

## BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS GRATIS DI DESA: MOTIVASI PEMBELAJARAN BERKELANJUTAN

**Putu Eka Dambayana Suputra<sup>1</sup>, Putu Kerti Nitiasih<sup>1</sup>, I Gede Budasi<sup>1</sup>, I Ketut Trika Adi Ana<sup>1</sup>, I Made Suta Paramarta<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris, FBS, Undiksha

<sup>2</sup>Program Studi D4 Bahasa Inggris untuk Komunikasi dan Profesional, FBS, Undiksha

Email : eka.dambayana@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

An attempt to motivate students in a joyful, meaningful, contextual, and sustainable English instruction in rural general elementary schools is necessary in order to establish education equality and social justice for all Indonesia citizens. In fact, English lesson in rural elementary schools is still difficult to be learned, it is taught by room teachers who obviously has limited English competency, limited English course institution in rural area, the importance of English as a means of International communication to support tourism, and the need for the sixth graders to prepare themselves for further English lesson in Junior high school level are some aspects for FBS Undiksha Social Service Team to consistently conduct a program entitled *Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris* since 2018 in rural elementary schools.

Keywords: English, course, assistance, instruction, motivation

### ABSTRAK

Upaya memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menggembirakan, bermakna, kontekstual, dan berkelanjutan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) di desa sangat diperlukan guna menciptakan pemerataan pendidikan dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Faktanya, Bahasa Inggris di SDN di desa masih sangat sulit dipelajari, diajarkan oleh guru kelas yang memiliki keterbatasan kompetensi bidang studi Bahasa Inggris, terbatas atau tidak adanya lembaga bimbingan belajar Bahasa Inggris di pedesaan, pentingnya Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional penunjang sektor pariwisata, dan perlunya penyiapan peserta didik Kelas VI SDN di desa untuk belajar Bahasa Inggris pada jenjang SMP mengetuk kepedulian Tim PKM FBS Undiisha untuk konsisten melaksanakan Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris di beberapa SDN di desa di wilayah Kabupaten Buleleng, Bali sejak tahun 2018

Kata Kunci: Bahasa Inggris, bimbingan belajar, motivasi, pendampingan, pembelajaran

### PENDAHULUAN

Bali sebagai salah satu destinasi pariwisata dunia perlu menyiapkan sumber daya manusia yang menguasai bahasa asing, salah satunya Bahasa Inggris. Berdasarkan Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025, sekolah dasar di seluruh Indonesia masih diberikan kesempatan untuk menggunakan kurikulum yang berlaku di sekolah masing-masing. Peraturan ini mengatur penggunaan kurikulum yang telah berlaku sebelumnya di sekolah-sekolah diantaranya Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka serta menegaskan implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) serta penambahan

mata pelajaran pilihan coding dan kecerdasan buatan (AI).

Sekolah Dasar Negeri 2 Anturan menerapkan Kurikulum Merdeka di mana Bahasa Inggris diajarkan pada jenjang Kelas I sampai Kelas VI. Sekolah terletak di Desa Anturan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali yang merupakan kawasan wisata Lovina di Bali Utara. Oleh karena itu, pembelajaran pengetahuan, sikap, dan keterampilan berbahasa Inggris yang baik, benar, dan komunikatif sangat dibutuhkan, terkhusus untuk peserta didik yang duduk di Kelas VI karena mereka akan memperoleh pembelajaran Bahasa Inggris tingkat lanjut di Kelas VII pada

Satuan Pendidikan SMP (Sekolah Menengah Pertama).

Hasil penelusuran Tim PKM FBS Undiksha mulai Maret 2025 di sekolah dimaksud menunjukkan bahwa Bahasa Inggris masih sangat sulit dipahami namun wajib dipelajari oleh peserta didik Kelas I sampai kelas VI SD. Sampai periode Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, Bahasa Inggris diajar oleh guru kelas yang mengajar hampir semua mata pelajaran kecuali Agama dan PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). Guru Bahasa Inggris berkualifikasi Sarjana (Pendidikan) Bahasa Inggris belum tersedia di sekolah dasar negeri di desa. Keterbatasan atau belum/tidak adanya fasilitas bimbingan belajar khusus Bahasa Inggris di sekitar desa juga mempersulit kesempatan belajar serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Gratis bagi peserta didik Sekolah Dasar Negeri (SDN) khususnya yang berada di daerah pedesaan atau terpencil sangat perlu dilaksanakan.

