



**Penguatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui Program Pelatihan Interaktif di
RW 03 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara**

***Strengthening Children's English Skills through an Interactive Training Program in RW
03 Kalibaru, Cilincing, North Jakarta***

**Yosua Mordekhai Hutabarat^{1*}, Isna Damayanti², Shyavara Aisyah³, Fatiha Azka
Ghassani⁴, Indrawati⁵**

¹⁻⁵ Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Indonesia

Email : fatiha.azka03@gmail.com⁴

Alamat: Jl. Sunter Permai Raya, Sunter Agung, Tanjung Priok, Jakarta Utara, DKI Jakarta, Indonesia,
14350

*Penulis Korespondensi:

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: Agustus 17, 2025;

Revisi: Agustus 31, 2025;

Diterima: September 20, 2025;

Tersedia: September 22, 2025;

Keywords: Active Collaboration;

Children; Educational Games ;

English; Interactive Learning;

Abstract: This Community Service Program aims to strengthen the basic English language skills of children aged 5-12 in RW 03 Kalibaru, Cilincing, North Jakarta. Initial observations revealed low vocabulary mastery and a lack of confidence in communication among these children. With foreign language literacy rates for primary school-aged children in coastal North Jakarta at only 27.5%, non-formal educational intervention is crucial to support their school learning. As part of a university community service program (KKN), this initiative was carried out over three meetings with 30 children. The method used was Participatory Action Research (PAR), which emphasizes active collaboration between program facilitators and the community. The program's implementation included introducing basic materials such as the alphabet, numbers, colors, and vocabulary related to animals and family members, as well as practicing simple conversations like self-introductions and greetings. The learning methods applied were highly interactive, integrating educational games, songs, visualization, and role-playing. The evaluation, using pre-test and post-test instruments, showed a significant improvement in the participants' understanding. The average initial score increased sharply from 68.5 to 85.7, representing a 17.2-point or approximately 25% increase. This improvement proves the effectiveness of the interactive methods used in strengthening material mastery. Furthermore, the program successfully fostered an inclusive and enjoyable learning environment. A social change was observed in the form of increased self-confidence among the children when using English, a willingness to speak in front of their friends, and positive interactions among participants. Overall, this program not only succeeded in enhancing basic English skills but also fostered social transformation through increased confidence and positive interaction. Although challenges such as varying levels of understanding and limited learning media were encountered.

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan dasar bahasa Inggris anak-anak usia 5-12 tahun di RW 03 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara, yang berdasarkan observasi awal menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata dan kurangnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Dengan tingkat literasi bahasa asing anak usia sekolah dasar di kawasan pesisir Jakarta Utara yang hanya 27,5% , intervensi pendidikan non-formal sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Program ini, yang merupakan bagian dari Kuliah Kerja Nyata (KKN), dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan dengan 30 anak sebagai subjek dampingan. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR), yang menekankan kolaborasi aktif antara pelaksana program dan masyarakat. Pelaksanaan program meliputi

pengenalan materi dasar seperti alfabet, angka, warna, kosakata hewan, anggota keluarga, serta praktik percakapan sederhana seperti pengenalan diri dan sapaan. Metode pembelajaran yang diterapkan sangat interaktif, mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, visualisasi, dan roleplay. Hasil evaluasi menggunakan instrumen pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta. Rata-rata skor awal meningkat tajam dari 68,5 menjadi 85,7, yang merepresentasikan kenaikan sebesar 17,2 poin atau sekitar 25%. Peningkatan ini membuktikan efektivitas metode interaktif yang digunakan dalam memperkuat penguasaan materi. Selain itu, program ini juga berhasil menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan. Terjadi perubahan sosial berupa peningkatan rasa percaya diri anak-anak dalam menggunakan bahasa Inggris, keberanian berbicara di depan teman-teman, dan interaksi positif antar peserta. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dasar, tetapi juga mendorong transformasi sosial melalui peningkatan kepercayaan diri dan interaksi positif. Meskipun terdapat tantangan seperti perbedaan tingkat pemahaman dan keterbatasan media pembelajaran.

Kata Kunci: Anak-anak; Bahasa Inggris; Kolaborasi Aktif; Pembelajaran Interaktif; Permainan Edukatif

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang bertujuan untuk mendorong transformasi sosial melalui identifikasi masalah, penyusunan program, dan implementasi solusi yang kontekstual. Kegiatan KKN yang dilaksanakan di RW 03 Kalibaru, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara berfokus pada bidang pendidikan dengan target utama anak-anak usia 5–12 tahun. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak-anak di wilayah ini masih terbatas, terlihat dari rendahnya penguasaan kosakata dasar dan kurangnya kepercayaan diri untuk berkomunikasi. Data Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Utara (2023) mencatat bahwa tingkat literasi bahasa asing anak usia sekolah dasar di kawasan pesisir hanya 27,5%, yang menandakan perlunya intervensi pendidikan non-formal untuk mendukung pembelajaran di sekolah formal.

