningkatan minat pembelajaran bahasa Inggris

Metode Pembelajaran	Jumlah siswa yang memberi respon positif	Persentase
Gambar	56 dari 72 siswa	78%
Audio	59 dari 72 siswa	82%
Video	61 dari 72 siswa	85%
Gambar	65 dari 72 siswa	90%

Tabel 4. Evaluasi hasil belajar siswa (Jumlah : 72 siswa)

Aspek yang dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Kosakata	28 Siswa	20 Siswa	15 Siswa	9 Siswa
Pelafalan (Pronunciation)	22 Siswa	26 Siswa	14 Siswa	10 Siswa
Keaktifan dalam kelas	35 Siswa	21 Siswa	11 Siswa	5 Siswa
Partisipasi dalam games	33 Siswa	25 Siswa	10 Siswa	4 Siswa
Respons terhadap media	30 Siswa	24 Siswa	13 Siswa	5 Siswa

Melalui evaluasi ini, saya menemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenali dan menggunakan kosakata dasar bahasa Inggris. Penggunaan media pembelajaran yang variatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi. Evaluasi ini juga memberi saya refleksi tentang efektivitas metode pengajaran yang saya terapkan, serta menjadi acuan untuk pengembangan pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

## SIMPULAN

Program praktik mengajar bahasa Inggris yang dilaksanakan oleh mahasiswa dalam rangka Internship Program PTMA Yala di Chitphakdi Wittaya Krongpinang School, Provinsi Yala, Thailand, memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar (Prathom Suksa). Berdasarkan tahapan pelaksanaan, metode yang digunakan dalam pembelajaran seperti penggunaan gambar, audio, video, dan games terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan baik dari segi keaktifan, penguasaan kosakata, pelafalan, hingga respon terhadap media pembelajaran. Games dan video menjadi metode yang paling disukai oleh siswa, terbukti dari tingginya persentase minat belajar yang mencapai 90% dan 85%. Sementara itu, gambar dan audio mendukung daya ingat kosakata secara visual dan auditori. Kendala utama dalam proses pembelajaran yaitu perbedaan bahasa antara pengajar dan siswa dapat diatasi melalui pendekatan visual dan interaktif yang menarik.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga memberikan pengalaman pedagogis yang berharga bagi mahasiswa pengabdi, sekaligus mempererat hubungan sosial dan budaya antar negara.

## DAFTAR PUSTAKA

Boyle, G. (2023). *Thailand ranked “very low” in English proficiency* No Title. Bangkok Post. <https://www.bangkokpost.com/learning/really-easy/2693068>

Butar-Butar, L., Sitinjak, L. T. S., Aryani, N., Tindaon, C. A. A. Z., Napitupulu, F. M., Herman, H., Sinaga, Y. K., & Situmeang, S. A. (2023). Sosialisasi Solusi Terhadap Kendala Dalam

Belajar Bahasa Inggris Untuk Menunjang Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pematang Siantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.53>

Kaharuddin, A. H. K. (2023). *Penerapan Media Gambar terhadap pembelajaran Kosa Kata bahasa Inggris dasar pada siswa kelas V SD 268 Mallahae*. 2(1), 7–12.

Mai, C., Kaen, K., Buri, C., Ratchathani, U., Rai, C., Pathom, N., Ratchasima, N., Thani, S., Thani, U., & Khan, P. K. (n.d.). *Geographic scores* (Issue 101).

Ramadhani, A. P., Murtopo, A., & Atika, N. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 5566–5575.

Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>

Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100–108.