

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGUASAAN BAHASA INGGRIS UNTUK
MATERI NUMBER MELALUI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA
SISWA SEKOLAH DASAR**

**IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF ENGLISH LANGUAGE MASTERY
FOR NUMBER MATERIAL THROUGH THE USE OF INTERACTIVE MEDIA ON
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Nilla Cheandriani¹, Syofianis ismail², Eka Septriana³

^{1,3}Indonesia, Universitas Islam Riau

²Indonesia, SMP Negeri 42 Pekanbaru

*Correspondence to: nillacheandriani@gmail.com@gmail.com

Article History: Received 9 Februari 2024

Revision: 26 Maret 2024

Accepted 20 Juni 2024

Available online 28 Juni 2024

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the English language learning process for students of class I V SD Negeri 0 1 S u a k L a n j u t S i a k , The research subjects used in this class action research are fourth grade students of SD Negeri 01 Suak Lanjut S i a k in the 2022-2023 academic year with a total of 23 students consisting of 10 men and 13 women. Data collection tools are carried out by conducting tests at the end of each lesson to determine student learning outcomes. Data analysis was carried out by calculating the percentage of student learning outcomes in the learning process. The results showed an increase in student learning outcomes in the learning process. Classical student learning outcomes before the use of image media in the learning process on Number material were only 21%. Meanwhile, after using picture media in the learning process, the classical student learning outcomes in cycle I increased to 55% and increased again to 80% in cycle II, so it can be concluded that picture learning media used in the English learning process can improve the learning outcomes of students in class I V of SD Negeri 0 1 Suak Lanjut Siak in the 2022-2026 academic year.

Keywords: learning outcomes; mastery; English; number material; interactive media; students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas I V SD Negeri 0 1 S u a k L a n j u t S i a k , Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Suak Lanjut S i a k Tahun Pelajaran 2022-2023 dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari laki-laki 10 orang dan perempuan 13 orang. Alat pengumpulan data dijalankan dengan cara melakukan tes setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil a k h i r belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa secara klasikal sebelum digunakan media gambar dalam proses pembelajaran pada materi Number hanya 21%. Sedangkan setelah digunakan media gambar dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I meningkat menjadi 55% dan mengalami peningkatan lagi menjadi 80% pada siklus II, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I V SD Negeri 0 1 Suak Lanjut Siak Tahun Pelajaran 2022-2026.

Kata Kunci: hasil belajar; penguasaan; bahasa inggris; materi number; media interaktif; siswa

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris tidak diragukan lagi merupakan salah satu bahasa internasional yang paling penting untuk dikuasai di dunia global saat ini. Kemahiran berbahasa Inggris sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar, menawarkan keuntungan yang signifikan bagi perkembangan akademis dan prospek masa depan siswa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguasaan bahasa Inggris merupakan hal yang sangat penting dalam kurikulum. Terlepas dari penekanan ini, banyak siswa sekolah dasar di Indonesia menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep bahasa Inggris, terutama konsep-konsep mendasar seperti "angka". Penelitian menunjukkan bahwa bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa universal untuk komunikasi (Haider et al., 2020). Bahasa Inggris diakui secara global sebagai sarana untuk berinteraksi dengan individu di seluruh dunia di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Bahasa Inggris adalah bahasa universal dan bahasa kedua di dunia, bahasa ini merupakan bahasa resmi di 70 negara, dengan negara-negara penutur bahasa Inggris yang menyumbang sekitar 40% dari total GNP dunia (Alsalihi, 2020). Selain itu, bahasa Inggris sangat penting bagi siswa di bidang teknik dan sains, yang memungkinkan mereka untuk terlibat dengan teks-teks profesional dalam bahasa Inggris (Natsir et al., 2022). Krisis global ini tidak hanya berdampak pada pendidikan bahasa, tetapi juga menghambat pengembangan keterampilan bahasa dan literasi, terutama pada siswa multibahasa (Subiyantoro, 2024). Namun, kemajuan teknologi menawarkan peluang bagi siswa yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka melalui berbagai cara, baik di dalam maupun di luar kelas (Yang et al., 2022). Dalam konteks Indonesia, di mana bahasa Inggris dipelajari sebagai bahasa asing, siswa sekolah dasar menghadapi tantangan dalam menguasai bahasa tersebut. Motivasi memainkan peran penting dalam mengatasi tantangan ini, karena siswa mengembangkan tekad untuk menaklukkan kompleksitas belajar bahasa Inggris (Jiao, 2024). Selain itu, mengintegrasikan media pembelajaran yang efektif, seperti Rosetta Stone, telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa (Zambrano, 2024).

