

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI
MODEL *GAME-BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS IV SDN KARET 01
PAGI JAKARTA**

Nikita Oky Masayu¹, Herlina Usman², Iva Sarifah³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹nikitamasayu26@gmail.com,

ABSTRACT

Vocabulary mastery is often an obstacle in learning English for students due to low learning motivation. To overcome this problem, the Game-Based Learning (GBL) approach is applied as an interactive and participatory learning solution. This study aims to improve English vocabulary mastery through the Game-Based Learning model in fourth-grade students of SDN Karet 01 Pagi Jakarta. The subjects of this study were 28 fourth-grade students of SDN Karet 01 Jakarta in the even semester of the 2025/2026 academic year. This study is a Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & McTaggart model, which is implemented in cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data was collected through written tests, observations, field notes, interviews, and documentation, then analyzed through stages according to Miles and Huberman which include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study proved a gradual increase in student performance: learning completeness, which was initially only 50% with an average score of 69.57 in cycle I, jumped to 75% with an average score of 79.67 in cycle II, and reached 85% with an average score of 86.57 in cycle III. In addition to the increase in test scores, the results of observations of teacher and student activities after the implementation of the Game-Based Learning model also showed positive developments according to the target. In cycle I, teacher activity was only 64.5% and student activity 58%; in cycle II, teacher activity increased to 79% and student activity 73%; and in cycle III, teacher activity had reached 89.5%, and student activity reached 85.4%. It can be concluded that the Game-Based Learning model can improve students' mastery of English vocabulary. The results of this study can be an alternative action for teachers in implementing the Game-Based Learning model in English learning in elementary schools.

Keywords: Classroom Action Research (CAR), Game-Based Learning (GBL), Vocabulary Mastery

ABSTRAK

Penguasaan kosakata sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa karena rendahnya motivasi belajar. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan *Game-Based Learning* diterapkan sebagai solusi pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan

kosakata bahasa Inggris melalui model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDN Karet 01 Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui hasil tes tertulis, observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan menurut Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan adanya kenaikan performa siswa secara bertahap: ketuntasan belajar yang awalnya hanya 50% dengan nilai rata-rata sebesar 69,57 di siklus I, melonjak ke angka 75% dengan nilai rata-rata sebesar 79,67 pada siklus II, hingga menyentuh 85% dengan rata-rata sebesar 86,57 di siklus III. Selain peningkatan hasil nilai tes, hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa setelah diterapkannya model *Game-Based Learning* juga menunjukkan perkembangan positif sesuai target. Pada siklus I, aktivitas guru hanya sebesar 64,5% dan aktivitas siswa 58%; pada siklus II, aktivitas guru mengalami kenaikan sebesar 79% dan aktivitas siswa 73%; dan pada siklus ke-III, aktivitas guru telah mencapai 89,5% dan aktivitas siswa mencapai 85,4%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif tindakan bagi guru dalam menerapkan model *Game-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game-Based Learning* (GBL), Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penguasaan Kosakata

A. Pendahuluan

Bahasa memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan manusia karena menjadi alat utama yang digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, manusia mampu mengungkapkan gagasan, perasaan serta berbagi informasi, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai sarana utama komunikasi manusia, kebutuhan akan bahasa yang memiliki

jangkauan luas menjadi sangat penting. Salah satu di antaranya adalah bahasa Inggris, yang telah diakui sebagai bahasa internasional dan digunakan secara luas diberbagai negara, termasuk Indonesia.

Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris kini digunakan di hampir semua bidang, termasuk sebagai jembatan untuk berbagi ilmu pengetahuan secara global (Utari, 2021). Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu aspek

penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Oleh karena itu, pengembangannya perlu dilakukan secara optimal sejak usia dini. Siswa sekolah dasar di Indonesia termasuk ke dalam kelompok *young learners* sekaligus *beginners* karena rentang usia mereka masih berada dalam fase anak-anak, yaitu kisaran 6 – 12 tahun (Herlina & Utami, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan dan memperkaya kosakata siswa sebagai dasar dalam mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Usman & Utami et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, kosakata menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kosakata adalah unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa. Kosakata (*vocabulary*) merujuk pada kumpulan kata yang dimiliki dan dikuasai oleh seseorang, yang digunakan dalam proses komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (Ayu et al., 2023). Semakin baik penguasaan kosakata

yang dimiliki seseorang, semakin optimal pula perkembangan kemampuan berbahasanya. Penguasaan kosakata mencakup tiga aspek utama, yaitu *form* (bentuk kata), *meaning* (makna kata), dan *use* (penggunaan kata) (Nation, 2022). Ketiga aspek tersebut diajarkan secara bertahap dengan menyesuaikan pada tingkat perkembangan siswa sekolah dasar (Brewster & Girard, 2002). Indikator yang digunakan meliputi:

