DEDIKASI MANDIRI NUSANTARA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Dedikasi Mandiri Nusantara
2026, Volume 2, No.3
E-ISSN: 3123-6421

Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Aktivitas Sehari-hari melalui Program "A Day in My Life" pada Siswa Sekolah Dasar

Indri Wirahmi Bay[1]*, Sri Widyarti Ali[1], Rahman Taufiqrianto Dako[1], Rusni Podungge[1]

[1]Universitas Negeri Gorontalo
*e-mail: indriwirahmi@ung.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat "A Day in My Life" dilatarbelakangi oleh masih rendahnya efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang cenderung bersifat konvensional dan kurang kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan interaktif berbasis aktivitas sehari-hari (*daily activities*). Metode pelaksanaan meliputi tahap observasi, perancangan, implementasi, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik interaktif seperti *role play*, *Talk Time*, serta permainan bahasa yang dikemas melalui konsep gamifikasi untuk melibatkan partisipasi aktif siswa. Hasil kegiatan menunjukkan capaian yang sangat positif, di mana 85% siswa menunjukkan partisipasi aktif, yang berarti telah berhasil memenuhi target indikator keberhasilan (≥ 80%). Selain peningkatan keaktifan, siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata dalam konteks sederhana, keterampilan pengucapan, serta keterampilan sosial yang lebih kolaboratif. Guru mitra juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis konteks kehidupan sehari-hari efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, pendekatan ini penting untuk diterapkan secara berkelanjutan guna mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar.

Kata kunci: aktivitas sehari-hari, gamifikasi, kosakata, pendekatan komunikatif, sekolah dasar

Abstract

The community service program titled "A Day in My Life" was initiated to address the low effectiveness of primary school English language instruction, which frequently remains conventional and lacks contextual relevance. This pedagogical limitation has resulted in low student engagement and proficiency in utilizing English for daily communication. Consequently, this program aimed to enhance the quality of English language learning through an inte ractive approach centered on daily activities. The implementation methodology encompassed several stages: observation, design, implementation, and evaluation. The learning activities utilized interactive techniques, including role-play, Talk Time, and language games integrated within a gamification framework to foster active student participation. The results demonstrated a highly positive outcome, with 85% of the students demonstrating active participation, thereby successfully meeting the established success indicator target (≥ 80%). In addition to the heightened engagement, students exhibited substantial improvement in contextual vocabulary mastery, pronunciation skills, and collaborative social skills. Furthermore, the partner teachers gained hands-on experience in implementing more innovative and interactive instructional methods. This program indicates that daily life context-based English learning is highly effective in improving the quality of primary school instruction. Therefore, it is essential to implement this approach sustainably to support the enhancement of primary education quality.

Keywords: *daily activities, gamification, vocabulary, communicative approach, primary school*

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Jurnal Dedikasi Mandiri Nusantara

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membangun kompetensi komunikasi global peserta didik sejak dini. Pada tahap perkembangan ini, siswa memiliki kemampuan optimal dalam menyerap bahasa melalui pengalaman yang bermakna dan kontekstual, sehingga pendekatan pembelajaran yang tepat menjadi sangat krusial. Salah satu materi yang relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah *daily activities*, karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran berbasis konteks nyata terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat penguasaan kosakata dan struktur bahasa secara alami. Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih sering berorientasi pada metode konvensional yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih komunikasi secara aktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.

SDIT Qurratu A'yun Wahdah Islamiyah Gorontalo sebagai mitra sasaran merupakan lembaga pendidikan yang memiliki komitmen dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas 5 yang secara umum telah memiliki dasar pengenalan bahasa Inggris serta menunjukkan minat belajar yang cukup baik. Berdasarkan hasil kegiatan sebelumnya, pembelajaran berbasis permainan dan lagu mampu meningkatkan motivasi belajar serta penguasaan kosakata siswa (Badu et al., 2022). Meskipun demikian, secara kuantitatif masih ditemukan bahwa sebagian siswa belum mampu menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penguasaan materi dan kemampuan praktik berbahasa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman untuk mengoptimalkan potensi tersebut.