Kendala yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar dalam mempelajari materi number dalam bahasa Inggris bisa disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaksi yang memadai dalam proses belajar mengajar, serta keterbatasan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara efektif. Metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang optimal.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep secara lebih mendalam. Selain itu, media interaktif juga mampu menyediakan visualisasi yang menarik dan memudahkan penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian dan praktik pendidikan, penggunaan media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris. Media interaktif yang dapat berupa aplikasi komputer, video edukatif, permainan edukasi, dan lain sebagainya, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk materi number diharapkan dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami dan menguasai konsep angka dalam bahasa Inggris dengan lebih baik. Alat media interaktif seperti TikTok, Kahoot!, YouTube, dan kartu flash telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris dan keterlibatan siswa (Dwipa, 2024) (Holbrey, 2020; Rahmadani, 2024; Satriani & Adzim, 2021; Aprianto, 2020; Yuliana, 2022). Alat-alat ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar, terutama ketika mengajarkan topik seperti angka dalam bahasa Inggris. TikTok dapat menyediakan konten edukasi tentang kosakata bahasa Inggris (Dwipa, 2024). Kahoot! telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman, mempertahankan minat, dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif (Holbrey, 2020; Rahmadani, 2024). Media interaktif dapat membantu peserta menggunakan terminologi bahasa Inggris secara akurat (Satriani & Adzim, 2021). Pembelajaran bahasa berbasis YouTube dapat meningkatkan partisipasi kelas, keterlibatan sosial, pemikiran kritis, pemahaman, dan

otonomi belajar peserta didik (Aprianto, 2020). Selain itu, penggunaan kartu flash dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, terutama untuk mengajarkan angka, direkomendasikan untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi anak-anak (Yuliana, 2022).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk materi number di sekolah dasar. Diharapkan, melalui penggunaan media interaktif, hasil belajar siswa dalam penguasaan materi number dapat meningkat secara signifikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan dilakukan dengan metode eksperimen yang melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran akan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional untuk melihat perbedaan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada materi number, serta memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan media interaktif di dalam kelas.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan bahasa Inggris, tetapi juga untuk mendorong inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas di berbagai konteks pendidikan. Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peningkatan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, sehingga dapat mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk bersaing di kancah global dengan kemampuan bahasa Inggris yang kuat dan kompeten.

METODE PENELITIAN

Data penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini berupa informasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif (gambar dan video) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Data tersebut digali dari siswa kelas IV SD Negeri 01 Suak Lanjut Tahun Pelajaran 2022/2023. Pada penelitian tindakan kelas ini, siswa dianggap telah mencapai standar kelulusan pelajaran jika mereka telah mendapatkan hasil belajar sebesar 70 dan pembelajaran dianggap berhasil jika ketuntasan klasikal suatu kelas mencapai 75% dari jumlah seluruh anggota kelas. Sesuai dengan sifat penelitian maka alat pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Test, Test dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 01 Suak Lanjut pada akhir setiap siklus dalam proses pembelajaran dengan menentukan hasil belajar. Untuk mengetahuinya peneliti mengadakan evaluasi kinerja siswa dalam menguasai materi Number dengan penggunaan media interaktif gambar dan video, 2) Observasi, Observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar instrument untuk melihat kegiatan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah aktivitas siswa pada saat berdiskusi kelompok, kemampuan siswa mengerjakan soal serta sikap siswa dengan anggota kelompok lain dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan pelaksanaan pembelajaran perlu perencanaan meliputi :1) silabus untuk pembelajaran bahasa Inggris materi **Number**. 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan pada pembelajaran dengan penggunaan media gambar dan video, 3) Menyiapkan materi **Number** yang mudah dimengerti oleh siswa serta mengembangkannya. Pada pelaksanaan pembelajaran, RPP yang telah dibuat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penggunaan media gambar dan video. Akhir pembelajaran guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran materi **Number** dengan penerapan model pembelajaran **Discovery Learning**. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus I dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Suak Lanjut Siak Materi Number Akhir Siklus I

