



IMPLEMENTASI PROGRAM *ENGLISH FUN LEARNING WITH GAMES AND REWARDS* PADA ANAK PANTI ASUHAN KASIH SAYANG KOTA BENGKULU

Hafid Gustian¹, Chantika Dhea², Mardiana³, Lisa Novela⁴, Ikhwanuddin M. Afif⁵,
Melza Syuwitri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
Bengkulu

hafidgustiano@gmail.com^{1*}

Received	Revised	Accepted
23 January 2026	27 February 2026	21 March 2026
https://doi.org/10.67528/ic.v5i1.194		

ABSTRAK

Kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* merupakan program pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan kemampuan dasar bahasa Inggris anak-anak di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu. Program ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar serta keterbatasan akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi selama lima kali pertemuan. Materi meliputi *greetings, numbers, colors, daily activities, animals*, serta *food and drink*, yang disampaikan melalui permainan edukatif, praktik langsung, dan pemberian *reward*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat belajar, partisipasi, penguasaan kosakata dasar, serta keberanian anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan juga berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan kepercayaan diri peserta. Program ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif bagi anak-anak di lingkungan panti asuhan dan berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Learning by Playing, Minat Belajar, Anak Panti Asuhan, Games dan Reward

ABSTRACT

The *English Fun Learning with Games and Rewards* program was designed to improve the interest, participation, and basic English skills of children at Kasih Sayang Orphanage in Bengkulu City. The program was motivated by the limited access to engaging and effective English learning and the low learning interest among the children. A descriptive qualitative approach was employed using observation, documentation, and evaluation over five learning sessions. The materials covered *greetings, numbers, colors, daily activities, animals*, and *food and drink* through educational games, hands-on practice, and reward-based activities. The results indicated significant improvements in students' learning interest, participation, basic vocabulary mastery, and confidence in communicating in English. The interactive and enjoyable learning approach also created a positive learning environment and enhanced the children's self-confidence. Therefore, this program can serve as an effective alternative strategy for English language learning, particularly for children in orphanages, and has the potential to be implemented sustainably to support the improvement of English education.

Keywords: English Learning, Learning by Playing, Learning Interest, Orphanage Children, Games and Rewards



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Munib (2012) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan, serta mempersiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut Sudrajat (2011) pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transmisi ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses transformasi nilai dan pembentukan karakter peserta didik. Dalam era globalisasi seperti saat ini, tuntutan terhadap kualitas sumber daya manusia semakin tinggi, sehingga diperlukan kemampuan tambahan yang dapat menunjang daya saing, salah satunya adalah kemampuan berbahasa Inggris. Menurut Eliyawati dkk. (2023), kemampuan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mendukung individu untuk berpartisipasi dalam lingkungan global yang semakin terhubung.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, dan dunia kerja. Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi sangat penting karena pada masa anak-anak merupakan periode emas dalam perkembangan Bahasa (Adnan dkk 2024; Hakim, 2025). Anak-anak cenderung lebih mudah menyerap kosakata baru, meniru pelafalan, serta mengembangkan kemampuan komunikasi secara alami. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya diperkenalkan sejak usia sekolah dasar dengan metode yang sesuai dengan karakteristik anak (Bintang, 2022).

Namun, dalam praktiknya tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan. Hal ini terutama dialami oleh anak-anak yang berada di lingkungan panti asuhan, yang seringkali memiliki keterbatasan dalam akses pendidikan tambahan di luar sekolah. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan rendahnya minat belajar anak terhadap bahasa Inggris. Akibatnya, anak menjadi kurang percaya diri dan kesulitan dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan tidak membebani. Salah satu metode yang efektif adalah *learning by playing*, yaitu pembelajaran yang dikemas melalui permainan, lagu, dan aktivitas interaktif. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang santai namun tetap bermakna, sehingga anak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, penggunaan permainan dan reward juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membangun rasa percaya diri anak (Mulyasa, 2017).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan anak-anak, khususnya di panti asuhan, dalam belajar bahasa Inggris secara menyenangkan dan efektif. Program *English Fun Learning with Games and Rewards* hadir sebagai salah satu solusi dengan mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris melalui