Dalam kajian literatur, penggunaan metode interaktif seperti *role play*, permainan edukatif, dan aktivitas komunikatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara, motivasi, serta kepercayaan diri siswa melalui simulasi situasi nyata (Bay & Badu, 2023). Selain itu, metode ini juga memberikan kesempatan praktik yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan (Kriswidyanovita, 2022). Pendekatan komunikatif yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi juga menjadi landasan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aktivitas seperti dialog, simulasi, dan permainan peran mampu meningkatkan partisipasi serta kelancaran berbicara siswa secara signifikan (Sukmawati et al., 2024). Dengan demikian, integrasi metode interaktif dan pendekatan komunikatif menjadi strategi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi dua aspek, yaitu proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Pada aspek proses, pembelajaran bahasa Inggris masih memerlukan optimalisasi metode yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam praktik komunikasi. Sementara itu, pada aspek hasil belajar, kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara percaya diri dan berkelanjutan masih perlu ditingkatkan. Penguasaan kosakata kontekstual dan kemampuan menyusun kalimat sederhana belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Selain itu, belum optimalnya pemanfaatan pendekatan inovatif seperti gamifikasi dan model interaktif juga menjadi tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif (Bay, 2025; Kau et al., 2025). Permasalahan ini menuntut adanya solusi yang terintegrasi dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa kelas 5 melalui program "A Day in My Life" yang berbasis aktivitas sehari-hari. Program ini dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui pendekatan interaktif dan komunikatif, meningkatkan partisipasi serta kepercayaan diri siswa dalam berbicara, serta mengembangkan model pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru. Kegiatan ini juga memanfaatkan metode inovatif seperti *Talk Time*, *role play* dan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan bermakna (Bay, 2025; Kau et al., 2025). Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek dalam peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat *"A Day in My Life"* dilaksanakan secara sistematis dengan mengacu pada metode pelaksanaan yang telah dirancang untuk mengatasi dua permasalahan utama mitra, yaitu proses pembelajaran dan kompetensi bahasa Inggris siswa. Pendekatan yang digunakan menekankan pembelajaran bahasa Inggris secara kontekstual melalui aktivitas sehari-hari, dengan tetap memastikan ketercapaian hasil yang terukur.

2.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan program dikelompokkan secara sistematis berdasarkan bidang permasalahan mitra, yang meliputi empat alur utama (observasi, perancangan, implementasi, dan evaluasi):

a. Permasalahan Bidang Proses Pembelajaran (Pendidikan)
   Upaya perbaikan proses pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah berikut:
   - Tahap Observasi: Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas.
   - Tahap Perancangan: Menyusun desain pembelajaran berbasis pendekatan komunikatif melalui program *A Day in My Life* yang mengangkat tema aktivitas sehari-hari siswa.
   - Tahap Implementasi: Menerapkan metode pembelajaran interaktif seperti *Talk Time*, *role play*, dan gamifikasi bahasa untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
   - Pengkondisian Suasana Belajar: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran.

b. Permasalahan Bidang Kompetensi Bahasa Inggris Siswa
   Peningkatan kompetensi bahasa Inggris siswa dilakukan melalui tahapan implementasi berikut:
   - Pengenalan kosakata berbasis tema *daily activities* yang dekat dengan kehidupan siswa.
   - Latihan pengucapan (*pronunciation*) serta pemahaman makna kosakata secara kontekstual.
   - Praktik dialog sederhana secara berpasangan maupun kelompok.
   - Simulasi aktivitas sehari-hari menggunakan bahasa Inggris untuk memperkuat pemahaman.
   - Pendampingan intensif oleh tim pelaksana dan guru dalam penggunaan bahasa Inggris selama kegiatan berlangsung.

2.2 Partisipasi Mitra

Keberhasilan program didukung oleh keterlibatan aktif mitra, yaitu:

- Pihak sekolah menyediakan fasilitas berupa ruang kelas, waktu pelaksanaan, dan dukungan administratif.
- Guru berperan sebagai pendamping dan *co-fasilitator* dalam kegiatan pembelajaran.
- Mitra terlibat dalam proses koordinasi, pelaksanaan, hingga refleksi kegiatan.