No	Nama Kode	L/P	KK M	Nilai	Ketuntasan
1	Su	L	72	55	TT
2	Af	P	72	76	T
3	Al	P	72	78	T
4	Ev	P	72	81	T
5	Irs	L	72	78	T
6	Fa	L	72	75	T
7	Na	P	72	65	TT
8	St	P	72	55	TT
9	Va	L	72	90	T
10	Ve	L	72	95	T
11	De	P	72	60	TT
12	Fu	L	72	65	TT
13	Nu	P	72	60	TT
14	Ra	P	72	67	TT
15	Ri	P	72	75	T
16	Ra	L	72	50	TT
17	Sk	P	72	65	TT
18	Al	P	72	72	T
19	Su	P	72	65	TT
20	Raf	L	72	62	TT
21	Ram	L	72	63	TT
22	Sy	P	72	60	TT
23	Riz	L	72	50	TT
Jumlah				1558	
Nilai rata-rata				67,7	
Persentase (%)				39%	

Berdasarkan Tabel 1 nilai rata-rata kelas untuk 23 siswa adalah 67,7. Setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media gambar siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 siswa dan yang tidak tuntas mencapai 14 siswa, nilai tertinggi 95 dan yang terendah 55. Secara klasikal kelas, yang tuntas hanya 39%. Melihat nilai seperti ini, peneliti mencoba melakukan remedial pembelajaran pada materi *Number* dengan pembelajaran menggunakan media gambar dan video.

SIKLUS II

1) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah pada siklus I pertemuan 2. Menyiapkan materi pembelajaran yang mudah dimengerti, 3) Menentukan tujuan pembelajaran, 4) Mengembangkan bahan belajar yang berupa gambar, video, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa. Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan skenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penggunaan media gambar dan video. Pada akhir pembelajaran guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal mengenai *number* kepada siswa yang telah mengikuti materi pembelajaran dengan penggunaan media gambar dan video. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Tes Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Suak Lanjut Siak

Number Akhir Siklus II

No	Nama Kode	L/P	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	Su	L	72	65	TT
2	Af	P	72	76	T
3	Al	P	72	80	T
4	Ev	P	72	85	T
5	Irs	L	72	80	T
6	Fa	L	72	77	T
7	Na	P	72	75	T
8	St	P	72	75	T
9	Va	L	72	95	T
10	Ve	L	72	97	T
11	De	P	72	73	T
12	Fu	L	72	74	T
13	Nu	P	72	63	TT
14	Ra	P	72	77	T
15	Ri	P	72	76	T
16	Ra	L	72	66	TT
17	Sk	P	72	75	T
18	Al	P	72	72	T
19	Su	P	72	75	T
20	Raf	L	72	72	T
21	Ram	L	72	67	TT
22	Sy	P	72	86	T
23	Riz	L	72	60	TT
Jumlah				1681	
Nilai rata-rata				73,1	
Persentase (%)				78%	

Berdasarkan Tabel 2 nilai rata-rata kelas untuk 23 siswa adalah 73,1. Ketuntasan belajar siswa mencapai 18 siswa dan yang tidak tuntas 5 siswa. Nilai tertinggi 97, yang terendah 60. Secara klasikal kelas, yang tuntas mencapai 78%. Dari hasil data yang terlihat diatas jelas bahwa ketuntasan belajar siswa dalam mempelajari materi *number* dengan penggunaan media gambar dan video meningkat dan mencapai tingkat KKM dan ketuntasan klasikal kelas yang ditentukan, maka pembelajaran pada materi ini dianggap telah tuntas dan dilanjutkan pada materi selanjutnya sesuai yang terdapat di kurikulum bahasa Inggris semester ganjil kelas IV.