Isu utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan keterampilan dasar anak-anak dalam belajar bahasa Inggris, sehingga fokus pengabdian diarahkan pada pelatihan yang interaktif, kreatif, dan sesuai tahap perkembangan anak. Pemilihan kelompok usia 5–12 tahun didasarkan pada pertimbangan psikopedagogis, di mana anak berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep bahasa melalui aktivitas nyata (Piaget, 1972). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing sejak dini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, perkembangan kognitif, dan kesiapan menghadapi globalisasi (Cameron, 2001; Lightbown & Spada, 2013). Oleh karena itu, metode pengajaran yang dipilih dalam program ini mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, dan percakapan sederhana agar anak-anak lebih aktif, termotivasi, serta terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sehari-hari.

Perubahan sosial yang diharapkan dari program ini meliputi peningkatan kemampuan dasar bahasa Inggris, tumbuhnya rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi, serta

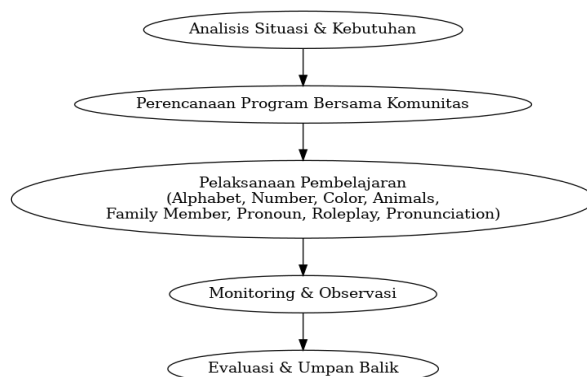
terbentuknya komunitas belajar di RW 03 yang berkelanjutan. Selain itu, keterlibatan orang tua diharapkan meningkat melalui kesadaran akan pentingnya pendidikan non-formal untuk menunjang pembelajaran anak. Dengan dukungan literatur yang relevan, pelatihan ini diyakini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan masyarakat, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung pembangunan sumber daya manusia di tingkat lokal.

2. METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh KKN Kelompok 7 Sore di RW 03 Kalibaru, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, dengan lokasi kegiatan di ruang kelas SMP Al-Islamiyah. Subjek dampingan terdiri dari 30 anak berusia 5–12 tahun yang berasal dari lingkungan sekitar lokasi KKN. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kebutuhan masyarakat untuk meningkatkan keterampilan dasar bahasa Inggris anak-anak sejak dini, sekaligus mendukung tujuan pendidikan non-formal yang dapat melengkapi pembelajaran di sekolah formal. Proses perencanaan kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, pengurus RW, serta perwakilan orang tua, sehingga kegiatan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi komunitas dampingan.

Keterlibatan subjek dampingan dalam proses pengorganisasian komunitas diwujudkan melalui tahap diskusi awal bersama orang tua dan guru, di mana mereka memberikan masukan terkait materi, jadwal, serta metode pembelajaran yang paling sesuai untuk anak-anak. Strategi riset yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR), karena metode ini menekankan kolaborasi aktif antara pelaksana program dan masyarakat. Melalui pendekatan partisipatif, anak-anak tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga diajak terlibat aktif dalam permainan edukatif, roleplay, serta percakapan sederhana yang menumbuhkan motivasi belajar.

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat meliputi: (1) identifikasi kebutuhan dan analisis situasi komunitas, (2) perencanaan program bersama mitra sekolah dan masyarakat, (3) pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan materi seperti *alphabet, number, color, animals, family member/family tree, pronoun*, latihan percakapan sederhana (*roleplay*), serta *pronunciation*, (4) monitoring partisipasi dan keterlibatan anak-anak, serta (5) evaluasi hasil kegiatan melalui observasi dan umpan balik dari guru maupun orang tua.



Gambar 1. Flowchart Pelaksanaan.