Program dilaksanakan dengan mengedepankan potensi peserta didik, tingkat pengetahuan dan keterampilan berbahasa Inggris, minat dan bakat, gaya belajar, serta konteks situasi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat memberi makna, menyenangkan, kontekstual, dan berkelanjutan. Harapannya, para peserta didik termotivasi untuk belajar pengetahuan, sikap, dan keterampilan berbahasa Inggris. Kegiatan mengkombinasikan 6 elemen kebahasaan yakni mendengar, berbicara, membaca, menulis, memirsa, dan mempresentasikan. Topik bahasan yang dibahas meliputi *Numbers, Things around Us, Self Introduction, Family, dan Daily Activities*. Beberapa aktivitas pembelajaran yang memotivasi akan dipaparkan dan dijelaskan secara singkat, padat, dan jelas lebih lanjut.

## METODE

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa Pendampingan dan Bimbingan

Belajar Bahasa Inggris Gratis berlangsung pada periode Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Kegiatan berlangsung selama 4 bulan selama bulan Juli sampai Oktober 2025 setiap hari Senin pukul 11.30 sampai 12.40 Wita (sesuai jadwal pelajaran sekolah). Mitra PKM terdiri dari 1 orang guru kelas dan 32 peserta didik Kelas VI SD Negeri 2 Anturan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia.

Pembelajaran diupayakan menyenangkan, bermakna (bermanfaat terhadap kehidupan nyata peserta didik), dan kontekstual (sesuai dengan situasi, minat, kebutuhan, latar belakang, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan awal peserta didik). Belajar sambil bermain dan berkompetisi, memperkaya dan menulis kosakata baru sederhana, menulis kalimat-kalimat sederhana dan atau kompleks, mengucapkan dan membacakan salam berbahasa Inggris, menyanyikan lagu-lagu Bahasa Inggris sesuai tema/ topik, bermain teka-teki, menyimak teks bergambar dan infografis berbahasa Inggris, menonton beberapa video terkait topik pembelajaran, dan bermain peran (role play), bercakap-cakap, serta melakukan monolog menjadi aktivitas-aktivitas utama pembelajaran.

Selama program PKM berlangsung, media pembelajaran yang digunakan berupa objek atau benda-benda yang ada di sekitar lingkungan peserta didik (realia), lagu-lagu pembelajaran anak-anak berbahasa Inggris, permainan edukatif Bahasa Inggris, beberapa video pembelajaran, gambar-gambar, dan infografis sesuai topik/ materi pembelajaran.

Selama program PKM setiap minggunya, tim berkoordinasi dengan guru kelas terkait topik/ tema, aktivitas, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan untuk pemantapan materi ajar yang diberikan di kelas. Selain materi pokok pembelajaran, media, alat, dan fasilitas penunjang pembelajaran juga dikoordinasikan beberapa hari sebelum kelas berlangsung. Pihak sekolah diantaranya Kepala sekolah, guru, staff, dan para peserta didik aktif membantu menyiapkan alat dan perlengkapan penunjang pembelajaran.

Setelah pembelajaran, tim pengabdi bersama guru kelas melaksanakan evaluasi pembelajaran

terkait implementasi rencana pembelajaran, tantangan, kelebihan, dan kekurangan pembelajaran untuk optimalisasi perbaikan yang diperlukan pada perencanaan pembelajaran berikutnya. Data terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran diperoleh dengan metode wawancara, observasi kelas langsung, dan dokumentasi (foto, video, dan dokumentasi pendukung pembelajaran). Siklus perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi dilakukan oleh tim pengabdi bersama-sama guru kelas secara terukur, sistematis, dan berkelanjutan guna menjamin keteraturan dan kualitas pelaksanaan program.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilaksanakan selama program berlangsung memberikan dan melatihkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan Bahasa Inggris yang bermakna, kontekstual, menyenangkan, baik, benar, serta berkelanjutan sebagai upaya menggugah atau meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan masing-masing peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa aktivitas atau kegiatan dimaksud akan dijelaskan lebih mendalam sebagai berikut.