1. *Form* (written)
2. *Meaning* (form & meaning, concept and referents, association)
3. *Use* (grammatical)

Namun demikian, kondisi empiris menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari (Sintadewi, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Karet 01, ditemukan bahwa siswa mengalami hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama pada rendahnya penguasaan kosakata.

Rendahnya penguasaan kosakata siswa terlihat dari hasil tes

pra-penelitian, di mana hanya 6 siswa dari 28 siswa yang mencapai nilai di atas standar ketuntasan, dengan rata-rata sebesar 58. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar karena siswa cenderung pasif, kurang aktif, serta enggan mengingat kosakata baru karena menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, peneliti berupaya mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris perlu didukung oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual guna membantu siswa kelas IV dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik.

Proses pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) pada siswa sekolah dasar sering menghadapi kendala, seperti keterbatasan sumber belajar, minimnya penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, dan

kesulitan memahami bahasa baru (Amalia et al., 2025). Guru umumnya menggunakan metode hafalan dalam pembelajaran di sekolah, namun pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk mengingat kosakata dengan cepat (Otoluwa et al., 2022).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dipilih peneliti untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa adalah *Game-Based Learning*. Model ini dipilih karena dinilai mampu mewujudkan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan (Sarifah et al., 2022). Dengan demikian, suasana belajar dapat menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Game-Based Learning adalah model pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Annuar et al., 2025). *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

yang merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan hasil belajar (Dabbous et al., 2022). Pemilihan model *ini* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa didasari oleh kebutuhan anak akan lingkungan belajar yang interaktif. Pembelajaran yang bermakna bagi anak usia sekolah dasar tidak terlepas dari aktivitas yang dekat dengan dunia mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan (*game*), interaksi sosial, ragam cerita, maupun pengalaman langsung menjadi sangat krusial untuk diterapkan di dalam kelas (Usman et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan permainan (*game*) bukan sekadar sarana hiburan, melainkan sebuah metode esensial untuk menciptakan situasi yang komunikatif dalam pembelajaran kosakata.

Pendekatan berbasis permainan ini berkontribusi dalam memperkuat daya ingat (*retention potential*) siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan (Sarifah et al., 2025). Penerapan *Game-Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan rendah kecemasan (*low-anxiety*), sehingga

mendukung perkembangan kosakata siswa secara lebih efektif (Chowdhury et al., 2024). Dengan demikian, penurunan tingkat kecemasan melalui aktivitas bermain akan secara langsung mengoptimalkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru.

Game-Based Learning memiliki langkah-langkah pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai berikut (Amira et al., 2025) :

1. Menyiapkan permainan yang akan digunakan.
2. Penjelasan materi kepada siswa.
3. Guru menjelaskan aturan permainan.
4. Bermain *game*.
5. Merangkum (debriefing)
6. Refleksi

Berdasarkan uraian tersebut, hal ini menjadi perhatian sekaligus alasan penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul: "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta".

B. Metode Penelitian

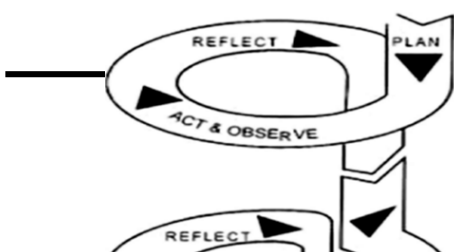
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas (Haryanto et al., 2023). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karet 01 Pagi tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 siswa. Partisipan penelitian ini adalah wali kelas IV SDN Karet 01 Pagi yang berkolaborasi dalam mengamati kegiatan, memberikan masukan, dan terlibat dalam setiap tahap kegiatan untuk menjaga objektivitas penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis, pengamatan tindakan guru dan siswa, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi kegiatan.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi (Kemmis & McTaggart et al., 2014).

Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan dengan durasi 2 × 35 menit. Keberhasilan pelaksanaan tindakan ditentukan oleh pencapaian target hasil belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran. Target tersebut terpenuhi apabila sekurangnya 75% siswa kelas IV memperoleh nilai minimal 70 pada akhir siklus dan raihan skor aktivitas guru dan siswa dengan persentase ketercapaian tidak kurang dari 80%.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dimanfaatkan untuk menghitung nilai tes, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil dari satu siklus ke siklus berikutnya. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk menilai proses pembelajaran serta.



C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan pada artikel ini menitikberatkan pada penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL) sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Melalui pelaksanaan 3 siklus pembelajaran yang masing-masing terdiri atas 3 pertemuan, tampak adanya peningkatan pada hasil belajar bahasa Inggris siswa, khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari model pembelajaran *Game-Based Learning* yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Hal ini terlihat dari penyampaian aturan permainan dari guru yang belum menjangkau seluruh siswa sehingga menimbulkan kebingungan, dan pengelolaan kelas yang belum maksimal sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Selain itu, rendahnya kepercayaan diri siswa terlihat dari minimnya respons mereka saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Meskipun demikian, penerapan *game-based learning* mulai menunjukkan potensi

peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	<70	14	50%
2	≥70	14	50%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan penilaian tes penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siklus I, tercatat bahwa ada 14 siswa berhasil memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 14 siswa lainnya memperoleh < 70 . Nilai rata-rata yang dicapai adalah 69,57. Sementara tingkat keberhasilan di angka 50%. Yang mana masih jauh dari standar keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu 75%. Selain itu, hasil pengamatan aktivitas guru mencapai 64,5% dengan skor 31, sedangkan aktivitas siswa sebesar 58% dengan skor 28. Capaian tersebut masih belum memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II sebagai langkah perbaikan guna meningkatkan hasil pembelajaran.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan dengan siklus

sebelumnya. Hal ini tampak dari meningkatnya antusiasme serta keberanian sebagian besar siswa dalam menjawab pertanyaan tanpa rasa ragu. Keterlibatan siswa juga mulai lebih merata, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif. Namun demikian, kondisi kelas yang semakin dinamis tetap perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan suasana yang terlalu bising. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan dalam partisipasi dan kepercayaan diri siswa, meskipun masih diperlukan upaya lanjutan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Tabel 2 Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	<70	7	25%
2	≥70	21	75%
Jumlah		28	100%

Pada siklus II, hasil tes menunjukkan bahwa 21 siswa telah mencapai nilai ≥70, sedangkan 7 siswa lainnya masih di bawah 70. Rata-rata kelas mencapai 79,67 dengan tingkat ketuntasan sebesar 75%. Walaupun sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan, capaian tersebut masih tergolong batas minimum sehingga perlu ditingkatkan lagi. Di sisi lain, hasil pengamatan

aktivitas guru sebesar 79% (skor 38) dan aktivitas siswa sebesar 73% (skor 35), yang juga belum mencapai target 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus III guna mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan ketuntasan siswa.

Pada siklus III, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Guru mampu mengelola pembelajaran dengan lebih baik, sehingga siswa menjadi sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran, tertib, dan termotivasi. Selain itu, kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari hasil tes setelah penerapan model *game-based learning*.

Tabel 3 Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus III

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	<70	4	15%
2	≥70	24	85%
Jumlah		28	100%

Pada siklus III, sebanyak 24 siswa telah mencapai nilai ≥70, sementara 4 siswa lainnya masih di bawah 70. Rata-rata kelas mencapai 86,57 dan tingkat ketuntasan 85%, yang sudah melampaui standar yang ditentukan. Selain itu, aktivitas guru

(89,5%) dan siswa (85,4%) juga telah memenuhi indikator 80%. Dengan demikian, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

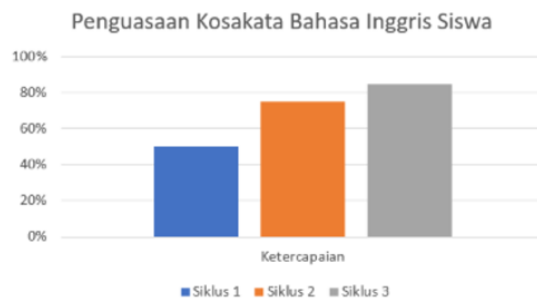


Diagram 1 Peningkatan Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siswa

Berdasarkan hasil pada setiap siklus, tampak adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Pada siklus I, tingkat ketuntasan sebesar 50% dengan rata-rata nilai 69,57, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 75% dengan rata-rata 79,67, dan kembali mengalami kenaikan pada siklus III menjadi 85% dengan rata-rata 86,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan di setiap siklus.