kegiatan bermain, praktik langsung, serta pemberian penghargaan. Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan partisipasi, minat, dan hasil belajar secara optimal (Pebriyanti, 2023; Kurniawan dkk, 2024). Program ini dirancang untuk mengenalkan dasar-dasar bahasa Inggris kepada anak-anak panti asuhan, meningkatkan minat belajar mereka terhadap bahasa Inggris, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta melatih keberanian anak dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Dengan demikian, pelaksanaan program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris anak panti asuhan, sekaligus menumbuhkan minat dan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi bentuk implementasi pembelajaran berbasis praktik yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di lingkungan sosial yang beragam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang dilaksanakan di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian serta manfaat yang dirasakan oleh anak-anak panti asuhan setelah mengikuti kegiatan yang diberikan. Data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan pengurus panti serta anak-anak panti asuhan, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi kegiatan, catatan lapangan, dan berbagai sumber literatur yang relevan. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap kondisi dan aktivitas peserta, wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan tanggapan peserta, serta dokumentasi sebagai pendukung data penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan hasil analisis terhadap seluruh data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan kegiatan serta dampaknya bagi anak-anak di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Suyadi (2010), *fun learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak menegangkan sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan ini membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu merupakan bentuk implementasi program pembelajaran bahasa Inggris yang dikemas secara menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak-anak melalui permainan edukatif, praktik langsung, serta pemberian penghargaan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini tidak hanya



berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan minat, keaktifan, dan keberanian anak dalam menggunakan bahasa Inggris.

Program Kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu

Program *English Fun Learning with Games and Rewards* dilaksanakan selama lima kali pertemuan dengan frekuensi satu kali dalam seminggu. Setiap pertemuan dirancang menggunakan pendekatan *learning by playing* melalui penyampaian materi, praktik, permainan edukatif, kuis, dan pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu. Rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Program English Fun Learning with Games and Rewards

Pertemuan Ke-	Materi	Metode Pembelajaran	Hasil yang Dicapai
1	Greeting and Introduction	Penyampaian materi, praktik dialog, game, dan kuis	Peserta mampu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri sederhana dalam bahasa Inggris
2	Numbers and Colors	Penyampaian materi, praktik, dan permainan Color Hunt	Peserta mampu mengenali dan menyebutkan angka serta warna dalam bahasa Inggris
3	Daily Activities	Penyampaian materi, praktik kalimat sederhana, dan tebak gerakan	Peserta memahami kosakata aktivitas sehari-hari
4	Animals, Food and Drinks	Penyampaian materi, praktik, dan permainan <i>Guess the Word</i>	Peserta mampu mengenali kosakata hewan, makanan, dan minuman
5	English Fun Day and Competition	Kompetisi, permainan edukatif, dan evaluasi	Peserta menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata dan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris

Berdasarkan Tabel 1, pelaksanaan program *English Fun Learning with Games and Rewards* dilaksanakan melalui lima kali pertemuan yang disusun secara bertahap sesuai dengan tingkat



pemahaman peserta. Setiap pertemuan memuat materi yang berbeda dan dikemas melalui kombinasi penyampaian materi, praktik langsung, permainan edukatif, kuis, serta pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Adapun uraian pelaksanaan kegiatan pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama (*Opening & Basic Introduction*)

Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan registrasi dan penyambutan peserta untuk menciptakan suasana yang nyaman. Selanjutnya dilakukan pembukaan dan ice breaking guna meningkatkan semangat dan keakraban anak-anak. Pada tahap inti, peserta diperkenalkan dengan materi dasar berupa greeting dan introduction seperti “Hello” dan “My Name Is...”. Setelah itu, peserta melakukan sesi praktik melalui dialog sederhana secara berpasangan. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif, kuis ringan sebagai evaluasi, serta pemberian reward dan snack sebagai bentuk apresiasi. Pertemuan ini bertujuan untuk membangun kepercayaan diri awal peserta dalam menggunakan bahasa Inggris.

2. Pertemuan Kedua (*Numbers & Colors*)

Pada pertemuan kedua, kegiatan diawali dengan review materi sebelumnya untuk memperkuat pemahaman peserta. Materi yang diberikan berfokus pada pengenalan angka (*numbers*) dan warna (*colors*) dengan metode yang visual dan menarik. Peserta kemudian melakukan praktik menyebutkan angka dan warna dalam bahasa Inggris. Untuk meningkatkan keaktifan, dilakukan permainan seperti *color hunt* yang melibatkan gerak dan interaksi langsung. Kegiatan diakhiri dengan kuis dan penutup, yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.