3. HASIL

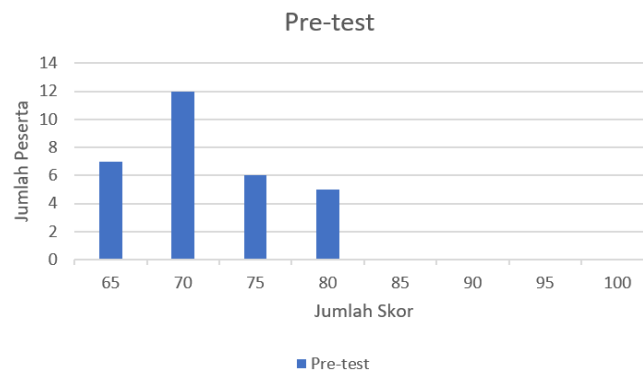
Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan bahasa Inggris dasar bagi anak-anak di RW 03 Kalibaru, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan. Kegiatan ini diikuti oleh 30 anak berusia 5–12 tahun dengan dinamika yang cukup beragam. Proses pendampingan dilakukan secara partisipatif, melibatkan anak-anak dalam berbagai aktivitas interaktif seperti bernyanyi, permainan edukatif, latihan menulis, hingga percakapan sederhana.

Pada pertemuan pertama, anak-anak diperkenalkan pada huruf alfabet, angka, dan warna. Dinamika kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi; anak-anak aktif menirukan lagu *Alphabet Song*, mengikuti permainan tebak angka, dan mengenali warna melalui benda nyata maupun origami. Sebagian besar anak mampu mengulang alfabet dengan benar serta menyebutkan angka hingga 100, meskipun masih ditemukan kesulitan pada huruf tertentu (seperti J, Q, dan V) dan penulisan angka ratusan. Perubahan perilaku mulai tampak, yaitu meningkatnya keaktifan anak dalam merespon pertanyaan serta keberanian untuk mencoba menulis kosakata baru.

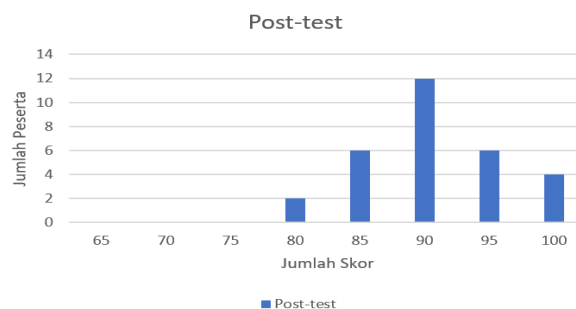
Pertemuan kedua difokuskan pada materi kosakata hewan, anggota keluarga, serta pronoun dan pronunciation. Kegiatan berlangsung dengan kombinasi visualisasi gambar, games tebak hewan, latihan dengan bagan *family tree*, dan *roleplay* sederhana. Hasilnya, anak-anak mampu menyebutkan nama hewan yang familiar, mengenali hubungan keluarga melalui contoh “Keluarga Budi,” serta mulai membuat kalimat sederhana dengan menggunakan *pronoun*. Walaupun terdapat kesulitan dalam membedakan *pronoun subject* dan *object* serta pelafalan kata tertentu (misalnya *giraffe*, *elephant*, *cousin*), secara umum anak-anak menunjukkan peningkatan dalam mengorganisasi kosakata menjadi kalimat. Dari sisi sosial, kegiatan ini memperlihatkan munculnya sikap saling membantu antar peserta, terutama saat mereka berdiskusi dan memperbaiki pengucapan teman yang lain.

Pada pertemuan ketiga, materi yang diberikan mencakup *greeting*, *introduction*, dan *roleplay* percakapan sederhana. Anak-anak diajak untuk menyebutkan sapaan formal maupun informal, memperkenalkan diri dengan struktur dasar, serta mempraktikkannya melalui percakapan berpasangan. Dinamika pembelajaran menunjukkan keberanian anak-anak untuk tampil berbicara di depan teman-temannya, meskipun masih terdapat kebingungan dalam membedakan *greeting* berdasarkan waktu (*evening* dan *night*). Secara umum, mereka sudah mampu menyusun kalimat perkenalan sederhana yang runtut dengan bantuan clue atau gambar. Perubahan yang terlihat adalah meningkatnya rasa percaya diri anak-anak dalam menggunakan bahasa Inggris serta tumbuhnya kesadaran bahwa bahasa asing dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Secara keseluruhan, proses pendampingan ini berhasil menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan. Program tidak hanya memperkuat kemampuan bahasa Inggris dasar anak-anak, tetapi juga mendorong transformasi sosial dalam bentuk peningkatan kepercayaan diri, keberanian berbicara, serta interaksi positif antar peserta. Meskipun masih terdapat kendala berupa perbedaan tingkat pemahaman dan keterbatasan media pembelajaran, kegiatan ini telah menunjukkan dampak nyata terhadap kesiapan anak-anak dalam mempelajari bahasa asing sejak dini.



