Jurnal Cakrawala Maritim Volume 7 No 2 Tahun 2024
e-ISSN: 2620-7850 | p-ISSN: 2620-5637

Jurnal Cakrawala Maritim

http://jcm.ppns.ac.id

Peningkatan Keterampilan Mengajar Bahasa Inggris Bagi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan *Educational Learning Games*

Wiediartini[1], Prativi Khilyatul Auliya[2], Ika Erawati[1], Imaniah Sriwijayasih[2], Tri Yuli Ardiyansah[3], Riska Widiyanita Batubara[3]

[1] Jurusan Teknik Permesinan Kapal, Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Jl. Teknik Kimia Kampus ITS, Sukolilo, Surabaya,60111, Indonesia
[2]Jurusan Teknik Bangunan Kapal, Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Jl. Teknik Kimia Kampus ITS, Sukolilo, Surabaya,60111, Indonesia
[3]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Kebomas, Gresik, 61121, Indonesia

Abstrak. Menurut Permendikbudristek Nomor 12/2024, Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa sekolah dasar (SD). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru SD yang merupakan guru kelas dan tidak memiliki latar belakang mengajar Bahasa Inggris. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan pelatihan *educational learning games* untuk guru sekolah dasar demi menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD. Metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi digunakan selama proses pelatihan. Beberapa *games* seperti; *Simon Says, Memory Match, Charades, Snakes and Ladders,* dan *Whispering Gams* telah dijelaskan dan dipraktekkan langsung oleh peserta. Berdasarkan hasil diskusi dengan peserta, pelatihan ini dinilai sangat bermanfaat, menarik, mudah dipahami, dan juga mudah dipraktekkan. Para guru percaya bahwa mengajar Bahasa Inggris menggunakan *educational learning games* dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Adapun kekurangan dari pelatihan ini adalah modul yang belum tersedia. Dimana modul tersebut sangat dibutuhkan guru untuk memudahkan mengingat tahapan permainan.
Katakunci: Bahasa Inggris, educational learning games, guru sekolah dasar

Abstract. According to Permendikbudristek No. 12/2024, English will be a compulsory subject for primary school students. This is a challenge for primary school teachers who are classroom teachers and do not have a background in teaching English. This article aims to present educational learning games training for primary school teachers to support the English learning process of primary school students. Lecturing, demonstration and focus group discussion methods were used during the training process. Several games such as; Simon Says, Memory Match, Charades, Snakes and Ladders, and Whispering Gams have been explained and practiced directly by the participants. Based on the discussion with the

Email Korespondensi: wiwid@ppns.ac.id

participants, this training was considered very useful, interesting, easy to understand, and also easy to practice. The teachers believe that teaching English using educational learning games can be an effective way to attract students' attention and increase motivation in learning English. The drawback of this training is that the module is not yet available. The module is needed by teachers to make it easier to remember the stages of the game.

Keywords: educational learning games, English, primary school teachers

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi suatu keharusan, terutama di lingkungan pendidikan. Di banyak negara, termasuk Indonesia, bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat bersaing di tingkat global dan berkomunikasi dengan efektif dalam konteks internasional. Menurut Yulizar & Hasibuan (2022), bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib karena Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang mendunia, yang digunakan untuk dapat berkomunikasi antar bangsa.

Di Indonesia, khususnya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) baru-baru ini mengumumkan keputusan yang signifikan, yakni ”Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa kelas 3 di sekolah dasar (SD)”. Keputusan tersebut diterapkan melalui Permendikbudristek Nomor 12/2024 (Maurelia, 2024). Peraturan menteri tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi guru-guru di sekolah dasar yang pada dasarnya tidak semua guru mempunyai kompetensi bahasa Inggris dengan baik karena bukan merupakan bidang keahliannya.

Guru sekolah dasar (SD) merupakan guru yang ditugaskan di SD/sederajat sebagai guru kelas. Guru kelas memiliki tugas mengajar berbagai mata pelajaran mulai dari Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, bahkan hampir semua mata pelajaran. Guru SD dinilai mampu mengajarkan berbagai mata pelajaran tersbeut di atas karena mata pelajaran tersebut merupakan mata kuliah inti yang harus ditempuh saat kuliah. Sedangkan mata pelajaran bahasa Inggris bukan menjadi mata kuliah inti bagi calon guru SD.