3. Pertemuan Ketiga (*Daily Activities*)

Pertemuan ketiga difokuskan pada materi *daily activities* seperti *eat*, *sleep*, dan *study*. Kegiatan dimulai dengan absensi dan *ice breaking*, dilanjutkan dengan review materi sebelumnya. Pada tahap inti, peserta diperkenalkan kosakata kegiatan sehari-hari dan cara menggunakannya dalam kalimat sederhana. Peserta kemudian melakukan praktik berbicara serta mengikuti permainan tebak gerakan untuk memperkuat pemahaman. Kegiatan ditutup dengan kuis dan penegasan kembali materi yang telah dipelajari.

4. Pertemuan Keempat (*Animals / Food and Drinks*)

Pada pertemuan keempat, materi yang disampaikan berkaitan dengan pengenalan *animals* atau *food and drinks*. Kegiatan diawali dengan *review* dan dilanjutkan dengan penyampaian materi secara interaktif. Peserta kemudian melakukan sesi praktik dengan menyebutkan nama-nama hewan atau makanan dalam bahasa Inggris. Permainan seperti *guess the word* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah kosakata peserta sekaligus melatih daya ingat dan keberanian mereka dalam berbicara.

5. Pertemuan Kelima (*English Fun Day & Competition*)

Pertemuan kelima merupakan puncak kegiatan yang dikemas dalam bentuk *English Fun Day*. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan ice breaking, kemudian dilanjutkan dengan review seluruh materi yang telah dipelajari. Selanjutnya dilakukan berbagai perlombaan kelompok dan fun games yang bertujuan untuk menguji pemahaman serta



meningkatkan kerja sama antar peserta. Kegiatan diakhiri dengan pembagian hadiah kepada peserta yang aktif dan berprestasi serta sesi foto bersama. Pertemuan ini menjadi momen evaluasi sekaligus penguatan hasil belajar peserta selama mengikuti program.

Berdasarkan pelaksanaan lima pertemuan tersebut, terlihat bahwa kegiatan yang dirancang secara bertahap, sistematis, dan variatif mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran anak-anak. Setiap pertemuan yang dikemas dengan kombinasi antara penyampaian materi, praktik langsung, permainan edukatif, serta pemberian *reward* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi kegiatan, tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pendekatan *learning by playing* yang diterapkan dalam kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengingat kosakata dasar, keberanian dalam mencoba berbicara menggunakan bahasa Inggris, serta meningkatnya interaksi antar peserta selama kegiatan berlangsung. Bahkan, pada pertemuan akhir, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengikuti permainan dan kompetisi yang menggunakan bahasa Inggris.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan kemampuan kognitif peserta dalam memahami bahasa Inggris dasar, tetapi juga berpengaruh terhadap aspek afektif seperti kepercayaan diri, keberanian, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang secara interaktif, menyenangkan, dan berkelanjutan seperti ini sangat efektif untuk diterapkan, khususnya pada anak-anak di lingkungan panti asuhan yang membutuhkan pendekatan belajar yang lebih menarik dan memotivasi.

Implementasi Rancangan Pembelajaran dalam Kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu

Implementasi rancangan pembelajaran dalam kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan alur yang telah dirancang sebelumnya. Setiap pertemuan berlangsung selama kurang lebih 120 menit dengan tahapan kegiatan yang meliputi pembukaan (*opening*), penyampaian materi (*core activity*), sesi praktik (*practice session*), permainan (*games session*), evaluasi (*review and quiz*), serta penutup (*closing*). Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif bagi anak-anak panti asuhan.

Pada tahap pembukaan, tutor mengawali kegiatan dengan *ice breaking* seperti sapaan (*greeting*), nyanyian sederhana, dan permainan ringan untuk membangun suasana belajar yang kondusif. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak serta meningkatkan kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu, dilakukan *review* materi sebelumnya untuk memperkuat ingatan dan memastikan keberlanjutan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Pada tahap inti pembelajaran, tutor menyampaikan materi menggunakan metode demonstrasi, visual, dan gerakan. Materi yang diberikan meliputi kosakata dasar seperti *daily activities* (*wake up, eat, go to school, play, sleep*), *animals*, serta *food and drink*. Tutor tidak hanya menjelaskan secara verbal, tetapi juga memperagakan setiap kosakata melalui gerakan tubuh atau media gambar agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selanjutnya, siswa diajak untuk mengulang dan menirukan kosakata tersebut secara bersama-sama guna melatih pelafalan dan pemahaman. Tahap berikutnya adalah *practice session*, di mana siswa diminta untuk mempraktikkan langsung kosakata yang telah dipelajari melalui kegiatan *act and say*. Dalam kegiatan ini, siswa memperagakan suatu aktivitas sambil mengucapkannya dalam bahasa Inggris, seperti "*I eat*" atau "*I sleep*". Metode ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata karena melibatkan aspek kinestetik dan verbal secara bersamaan. Selain itu, pembelajaran juga dilengkapi dengan *games session* seperti *guess the word* dan *role play*, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta melatih kemampuan komunikasi mereka. Kegiatan permainan ini menjadi bagian penting karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mengurangi rasa bosan pada anak-anak.