2.3 Evaluasi Pelaksanaan Program (Berbasis Proses)

Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan secara kombinasi (kuantitatif dan kualitatif) dengan menekankan pada proses pelaksanaan kegiatan. Instrumen yang digunakan meliputi:

- Observasi langsung terhadap keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran.
- Penilaian keterlibatan siswa dalam kegiatan latihan bahasa dan kerja kelompok.
- Pengamatan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.
- Refleksi bersama antara tim pelaksana dan guru mitra untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan.

Indikator Ketercapaian Keberhasilan: tingkat keberhasilan program diukur melalui indikator berikut:

- ≥ 80% siswa menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.
- Siswa mampu menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam konteks sederhana.
- Terjadi peningkatan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.

Selain itu, ketercapaian juga dilihat dari:

- Perubahan sikap: meningkatnya partisipasi dan motivasi belajar siswa.
- Aspek sosial budaya: meningkatnya interaksi siswa menggunakan ungkapan bahasa Inggris sederhana dalam kelas.
- Dampak pendidikan: meningkatnya pemahaman kosakata dan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, metode penerapan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis aktivitas sehari-hari yang interaktif dan kontekstual, dengan dukungan mitra serta evaluasi yang terukur, mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kompetensi siswa secara signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat *A Day in My Life* menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Kegiatan ini dirancang secara kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan aktivitas sehari-hari siswa. Pendekatan tersebut terbukti mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Badu et al. (2022) bahwa pembelajaran menyenangkan mampu memberdayakan potensi dan menumbuhkan minat belajar siswa di sekolah mitra. Secara umum, pelaksanaan program berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang signifikan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi lembar observasi keaktifan, tercatat sebesar 85% siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, sehingga target indikator keberhasilan (≥ 80%) telah terpenuhi. Sebelum program dilaksanakan, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Namun, setelah penerapan metode interaktif seperti *Talk Time* dan *role play*, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Mereka lebih berani untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sederhana, yang sejalan dengan temuan Bay dan Badu (2023) bahwa metode *role play* efektif mendongkrak keterampilan berbicara anak.

Pada aspek proses pembelajaran, penerapan pendekatan komunikatif memberikan dampak yang signifikan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa, sebagaimana didukung oleh model pembelajaran partisipatif (Badu et al., 2022). Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung melalui berbagai aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka. Pembelajaran berbasis aktivitas sehari-hari juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Dari segi penguasaan kosakata, siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Kosakata yang diajarkan melalui tema *daily activities* lebih mudah dipahami karena berkaitan langsung dengan pengalaman mereka. Peningkatan ini didorong oleh penerapan ragam permainan bahasa interaktif yang dikemas melalui konsep gamifikasi. Dalam praktiknya, siswa secara aktif terlibat dalam berbagai tantangan permainan bahasa berdurasi terbatas, seperti balap mencocokkan kartu kosakata (*vocabulary matching race*), kuis interaktif kelompok, serta pengumpulan poin untuk setiap penyelesaian misi percakapan harian. Melalui elemen gamifikasi—seperti aturan permainan yang kompetitif, pemberian poin kelompok (*reward*), dan kerja sama tim—siswa terdorong untuk mengulang kosakata dan latihan pengucapan secara

alami tanpa merasa terbeban. Pendekatan ini terbukti berhasil memperkuat pemahaman materi sekaligus mempertahankan motivasi belajar siswa, sejalan dengan temuan Kau et al. (2025) mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Latihan pengucapan (*pronunciation*) yang dilakukan selama kegiatan juga memberikan hasil yang positif. Siswa mulai memahami cara mengucapkan kata-kata sederhana dengan lebih tepat. Meskipun masih terdapat beberapa kesalahan, terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal. Pendampingan yang dilakukan secara intensif membantu siswa memperbaiki kesalahan pengucapan. Selain itu, kegiatan praktik secara berulang membuat siswa lebih percaya diri, mengonfirmasi urgensi model interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dasar (Bay, 2025).
Kegiatan praktik dialog sederhana menjadi salah satu bagian yang paling efektif dalam program ini. Siswa dilatih untuk berkomunikasi secara berpasangan maupun dalam kelompok kecil. Melalui kegiatan ini, mereka belajar menyusun kalimat sederhana dan memahami konteks penggunaannya. Interaksi antar siswa juga meningkat, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman siswa, sejalan dengan penekanan pendekatan komunikatif dalam mengoptimalkan partisipasi bicara (Sukmawati et al., 2024).