Tantangan inilah yang sekarang dihadapi oleh para guru SD. Tantangan ini sangat signifikan karena banyak guru SD tidak memiliki latar belakang atau kompetensi yang memadai dalam bahasa tersebut. Dalam sebuah penelitian oleh (Sudrajat, 2015), disebutkan bahwa kemampuan dan keterampilan guru yang mengajar bahasa Inggris di SD masih rendah. Hal tersebut dikarenakan 56,25% kualifikasi guru bahasa Inggris SD berasal bukan dari bidang studi Bahasa Inggris, dan hanya 43,75% yang berasal dari idang studi Bahasa Inggris.

Hal yang sama terjadi di sekolah-sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Dawar Blandong, Kabupaten Mojokerto. Terdapat 24 Sekolah Dasar Negeri yang tersebar di seluruh kabupaten Mojokerto. Namun, dari data yang diperoleh K3S (Kelompok Kerja Kepala Sekolah), dinyatakan bahwa hanya ada 10 kepala sekolah

yang memimpin 24 Sekolah Dasar tersebut. Begitupun untuk guru bahasa Inggris, dimana tidak semua sekolah memiliki guru mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru kelas dalam mengajarkan Bahasa Inggris.

Tantangan lain bagi para guru kelas yang harus bisa mengajarkan Bahasa Inggris adalah sulitnya menentukan kegiatan yang harus dilakukan selama proses belajar mengajar agar menarik minat siswa. Cukup sulit untuk menemukan kegiatan yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Seperti diketahui bahwa karakteristik anak usia Sekolah Dasar meliputi: (1) memerlukan berbagai kegiatan, (2) memiliki tingkat konsentrasi yang rendah, (3) memiliki daya ingat sementara, sehingga mereka membutuhkan pengulangan dalam proses pembelajaran (Erzos, 2007). Ini juga ditambah dengan tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Sebagai solusi, diperlukan pelatihan yang fokus pada pengajaran bahasa Inggris yang menarik dan efektif bagi guru-guru yang mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di tingkat SD. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan *educational learning games*. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan game dalam pembelajaran, diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan mengajarnya dan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai Bahasa Inggris.

Educational learning games merupakan jenis permainan yang didesain khusus untuk menciptakan pembelajaran ataupun menumbuhkan pengetahuan bagi pemainnya dalam proses pembelajaran (Usman et al., 2024; Dubey & Sinha, 2023; Rüth, Birke, & Kaspar, 2022; Clarke et al., 2020). Berdasarkan penelitian dari Usman et al., (2024), e*ducational learning games* dapat meningkatkan prestasi siswa, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, menumbuhkan *creative thinking*, dan juga belajar secara mandiri. *Educational learning games* juga mendulang suskes dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan anak-anak dalam proses belajar. *Educational learning games* juga meningkatkan pemahaman akan konsep dan berguna untuk proses penyimpanan informasi di otak anak-anak, dibandingkan dengan proses belajar yang masih tradisional (Triayudi & Faran, 2024).

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pelatihan pengajaran bahasa Inggris berbasis *educational learning games* bagi guru-guru di sekolah dasar di Dawar Blandong, Mojokerto. Diharapkan, program pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Kajian Pustaka

2.1 English for Young Learners

English for Young Learners merupakan Bahasa Inggris untuk pembelajar muda. *English for Young Learners* bertujuan untuk mengenalkan bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif, dengan metode yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak. Mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak adalah suatu proses yang penuh dengan tantangan. Hal ini dikarenakan anak-anak memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar tersendiri yang unik. Mengutip penelitian Erzos (2007), terdapat beberapa karakteristik anak usia Sekolah Dasar yakni: (1) memerlukan berbagai kegiatan, (2) memiliki tingkat konsentrasi yang rendah, (3) memiliki daya ingat sementara, sehingga mereka membutuhkan pengulangan dalam proses pembelajaran.