### Lagu Pembelajaran Bahasa Inggris

Merujuk pada fakta-fakta empiris di dunia pembelajaran Bahasa Inggris, pengenalan dan penggunaan lagu-lagu berbahasa Inggris Inggris di awal (*starter*) dan di sela-sela pembelajaran (*filler/ ice breaker*) cukup mampu membangkitkan suasana hati riang gembira peserta didik. Lagu berbahasa Inggris juga mampu mempercepat penguasaan kosakata baru, memberi dan mengenalkan makna/arti kosakata baru, memberi konteks makna/arti, memperkaya pembendaharaan kosakata baru, serta memperkuat daya ingat peserta didik akan sebagian besar kosakata yang sedang dan telah dipelajari. Peserta didik juga mengkonfirmasi bahwa menghafal kosakata dengan lagu lebih mudah daripada menghafal biasa (tanpa nada

dan lirik lagu). Sehingga hal ini dirasa sangat membantu dalam melatih pengetahuan dan keterampilan Bahasa Inggris mereka.



Gambar 1. Peserta didik bernyanyi bersama

Lagu juga melibatkan beberapa gaya belajar peserta didik diantaranya gaya belajar Auditory, Visual (bernyanyi sambil melihat gerakan atau model), Audio visual (menonton video kemudian bernyanyi bersama), dan Kinestetik (bernyanyi sambil melakukan gerakan tertentu/ menari).

Elemen Bahasa Inggris yang dilatihkan dengan bantuan lagu meliputi mendengar, berbicara, membaca, dan memirsa.

Beberapa lagu Bahasa Inggris meliputi "*Father Finger, Good Morning, Head Shoulders/ Body Parts, dan Numbers*".

### Video Pembelajaran Bahasa Inggris

Selain lagu yang diperkenalkan secara langsung melalui kegiatan *drilling/ latihan pemodelan* dan pengulangan, tayangan video yang ditonton bersama-sama melalui kanal berbagi video YouTube juga mampu memotivasi pembelajaran peserta didik. Para peserta didik sangat antusias dan membantu penyiapan instalasi daya listrik, LCD projector, dan speaker bersama tim mahasiswa sebelum kelas Bahasa Inggris dimulai. Mereka sangat tekun menonton, menyimak, mancatat, dan berdiskusi dengan teman-teman sebangku mereka ketika video ditayangkan. Mereka juga sangat aktif dalam menanyakan hal-hal yang mereka belum mengerti kepada Tim PKM FBS Undiksha. Pemahaman mereka akan makna/arti dan konteks topik/tema bahasan pada setiap pertemuan juga sangat baik. Terbukti dengan banyaknya peserta didik mengacungkan tangan

untuk mendapat giliran menjawab semua pertanyaan yang ada pada setiap sesi pemutaran video pembelajaran. Berdasarkan pengakuan peserta didik, kosakata baru menjadi jauh lebih mudah dipahami/ dimengerti, diingat, dan selanjutnya digunakan dalam menyampaikan ide-ide serta merespon pertanyaan melalui penggunaan media video/ audio visual dimaksud.



Gambar 2. Menonton video bersama

Gaya belajar Auditory, Visual, Audio visual, dan Kinestetik diakomodasi dalam pembelajaran berbantuan video.

Mendengar, berbicara, membaca, menulis, memirsa, dan mempresentasikan adalah element atau keterampilan Bahasa Inggris yang telah dilatihkan melalui penggunaan video pembelajaran.