Pada akhir pembelajaran, dilakukan tahap *review and quiz* untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui pertanyaan lisan maupun permainan kuis. Siswa yang aktif dan mampu menjawab pertanyaan diberikan *reward* berupa *snack* atau hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar. Puncak implementasi pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan terakhir melalui kegiatan *English Fun Day*, yang berisi kompetisi permainan besar (*big games competition*) dan sesi permainan menyenangkan lainnya. Kegiatan ini berfungsi sebagai evaluasi keseluruhan sekaligus sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lebih bebas.

Berdasarkan pelaksanaan rancangan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *learning by playing* yang dipadukan dengan aktivitas interaktif, permainan edukatif, serta pemberian *reward* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam setiap kegiatan, kemampuan mereka dalam mengingat kosakata dasar, serta keberanian dalam melakukan praktik berbicara. Selain itu, pendekatan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan (Suhartatik dkk, 2020). Dengan demikian, implementasi pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan interaktif ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, khususnya bagi anak-anak di lingkungan panti asuhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan *English Fun Learning with Games and Rewards* di Panti Asuhan Kasih Sayang Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa program ini mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak. Kegiatan yang dirancang secara interaktif melalui permainan, praktik langsung, serta



pemberian *reward* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Selain itu, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata dasar serta keberanian dalam mencoba berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Implementasi pembelajaran yang menggunakan pendekatan *learning by playing* juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga memudahkan peserta dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta dalam mengikuti setiap pertemuan, kemampuan mereka dalam mengingat materi, serta meningkatnya interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif seperti rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dikemas secara kreatif, variatif, dan menyenangkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk diterapkan, khususnya bagi anak-anak di lingkungan panti asuhan. Oleh karena itu, program serupa diharapkan dapat terus dikembangkan dan dilaksanakan secara berkelanjutan guna memberikan manfaat yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, N. I., Hakim, M. A. R., Sasidharan, A., & Abidin, M. J. Z. (2024). The Oral Communication Skill Module: Investigating the Outcomes on Malaysian Employees' Confidence in Terms of Fluency. *Mextesol Journal*, 48(3), n3
- Bintang, Z. (2022). *Peran pendidikan bahasa Inggris untuk anak di usia "golden age"*. Islamic Elementary School (IES), 2(1). <https://doi.org/10.55380/ies.v2i1.279>
- Eliyawati, E., Putri, F. R., Wachjudin, D., & Maulana, F. (2023). *Peningkatan kualitas SDM dalam era globalisasi melalui kemampuan bahasa asing*. Konsorsium Untag Se-Indonesia, 5(1). <https://jurnal.publikasi-untagcirebon.ac.id/index.php/konsorsium/article/view/519>
- Hakim, M. A. R. (2025). EFL Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Competence in Indonesian Madrasahs: A Post-Pandemic Analysis. *Muslim Education Review*, 4(2), 295-327
- Kurniawan, Y. S., Hakim, M. A. R., & Yanto, S. (2024). English for Islamic Banking: What English need of Indonesian syariah bank employees in Bengkulu city. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*, 10(1), 46-55
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munib, A. (2012). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang. DOI:[10.32550/teknodik.v0i0.541](https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541)



- Pebriyanti, D. (2023). *Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pemenuhan Kebutuhan Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi, 5(1). <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.692>
- Suhartatik, S., Pusparini, I., & Hakim, M. A. R. (2020). The Development of Virtual Media Based Power Point Presentation (PPT) in Intermediate Speaking in Ikip Budi Utomo Malang. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 7(9), 1-10
- Sudrajat, A. (2011). *Mengapa pendidikan karakter?* Jurnal Pendidikan Karakter, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.