Selain hal tersebut diatas, banyak tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris untuk siswa SD, antara lain kosa kata yang terbatas, durasi konsentrasi yang rendah, masalah pengucapan, pemahaman tata bahasa, takut membuat kesalahan, keterbatasan paparan terhadap bahasa Inggris di luar kelas(Abdurashidova, 2024), perbedaan tingkat kemampuan siswa, dan kurangnya persiapan mengajar guru (Alfi Syahrin, 2024).

Anak-anak, mulai dari tahap balita hingga sekolah dasar, cenderung belajar sambil bermain. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris pada tahap ini harus dirancang dengan memasukkan unsur-unsur permainan yang menyenangkan sekaligus mendidik. Permainan-permainan ini dapat berupa lagu anak-anak, permainan kata, kegiatan bermain peran, dan berbagai kegiatan kreatif lainnya yang dapat membangkitkan minat dan motivasi anak-anak untuk belajar bahasa Inggris. Salah satu pendekatan untuk pengajaran *English for Young Learners* adalah *Educational Learning Games.*

2.2 Educational Learning Games

Educational Learning Games atau permainan edukatif adalah cara yang efektif dan efisien bagi siswa usia dini untuk meningkatkan penguasaan bahasa. *Educational Learning Games* dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. Mengaplikasikan *Educational Learning Games* kedalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih lagi, cara ini dapat merangsang keinginan dan antusiasme siswa untuk belajar bahasa Inggris dalam jangka Panjang (Candra, Leonia, & Suyantri, 2024).

Educational Learning Games menggabungkan unsur bermain dengan pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan yang menarik dan efektif untuk proses pembelajaran (Fokides & Kefallinou, 2020). Dalam permainan edukatif, pemain atau dalam hal ini siswa tidak hanya bermain untuk hiburan tetapi juga untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang mata pelajaran yang diajarkan dalam permainan (Daungcharone, 2019). Selain itu, permainan edukatif dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan berkolaborasi dengan teman sekelas dalam konteks pembelajaran (Moffett & Cassidy, 2023).

Educational Learning Games memiliki banyak dampak positif bagi siswa, antara lain; 1) dapat meningkatkan prestasi siswa, 2) meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, 3) menumbuhkan *creative thinking*, 4) menciptakan pembelajar

mandiri (Usman et al., 2024), 5) meningkatkan motivasi belajar siswa (Li, Chen, & Id, 2024), 6) ingkatkan motivasi dan keaktifan siswa, 7) meningkatkan pemahaman akan konsep, dan 8) berguna untuk proses penyimpanan informasi di otak anak-anak, dibandingkan dengan proses belajar yang masih tradisional (Triayudi & Faran, 2024). Jadi, penggunaan *educational Learning Games* merupakan alternative yang bagus untuk menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