Bberapa video pembelajaran tentang *Numbers*, *Family*, *Things around Us*, *Simple Conversation*, *Daily Activities*, dan *Self Introduction* yang diambil dari kanal berbagi video YouTube digunakan selama program berlangsung. Semua tautan video pembelajaran juga dibagikan kepada para peserta didik melalui guru kelas yang selanjutnya diteruskan kepada orang tua/wali peserta didik melalui WA group kelas untuk dapat dipelajari lebih lanjut oleh semua peserta didik di kediaman masing-masing.

### Permainan Bahasa Inggris

Kompetisi antar individu atau kelompok cukup efektif digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar. Permainan *Word Chaining* (Kata Berantai), *Number Race* (Permainan menulis/menyebutkan Angka), dan *Whisper Game* (Permainan dengan membisikkan kata/

kalimat) merupakan beberapa permainan yang dicoba oleh peserta didik. Selain meningkatkan motivasi belajar dan berprestasi, permainan dimaksud juga mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata baru, merangsang daya ingat, melatihkan pola pikir kritis, strategi, kolaborasi, manajemen persona, dan akurasi. Permainan juga memberi ruang pembelajaran bermakna, kontekstual, menyenangkan, dan berkelanjutan. Terlebih, peserta didik yang kurang mampu bisa belajar banyak dari anggota kelompok yang lebih mampu, merujuk pada *Peer Tutoring*, *Scaffolding*, dan *Zone of Proximal Development*.



Gambar 3. Bermain game pembelajaran

Para peserta didik selama kegiatan berlangsung sangat menikmati setiap permainan yang dicobakan pada setiap sesi program. Permainan digunakan sebagai aktivitas awal (*starter*), sela (*filler/ice breaker*), penutup (*closing*), dan atau aktivitas utama (*main activities*). Tema pembelajaran yang memanfaatkan permainan diantaranya *Numbers*, *Family*, *Daily Activities*, dan *Things around Us*.

Semua gaya belajar peserta didik yakni Auditory, Visual, Audio visual, dan Kinestetik mampu diakomodasi melalui kegiatan permainan dimaksud. Peserta didik juga berlatih mendengar, berbicara, membaca, dan menulis di dalam setiap permainan.

### Gambar dan Infografis

Warna, bentuk, dan kombinasi estetika juga mampu memanjakan dan menggugah rasa ingin tahu, menyelesaikan masalah, olah ide, dan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran. Gambar-gambar dan infografis bervariasi terkait konteks tema pembelajaran

mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan berkelanjutan. Gambar dan infografis telah mampu menarik perhatian, memberi pemahaman lebih, menekankan dan memperjelas makna/ arti kosakata, serta memberi deskripsi/ visual nyata akan sebuah konsep yang bagi sebagian peserta didik masih abstrak. Terkait kemudahan hafalan dan atau pemahaman, gambar dan infografis juga memberikan peta konsep akan konsep-konsep ilmu, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan berbahasa Inggris kepada peserta didik.



Gambar 4. Asistensi Pemahaman Konsep dari Gambar/Infografis

Penggunaan gambar dan infografis memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan menyimak gambar/ infografis, mendiskusikan konteks tema dan gambar, serta menyampaikan hasil diskusi. Elemen bahasa yang dilatih adalah membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.

Gaya belajar Visual, Audio, dan Kinestetik terakomodasi melalui aktivitas-aktivitas berbantuan gambar dan infografis.

Ragam kegiatan yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual menggugah keinginan peserta didik untuk aktif dan responsif dalam pembelajaran melalui kegiatan bernyanyi, menonton video pembelajaran, kompetisi, permainan, mencermati gambar dan mencari beberapa perbedaannya, menggambar dan menulis, dan lain sebagainya serta mengasah logika, sikap dan karakter baik, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mereka dalam berbahasa Inggris.