Beranjak dari hasil refleksi siklus I, peneliti mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran kooperatif media gambar dan video pada pembelajaran siklus II. Pada akhir pembelajaran siklus II peneliti melakukan tes kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dalam mempelajari materi *number*, dan didapati peningkatan hasil belajar siswa yang diperlihatkan dari persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM secara klasikal sebesar 84% dari 75% nilai indikator yang peneliti harapkan, melihat hasil demikian maka peneliti hanya melaksanakan penelitian ini dalam II siklus. Dengan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pembelajaran dijalankan dengan media gambar dan video di akhir siklus II maka, pembelajaran dianggap telah berhasil. Secara rinci perbandingan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada ' 13.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa

Kegiatan	Perolehan Hasil Belajar (KKM 7)		Ketuntasan (%)	
	Nilai 72 keatas	Nilai 70 kebawah	Tuntas	Tidak Tuntas
Tes awal	5	18	21%	79%
Siklus I	10	14	56%	44%
Siklus II	18	5	78%	22%

Berdasarkan Tabel 3 terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan bahwa penerapan media gambar dan video memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *number*. Penerapan media gambar dan video telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang ditetapkan oleh guru.

PEMBAHASAN

Penguasaan bahasa Inggris sejak dini sangat penting dalam konteks pendidikan modern, terutama mengingat bahasa ini merupakan *lingua franca* global. Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, dengan harapan dapat membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global. Namun, kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam mempelajari konsep dasar bahasa Inggris, termasuk materi *number* (angka). Kesulitan ini dapat diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media interaktif.

Media interaktif menawarkan solusi potensial untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran tradisional yang sering kali bersifat satu arah dan kurang interaktif. Media interaktif mencakup berbagai alat dan aplikasi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya, aplikasi permainan edukatif, video animasi, perangkat lunak pembelajaran interaktif, dan platform pembelajaran online. Penggunaan media interaktif ini memberikan visualisasi yang menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep angka dengan lebih baik. Interaktivitas yang ditawarkan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, misalnya dengan menjawab kuis, bermain permainan edukatif, atau mengikuti simulasi interaktif. Selain itu, media interaktif memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya segera, menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Implementasi media interaktif dalam pembelajaran materi *number* di sekolah dasar dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal adalah perencanaan dan persiapan, di mana guru merencanakan materi yang akan diajarkan dan memilih media interaktif yang sesuai, serta menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan. Selanjutnya, pada tahap pengajaran materi, guru memperkenalkan materi *number* kepada siswa menggunakan media interaktif, seperti video animasi yang menjelaskan angka-angka dalam bahasa Inggris. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar melalui aplikasi atau permainan edukatif. Tahap latihan dan praktik memberi kesempatan bagi siswa untuk berlatih menggunakan media interaktif, dengan guru memberikan bimbingan dan pendampingan. Setelah itu, evaluasi dan umpan balik dilakukan melalui kuis interaktif atau tes online, dan guru memberikan umpan balik berdasarkan hasil evaluasi. Terakhir, guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dan guru dapat merevisi metode atau media yang digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran materi *number* di sekolah dasar telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami konsep angka dalam bahasa Inggris melalui visualisasi dan interaksi yang ditawarkan oleh media interaktif. Motivasi belajar siswa meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa juga lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi.

Selain itu, siswa juga mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi, yang penting untuk masa depan mereka. Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikannya strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan.