3. Metode

Berikan metode detail yang cukup untuk memungkinkan karya tersebut direproduksi. Metode yang telah dipublikasikan harus ditunjukkan dengan referensi: hanya modifikasi yang relevan yang harus dijelaskan.
Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Juni - Agustus 2024. Pengabdian masyarakat ini melibatkan beberapa dosen Jurusan Teknik Permesinan Kapal, Jurusan Teknik Bangunan Kapal dan melibatkan beberapa mahasiswa sebagai wadah merintis konsep merdeka belajar kampus Merdeka (MBKM). Peserta utama pada kegiatan ini adalah para guru SD di satu sekolah yang terletak di Kecamatan dawar Balndong, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan beberapa metode yaitu ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Pendampingan awal dilaksanakan melalui *focus group discussion* dengan kepala sekolah dan guru. Kegiatan tersebut difokuskan pada kebutuhan siswa mempelajari Bahasa Inggris dan juga capaian yang diinginkan pihak sekolah terhadap siswa. Pendampingan kedua dilaksanakan melalui metode ceramah, dimana kepala sekolah dan guru akan diberikan arahan mengenai cara mengajar Bahasa Inggris melalui pendekatan *educational learning games*. Pada tahap ini, guru tidak hanya dijelaskan mengenai macam-macam permainan yang dapat digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris saja, melainkan juga bagaimana cara membuat materi dan kegiatan pembelajaran yang menarik dan cocok bagi anak usia sekolah dasar. Terakhir, *focus group discussion* akan dilakukan sebagai metode dalam kegiatan evaluasi yang berupa sharing kelebihan, kekurangan, hambatan, peluang pengembangan, dan pelajaran apa yang dapat diambil dari kegiatan ini. Pada tahap akhir ini, guru juga diminta mengisi kuesioner untuk mengukur keberhasilan pengabdian masyarakat. Instrumen yang diujikan selama kegiatan ini berupa pertanyaan terkait tingkat pemahaman guru akan materi yang disampaikan dan juga kebermanfaatan kegiatan ini. Data hasil kuesioner diinput dan ditabulasikan dalam microsoft excel. Selanjutnya, data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk grafik serta dianalisis. Hasil dari data tersebut kemudian dibahas secara deskriptif dengan referensi dan literatur yang relevan untuk membahas dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Langkah awal yang ditempuh pengabdi adalah melakukan *need analysis*, yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru-guru SD di Kecamatan Dawar

Blandong, Kabupaten Mojokerto. Saat dilakukan wawancara dengan kepala sekolah, didapatkan hasil bahwa guru-guru SD memerlukan pelatihan khusus untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi peraturan menteri terbaru, yakni Permendikbudristek Nomor 12/2024 mengenai "Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa kelas 3 di sekolah dasar (SD)". Kebutuhan akan adanya pelatihan ini didasari oleh kurangnya kompetensi guru kelas untuk mengajar mata pelajaran bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Selain itu, wawancara (pada Gambar 1) juga dilakukan dengan beberapa guru secara sampling untuk mengetahui kebutuhan mereka dalam persiapan menghadapi peraturan menteri terbaru tersebut di atas. Dari wawancara singkat, diketahui bahwa guru kelas di SD merasa tidak bisa untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa mereka. Hal ini dikarenakan mereka tidak mempunya latar belakang pendidikan yang mendukung untuk mengajarkan bahasa Inggris. Kemampuan bahasa Inggris mereka pun tidak cukup memadai, serta perasaan takut jika apa yang diajarkan adalah tidak benar atau tidak sesuai kaidah bahasa Inggris yang benar, misal dalam hal pelafalan dan penulisan. Sedangkan sekolah tingkat dasar merupakan pondasi bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Para guru merasa takut jika apa yang mereka ajarkan di SD salah, maka kesalahan tersebut akan terbawa hingga siswa berada di jengjang pendidikan yang lebih tinggi. Maka hal inilah yang menjadi beban tersendiri bagi para guru kelas di SD.

Gambar 1. Wawancara dengan guru kelas

Untuk mengakomodir kebutuhan para guru, tim pengabdi melakukan kegiatan pelatihan *educational learning games* untuk pengajaran bahasa Inggris siswa SD. Pada kegiatan ini, tim pengabdi memberikan paparan materi (Gambar 2) berupa jenis-jenis *educational learning games* beserta dengan materi apa saja yang bisa diintegrasikan dengan *games* tersebut. Beberapa jenis *educational learning games* yang dipaparkan antara lain;

1. *Simon Says*. Permainan ini diintegrasikan dengan materi pengenalan objek di sekitar siswa, seperti meja, kursi, papan tulis, jendela, pintu, dan lainnya.

2. *Memory Match*. Permainan ini menggunakan kartu yang berisikan gambar dan kata. Permainan ini bisa diintegrasikan dengan berbagai materi, contohnya pengenalan kosakata buah dan sayur.
3. *Charades*. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk memperagakan kosa kata (gambar) yang ada di kartu, tanpa harus menyebutkan kosa kata tersebut. Siswa yang lain diminta untuk menebak. Permainan ini diintegrasikan dengan pengenalan kosa kata mengenai *verb*/kata kerja.
4. *Snakes and Ladders*. Permainan ini terkenal dengan nama ular tangga di Indonesia. Dimana siswa bisa membuat 1 pertanyaan dalam masing-masing kotak.
5. *Whispering Game.* Permainan ini menuntut siswa untuk melanjutkan pesan dari siswa sebelumnya. Permainan ini bisa diintegrasikan dengan materi pembuatan kalimat.