Simulasi aktivitas sehari-hari menggunakan bahasa Inggris memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Mereka tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami bagaimana menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi mereka. Selain itu, simulasi meningkatkan keterlibatan siswa karena dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif, serta memperkuat konsistensi model pembelajaran interaktif yang berkelanjutan (Bay, 2025; Kau et al., 2025).

Dari sisi sosial, program ini juga memberikan dampak positif terhadap interaksi antar siswa. Mereka menjadi lebih aktif berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Penggunaan bahasa Inggris dalam aktivitas kelompok mendorong siswa untuk saling membantu dan belajar bersama. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif. Selain itu, siswa juga belajar untuk menghargai pendapat dan kontribusi teman. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterampilan sosial siswa yang krusial bagi kolaborasi tim di dalam kelas (Badu et al., 2022).

Secara keseluruhan, program *A Day in My Life* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa secara berkesinambungan. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, serta evaluasi yang terukur. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan. Oleh karena itu, program ini dapat direkomendasikan sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk tingkat pendidikan dasar. Implementasi program serupa diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat *A Day in My Life* telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan yang kontekstual dan interaktif berbasis aktivitas sehari-hari. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, partisipasi, serta minat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode interaktif yang diterapkan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi melalui penerapan ragam permainan bahasa sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa. Secara umum, program ini memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa di kelas.

Dari aspek kompetensi, terjadi peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Peningkatan ini didorong oleh integrasi pendekatan

gamifikasi yang mampu mempertahankan motivasi belajar siswa. Siswa mulai mampu menggunakan kosakata tersebut dalam konteks sederhana, baik melalui dialog maupun simulasi kegiatan. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris juga mengalami peningkatan yang signifikan. Interaksi antar siswa menjadi lebih aktif, sehingga turut mendukung perkembangan aspek sosial dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan program telah tercapai, termasuk tingkat keaktifan siswa secara keseluruhan yang berhasil memenuhi target minimal 80%. Dengan demikian, program ini efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa secara bertahap.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang terarah, serta dukungan aktif dari pihak sekolah dan guru sebagai mitra. Kolaborasi yang baik antara tim pelaksana dan mitra menjadi faktor penting dalam keberlangsungan kegiatan. Oleh karena itu, program ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, program ini berpotensi memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Badu, H., Kau, M. E. W., Umar, I., Husain, N., Bay, I. W., Ali, S. W., Malabar, F., & Uloli, H. (2023). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya memberdayakan potensi dan menumbuhkan minat belajar siswa SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 2(1), 7–11. https://doi.org/10.37905/jpti.v2i1.20357

Bay, I. W. (2025). Talk Time: Model interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris dasar anak. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendekia*, 4(3), 39-44. https://doi.org/10.5281/zenodo.15680671

Bay, I. W., & Badu, H. (2024). Efektivitas Fun with English dengan metode role play dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(4), 29–33. https://doi.org/10.5281/zenodo.12702964

Kau, M. E. W., Badu, H., Malabar, F., Ali, S. W., Husain, N., Bay, I. W., & Umar, I. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa. *JURNAL ABDIMAS MADUMA*, 4(3), 127–132. https://doi.org/10.52622/jam.v4i3.537

Kriswidyanovita, C. (2022). Improving young learners' speaking skill through role-play. *Magister Scientiae*, 50(2). https://doi.org/10.33508/mgs.v50i2.3954

Sukmawati, A. A. A. M., Utami, I. G. A. L. P., Santosa, M. H., & Ratminingsih, N. M. (2025). The effectiveness of using role play method to improve the speaking skills of children aged 7-10 as EFL students at Ebisie English Course. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 15(1), 49–60.