Diagram 2 Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan data pada tiap siklus, aktivitas guru dan siswa menunjukkan peningkatan secara bertahap. Pada siklus I, aktivitas guru sebesar 64,5% dan siswa 58%, masih berada di bawah kriteria 80%. Pada siklus II, keduanya meningkat menjadi 79% untuk guru dan 73% untuk siswa, namun belum mencapai target. Pada siklus III, aktivitas guru mencapai 89,5% dan siswa 85,4%, sehingga telah melampaui kriteria yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami perbaikan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengamat (guru kelas), pada tahap awal sebelum diterapkannya model *game-based learning*, kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah, diikuti dengan tingkat kepercayaan diri siswa yang kurang serta proses pembelajaran yang belum menarik. Setelah penerapan model *game-based learning*, siswa mulai menunjukkan peningkatan minat, menjadi lebih aktif, dan lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan tersebut tampak secara bertahap sejak sebelum tindakan hingga pelaksanaan siklus I,

II, dan III. Meskipun sempat muncul kendala berupa antusiasme siswa yang berlebihan, hal ini dapat diatasi melalui refleksi, sehingga pada siklus III suasana pembelajaran menjadi lebih tertib dan kondusif.

E. Kesimpulan

Penerapan model *game-based learning* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa tidak hanya mampu memahami dan menggunakan kosakata secara tepat dalam konteks yang sesuai, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model ini turut mendorong terjadinya interaksi, kerja sama, serta meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R., Usman, H., & Sumantri, M. S. (2025). Analysis of the use and suitability of English teaching materials and media in elementary schools: Teachers' perspectives and learning challenges. *English Education International Conference (EDUTICON)*, 1(3).
- Amira, A., Azzahra, & Oktavia. (2025). Pengaruh model game-based learning (GBL) berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 3 Kota Padang. *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*, 5(2).
- Ayu, D. C., et al. (2023). *Buku ajar bahasa Inggris*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Brewster, J., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide* (New ed.). Harlow, Essex: Pearson Education Limited.
- Chowdhury, L., Dixon, L. Q., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers & Education Open*, 6, 100160.
- Haeurul Annuar, Etin Solihatin, & Khaerudin. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.

- Haryanto, S., & Rohani, E. (2023). *Classroom action research: Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Wonosobo: UNSIQ Press.
- Herlina, & Utami, N. C. M. (2019). *Teaching English to students of elementary school*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Mariam Dabbous, et al. (2022). The role of game-based learning in experiential education: Tool validation, motivation assessment, and outcomes evaluation among a sample of pharmacy students. *Education Sciences*, 12(434).
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Otoluwa, M. H., Talib, R. R., Tanaiyo, R., & Usman, H. (2022). Enhancing children's vocabulary mastery through storytelling. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(2).
- Sarifah, I., Muhajir, A., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Mobile games and learning interest: For fifth graders in mathematics. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(1), 151–157.
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., & Dewiyani, L. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 74-88.
- Sintadewi, N. P. M., Artini, L. P., & Febryan. (2020). Analysis of English learning difficulty of students in elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 431–438.
- Usman, H., Lestari, I., & Chairunnisa, R. (2020). Development of English language teaching

materials in elementary school based on direct method. In *Proceedings of the International Conference on Education, Language and Society (ICELS)* (pp. 190–195). SCITEPRESS.

Usman, H., Utami, N. C. M., & Fajarian, O. (2019). Model of English teaching materials for elementary schools based on contextual approach. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3).

Utari, S. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan metode gerak dan lagu (Penelitian tindakan kelas di kelompok B RA Al-Hidayah, Rancah, Kabupaten Ciamis). *Tarbiyah al-Aulad*, 6(1), 1–12.