Gambar 2. Peserta memperhatikan pemaparan materi

Setelah pemaparan berbagai jenis permainan di atas beserta dengan materi apa saja yang bisa diintegrasikan, tim pengabdi mempraktekkan cara bermain *games* tersebut. Tim pengabdi berperan sebagai guru, sedangkan para peserta (guru kelas) berperan sebagai siswa SD. Para peserta sangat antusias berperan sebagai siswa. Mereka merasakan kegembiraan belajar Bahasa Inggris sambil bermain. Suasana itulah yang ingin dicipatakan saat menggunakan *educational learning games* untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini mengidikasikan bahwa tujuan menggunakan pendekatan *educational learning games* berhasil dicapai, yakni terciptanya rasa senang dan antusias saat belajar.

Kegiatan selanjutnya adalah simulasi (Gambar 3). Dalam kegiatan ini, peserta pelatihan mempraktekkan secara langsung beberapa permainan yang mereka inginkan. Salah satu peserta berperan sebagai guru, sedangkan peserta yang lain berperan sebagai siswa. Dalam kegiatan simulasi ini, peserta yang berperan sebagai guru menggunakan Bahasa Indonesia untuk memberikan instruksi dan berkomunikasi dengan peserta yang berperan sebagai siswa. Hal ini dikarenakan para peserta belum terlalu bisa menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Ini merupakan temuan pada pengabdian kali ini yang mungkin bisa diselesaikan dengan memberikan pelatihan lain pada pengabdian selanjutnya.

Gambar 3. Simulasi *educational learning games*

Setelah melakukan simulasi, tim pengabdi Bersama dengan peserta melakukan *focus group discussion* untuk mengetahui respon dari peserta merngenai kegiatan pelatihan ini. Dari hasil diskusi, ditemukan beberapa hal berikut;

1. Para guru, yang merupakan guru kelas, merasa bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru untuk pengajaran Bahasa Inggris.
2. Guru merasa perlu persiapan khusus dan usaha yang lebih untuk mengimplementasikan permainan- permainan tersebut, seperti membuat *flashcards* dan memodifikasi ular tangga.
3. Diperlukan modul khusus untuk membantu guru mengingat langkah-langkah dalam bermain *games*.

Selain diskusi, peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui tingkat ketercapaian dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Berdasarkan analisa hasil kuesioner, didapatkan 100% peserta menyatakan bahwa pelatihan *educational learning games* untuk pengajaran Bahasa Inggris ini sangat berguna dan menarik. Mayoritas peserta (75%) berpendapat bahwa materi yang disampaikan oleh tim pengabdi mudah dipahami dan dipraktekkan. Dua peserta (25%) mengungkapkan bahwa meteri yang disampaikan cukup sulit dipraktekkan karena keterbatasan fasilitas sekolah dan memerlukan usaha yang lebih dari guru untuk mempersiapkan *games*. Walaupun masih ada keterbatasan dalam mengimplementasikan *games*, peserta dan tim pengabdi menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini menarik, dan mampu memberi wawasan serta pengalaman baru bagi kedua belah pihak (Gambar 4).

Gambar 4. Peserta dan Tim Pengabdi

4. Kesimpulan

Pelatihan *educational learning games* untuk guru sekolah dasar demi menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD dinilai sangat bermanfaat, menarik, mudah dipahami, dan juga mudah dipraktekkan. Beberapa permainan seperti; *Simon Says*, *Memory Match, Charades, Snakes and Ladders,* dan *Whispering Game* telah dijelaskan dan dipraktekkan langsung oleh peserta. Permainan-permainan tersebut dapat menarik antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, serta mempermudah guru untuk menyiapkan kegiatan pembelajaran. Adapun kekurangan dari pelatihan ini adalah modul yang belum tersedia. Dimana modul tersebut sangat dibutuhkan guru untuk memudahkan mengingat tahapan permainan.