Terkait dengan fakta di lapangan, Huh dan Lee (2019: 13) menjelaskan bahwa metode SMART (Self-directed, Motivated, Adaptive, Resource-enriched, and Technology-embedded:

menumbuhkan kemandirian, motivasi, kemampuan beradaptasi, memperkaya sumber-sumber belajar, dan intrgrasi teknologi pembelajaran). mendorong kreativitas dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Implementasi metode SMART dalam PKM dimaksud tercermin ketika peserta didik yang kurang mampu memperoleh bimbingan intensif, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan; kontekstual: dan bermakna sesuai pemahaman peserta didik, media dan sumber belajar yang beragam, serta pemanfaatan teknologi online dan offline dalam mendukung pembelajaran.

Video pembelajaran yang diambil dari YouTube memberi dampak positif pada motivasi dan hasil belajar (Utaminingsih, Machfud, Santosa, Kassymova, 2024: 39), penguasaan Bahasa Inggris terkait penguasaan kosakata, struktur kalimat, pelafalan kosakata (Kilag, Malbas, Arcillo, & Barcena, 2023: 843) dan lebih bermakna dan menyenangkan ketika dikombinasikan dengan TPR, Total Physical Response dengan mengakomodasi gaya belajar Audio, Visual, Audio visual, dan Kinestetik peserta didik (Hidayatia, Priyantina,& Sofyan, 2020: 109). Penggunaan video animasi juga terbukti lebih efektif daripada komik bergambar dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Lestari & Mustadi, 2020: 17). Ditegaskan pula bahwa selain menarik perhatian peserta didik, video juga menumbuhkan respon, pertisipasi positif, dan pemahaman kosakata secara kontekstual (Minalla, 2024: 584; Akram, Mumtaz, Aysha, 2024: 608)

Sementara itu, lagu yang dimanfaatkan sebagai *starter, filler, dan ice breaker* selama program PKM Pendampingan dan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Gratis berlangsung berkontribusi positif terhadap motivasi, pemerolehan dan pelatihan kosakata, tata bahasa, dan pelafalan bahasa target (Vila, 2021: 44; Saldiraner & Cinkara, 2021: 136; Bsharat, Barahmeh, & Turkman, 2021: 737; Isnaini & Aminatun, 2021; Purnama & Karimullah, 2024: 898) serta melatih keterampilan mendengar (Purnama & Karimullah, 2024: 898).

Permainan/ game yang kompetitif, bermakna, kontekstual, dan menyenangkan meningkatkan

motivasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan Bahasa Inggris, mendorong keterampilan Abad 21 (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatifitas), interaksi sosial, dan kebebasan, serta meningkatkan kompetisi siswa dalam pembelajaran (Rahmani, 2020: 45). Dijelaskan pula bahwa peserta didik sekolah dasar umur 7 sampai 12 tahun

## SIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di desa yang variatif, menyenangkan, bermakna, kontekstual, dan berkelanjutan memberi manfaat terhadap motivasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peserta didik dalam belajar dan berlatih Bahasa Inggris secara baik, benar, dan komunikatif. Pembelajaran yang mengakomodasi bakat, minat, latar belakang, kemampuan, dan gaya belajar (visual, audio, audio visual, dan kinestetik) peserta didik juga mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka. Variasi manajemen kelas yang dilakukan selama program secara klasikal, kelompok, berpasangan, dan individu mampu memberi ruang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk menggali potensi diri, berpikir kritis, menyelesaikan masalah keseharian, mengukur pemahaman, kemampuan, dan keterampilan berbahasa sesuai tingkat kesulitan tugas atau latihan yang diberikan selama pembelajaran. Semoga motivasi belajar peserta didik di SDN di seluruh pelosok desa bisa dijaga secara berkelanjutan demi masa depan Indonesia yang lebih baik dan gemilang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap Tim PKM FBS Undiksha yang mengusung Program “Pendampingan dan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Gratis di Sekolah Dasar Negeri di Desa di Buleleng, Bali” Tahun 2025 mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Undiksha, Pimpinan Undiksha beserta seluruh jajarannya, LPPM Undiksha, Kasda SDN 2 Anturan, Buleleng, Bali beserta seluruh jajarannya, serta pendidik dan peserta didik

termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris jika difasilitasi dengan permainan interaktif (Andreani dan Ying, 2019). Sinaga dan Oktaviani (2020) menambahkan bahwa permainan dalam pembelajaran memotivasi peserta didik sekolah dasar belajar dan berlatih berbicara Bahasa Inggris dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

mitra PKM yang telah membantu dan memfasilitasi terlaksananya program PKM dimaksud dengan sangat baik, penuh pengalaman bermanfaat, terukur, sistematis, dan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akram, M., Mumtaz, N., & Aysha, S. (2025). School Teachers' Perception of the Impact of Cartoon Video Assistance in Vocabulary Development at the Primary Level of ESL Learners. *Social Science Review Archives*, Volume: 3, No: 3 July-September, 2025 <https://policyjournalofms.com>
- Andreani, W, dan Ying, Y. (2019). “Pow pow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. The 4th International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2019 (ICCSCI), 12–13 September 2019
- Bshara, T. R. K., Barahmeh, M. Y., and Turkman, J. M. H. (2021). The influence of music and educational songs on EFL students' achievement from their teachers' perspective in Jenin Region. *African Educational Research Journal*, 9(2): 728-738.
- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and teacher education: a literature review of online teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1821184>

- Huh K, Lee J. Fostering creativity and language skills of foreign language learners through SMART learning environments: Evidence from fifth-grade Korean EFL learners. *TESOL J.* 2019;e489. <https://doi.org/10.1002/tesj.489>
- Isnaini, S, dan Aminatun, D. (2021). Do You Like Listening to Music?: Students' Thought on Their Vocabulary Using English Songs.. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 62-67
- Kilag, O. K. T., Malbas, M.H., Arcillo, M.T., Barcena, M.C. (2023). The Role of YouTube Children's Educational Videos in Enhancing Early Childhood English Language Proficiency: An Investigation of Parental Perceptions. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research (IJSMR)* Vol.1, No.7, 2023: 833-846. DOI: <https://doi.org/10.55927/ijsmr.v1i7.3545>
- Lestari, B, Mustadi, A. (2020) Animated Video Media vs Comic on Storytelling Skills for Fifth-Grader: Which One is More Effective? *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 167-182.  
 DOI:<http://dx.doi.org/10.17478/jegys.664119>
- Minalla, A. A. (2024). Enhancing Young EFL Learners' Vocabulary Learning Through Contextualizing Animated VideosTheory and Practice in Language Studies, Vol. 14, No. 2, pp. 578-586, February 2024 DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1402.31>
- Purnama, A. & Karimullah, I. W. (2024). IMPROVING STUDENTS SPEAKING ABILITY WITH ENGLISH SONG. *Journal of Social Research*, Vol.3, No.3, February 2024 <http://ijsr.internationaljournallabs.com/index.php/ijsr>
- Rahmani, E.F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47. doi:10.15408/ijee.v7i1.17054
- Saldiraner, G., & Cinkara, E. (2021). Using Songs in Teaching Pronunciation to Young EFL Learners. *PASAA*, 62, 119-141.
- Simamora, R. M. (2020). The Challenges of Online Learning during the COVID-19 Pandemic: An Essay Analysis of Performing Arts Education Students. *Studies in Learning and Teaching*, 1(2), 86–103. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i2.38>
- Sinaga, R. R. F. & Oktaviani, L. (2020). The Implementation of Fun Fishing to Teach Speaking for Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 1-6.
- Torras-Vila, B. (2021). Music as a tool for foreign language learning in Early Childhood Education and Primary Education. Proposing innovative CLIL Music teaching approaches. *CLIL Journal of Innovation and Research in Plurilingual and Pluricultural Education*, 4(1), 3547. <https://10.5565/rev/clil.60>
- Utaminingsih, S., Machfud, Santosa, Kassymova. (2024). Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, Volume 41, Issue 2 (2024) 31-42 [https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/applied\\_sciences\\_eng\\_tech/index](https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/applied_sciences_eng_tech/index)