SIMPULAN

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran materi number dalam bahasa Inggris di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media interaktif, dengan visualisasi yang menarik dan interaktivitas yang tinggi, membantu siswa memahami konsep angka dalam bahasa Inggris dengan lebih baik. Penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih menyenangkan dan menantang. Tahapan implementasi yang melibatkan perencanaan, pengajaran, latihan, evaluasi, dan refleksi memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga mendapatkan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media interaktif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan mereka. Oleh karena itu, media interaktif merupakan strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsalihi, H. (2020). Main difficulties faced by efl students in language learning. *Journal of College of Education for Women*, 31(2), 19-34. <https://doi.org/10.36231/coedw.v31i2.1359>
- Anggarini, I. (2022). Insertion the values of religious moderation on indonesian efl class. *Journal of English Language Teaching and Learning (Jettle)*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.18860/jettle.v4i1.17744>
- Aprianto, D. (2020). To what extent does youtube contents-based language learning promote an english proficiency?. *Journal of English Language Teaching and Literature (Jeltl)*, 3(2), 108-126. <https://doi.org/10.47080/jeltl.v3i2.994>
- Dwipa, E. (2024). Implementation of tiktok as medium for learning of english vocabulary: the perspective of department english education students. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 977-992. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3280>
- Haider, S., Ali, R., & Ikram, M. (2020). Analyzing the effect of english subject teaching on the english writing skills of secondary school student. *Global Educational Studies Review*, V(I), 19-28. [https://doi.org/10.31703/gesr.2020\(v-i\).03](https://doi.org/10.31703/gesr.2020(v-i).03)
- Holbrey, C. (2020). Kahoot! using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology Pedagogy and Education*, 29(2), 191-202. <https://doi.org/10.1080/1475939x.2020.1737568>
- Jiao, Z. (2024). Motivations for primary school students in efl countries to participate during in-person english sessions. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 39(1), 161-165. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/39/20240713>
- Moorhouse, B. and Kohnke, L. (2021). Responses of the english-language-teaching community to the covid-19 pandemic. *Relc Journal*, 52(3), 359-378. <https://doi.org/10.1177/00336882211053052>
- Natsir, M., Purba, A., Ellyana, E., Saragih, A., & Amal, B. (2022). English teaching in an indonesian vocational high school majoring industrial machinery engineering. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1743-1754. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1221>
- Nomnian, S. and Arphattananon, T. (2018). School administrators' competencies for effective english language teaching and learning in thai government primary schools. *Iafor Journal of Education*, 6(2). <https://doi.org/10.22492/ije.6.2.04>
- Rahmadani, F. (2024). Students' perception of game-based learning using kahoot! in learning english. *Ebony Journal of English Language Teaching Linguistics and Literature*, 4(1), 28-38. <https://doi.org/10.37304/ebony.v4i1.12442>
- Satriani, S. and Adzim, S. (2021). English learning assistance using interactive media for children in organizations in wajo district. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 139-144. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i4.156>

- Subiyantoro, H. (2024). Recovering multilingual children's literacy loss through multimodal literacy practices in a pull-out program. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(3), 513-523. <https://doi.org/10.17509/ijal.v13i3.66937>
- Tehrani, H. and Razali, A. (2018). Developing thinking skills in teaching english as a second/foreign language at primary school. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(4). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v7-i4/4755>
- Yang, Y., Dibyamandala, J., & Mangkhang, C. (2022). The effects of mobile blended active language learning on the english critical reading skills of high school students in thailand. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(5), 1. <https://doi.org/10.5430/jct.v11n5p1>
- Yuliana, E. (2022). Use of flashcard media in english learning topic knowing numbers in class 1c students at sdita el mamur school. *Ladu Journal of Languages and Education*, 2(4), 153-156. <https://doi.org/10.56724/ladu.v2i4.96>
- Zambrano, J. (2024). The use of rosetta stone as learning media to improve students' speaking. *ALCON*, 4(2), 115-126. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i2.127>