Ucapan terima kasih

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada para guru dan kepala sekolah peserta pelatihan *educational learning games* dan seluruh anggota pengabdian sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Abdurashidova, D. A. qizi. (2024). Teaching English To Young Learners: Challenges And Ways To Overcome. *International Scientific and Practical Conference*, 164–168.

Alfi Syahrin. (2024). *The Challenges Faced By Teacher In Teaching English As Local Content Lesson To Young Learners At One State Elementary School In Muaro Jambi*. Universitas Jambi.

Candra, K. I., Leonia, R. A., & Suyantri, E. (2024). The Effectiveness of Educational Games in Understanding Learning English for Kindergarten Students Bunga Bangsa School , Indonesia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1916–1922. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2612

Clarke, S., Masters, A., Collins, B., Flynn, D., & Arnab, S. (2020). Using frugal education principles and the RPG Maker MV game engine to aid the co-creation of digital game-based learning resources. *14th European Conference on Game Based Learning: ECGBL 2020*, 87–95.

Daungcharone, K. (2019). Effects of Blending Digital Games into Traditional Lecture-Based Learning on University Students' Programming Learning Achievement. In R. Orngreen, M. Buhl, & B. Meyer (Eds.), *18th European Conference on e-Learning (ECEL 2019)* (pp. 151–159). Copenhagen,.

Dubey, M., & Sinha, K. (2023). *Digital Games as Tools of Innovative Pedagogy in Education BT - Polyphonic Construction of Smart Learning Ecosystems* (M. Dascalu, P. Marti, & F. Pozzi, Eds.). Singapore: Springer Nature Singapore. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-19-5240-1_9

Erzos. (2007). *Teaching English to Young Leraners*. Ankara: EDM Publishing.

Fokides, E., & Kefallinou, M. (2020). EXAMINING THE IMPACT OF SPHERICAL VIDEOS IN TEACHING ENDANGERED SPECIES/ENVIRONMENTAL EDUCATION TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of Information Technology Education: Research*, *19*, 427–450.

Li, Y., Chen, D., & Id, X. D. (2024). The impact of digital educational games on student ' s motivation for learning : The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLoS ONE*, *19*(1), 1–21. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350

Maurelia, B. M. (2024, April 30). Mulai 2027, Bahasa Inggris Jadi Mapel Wajib di SD: Mengapa Penting dan Bagaimana Persiapannya? *April 30*. Retrieved from https://hightechteacher.id/mulai-2027-bahasa-inggris-jadi-mapel-wajib-di-sd-mengapa-penting-dan-bagaimana-persiapannya/#:~:text=Kementerian Pendidikan%2C Kebudayaan%2C Riset%2C,melalui Permendikbudristek Nomor 12%2F2024

Moffett, J., & Cassidy, D. (2023). Building a Digital Educational Escape Room Using an Online Design-Thinking Process. *Online Learning Journal*, *27*(2), 223–244.

Rüth, M., Birke, A., & Kaspar, K. (2022). Teaching with digital games: How intentions to adopt digital game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers. *British Journal of Educational Technology*, *53*(5), 1412–1429. https://doi.org/https://doi.org/10.1111/bjet.13201

Sudrajat, D. (2015). STUDI TENTANG PELAKSANAAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD KOTA TENGGARONG. *Cendekia*, *9*(1), 13–24.

Triayudi, A., & Faran, J. (2024). UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAMES AS INTERACTIVE LEARNING. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, *2*(4), 1135–1140.

Usman, A., Utomo, A. P., Amilia, F., Dzarna, & Galatea, C. K. (2024). Research on Educational Games in Learning in Indonesia : A Systematic Review of the Literatures. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(3), 105–115. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5321

Yulizar, I., & Hasibuan, S. A. (2022). Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Mata Pelajaran Wajib di Inonesia. *Tarbiyatul Bukhary, Jurnal Pendidikan, Agama, Dan Sains*, *VI*(2), 25–38.