Gambar 2. Skor Pre-test



Gambar 3. Skor Post-test

Pelatihan ini diikuti secara aktif oleh 30 peserta yang antusias dalam setiap sesi kegiatan. Guna mengukur tingkat keberhasilan program, dilakukan evaluasi dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang sangat signifikan di kalangan peserta. Analisis data memperlihatkan kenaikan rata-rata skor yang cukup tajam. Skor rata-rata awal sebesar 68,5 meningkat menjadi 85,7 setelah pelatihan, yang merepresentasikan selisih 17,2 poin atau setara dengan kenaikan sekitar 25%. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa materi dan metode interaktif yang diterapkan selama pelatihan terbukti sangat efektif dalam memperkuat pemahaman peserta. Meskipun sebagian peserta sudah memiliki pengetahuan dasar, program ini berhasil memberikan wawasan tambahan dan mengasah keterampilan praktis mereka. Secara keseluruhan, lonjakan nilai ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan sukses dalam meningkatkan penguasaan materi bagi seluruh peserta.

4. DISKUSI

Pelaksanaan program pengajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak melalui serangkaian pertemuan menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara metode pembelajaran yang digunakan dengan hasil yang diperoleh. Berdasarkan hasil pengabdian, terdapat beberapa temuan penting yang dapat didiskusikan secara teoritik dan dikaitkan dengan literatur yang relevan.

Pada pertemuan pertama, metode review melalui lagu dan permainan terbukti efektif membantu anak-anak mengingat kembali materi dasar seperti alphabet, angka, dan warna. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis *Total Physical Response* (TPR) dan *Multiple Intelligences*, di mana musik dan aktivitas kinestetik mampu memperkuat daya ingat anak (Gardner, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis nyanyian dan permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang menurut Fitriani (2021), dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam mempelajari bahasa asing. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *review* yang interaktif lebih efektif dibandingkan metode hafalan konvensional. Pada materi kosakata hewan (*wild animals*), penggunaan gambar visual dan permainan tebak hewan berhasil meningkatkan partisipasi aktif anak-anak. Hasilnya, mayoritas anak mampu mengenali hewan yang familiar, meskipun masih mengalami kesulitan dalam pelafalan kata tertentu. Temuan ini memperkuat pandangan Nation (2020) bahwa *visual aids* dan *contextual guessing games* dapat membantu anak dalam proses pemerolehan kosakata baru. Selain itu, keterlibatan anak secara aktif melalui *games* menunjukkan adanya penerapan prinsip *active*

learning yang mendorong partisipasi kognitif dan afektif mereka (Rahmawati & Prasetyo, 2022).



Gambar 4. Penyampaian materi *numbers* kepada anak-anak



Gambar 5. Penyampaian materi *colours* kepada anak-anak

Materi *Family Member/Family Tree* memperlihatkan bahwa penggunaan contoh konkret melalui skenario “Keluarga Budi” dan visualisasi bagan mampu mempermudah pemahaman anak mengenai konsep hubungan keluarga. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah beberapa kali pengulangan. Temuan ini mendukung teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan pentingnya menghadirkan konteks nyata agar pembelajaran lebih bermakna (Johnson, 2021). Kesulitan anak dalam membedakan istilah seperti uncle–aunt atau cousin menunjukkan bahwa pengulangan dan *scaffolding* masih diperlukan, sebagaimana ditegaskan oleh teori Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky (2020), bahwa anak membutuhkan bantuan bertahap hingga dapat memahami secara mandiri. Pada materi *Pronoun*, ditemukan bahwa anak-anak mengalami kesulitan memahami perbedaan *subject* dan *object* karena sifatnya yang abstrak. Namun, melalui latihan berulang dan penggunaan roleplay, pemahaman mereka

semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan teori *Communicative Language Teaching* (CLT) yang menekankan pentingnya interaksi nyata dalam penggunaan bahasa, sehingga konsep gramatikal lebih mudah dipahami (Richards, 2021). Temuan ini juga menegaskan bahwa abstraksi dalam grammar memerlukan pendekatan berbasis contoh konkret agar anak-anak dapat menginternalisasinya dengan lebih baik.



Gambar 6. Penyampaian materi *Family Tree*

Materi *Pronunciation* menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam pelafalan kata-kata dengan vokal panjang atau kombinasi huruf asing bagi anak-anak. Namun, dengan pengulangan serta contoh pelafalan bersama, kemampuan anak dalam berbicara meningkat, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri. Hal ini relevan dengan pendapat Gilakjani (2020) bahwa *pronunciation* teaching memerlukan dukungan media audio-visual agar pembelajar terbiasa dengan input fonetik yang benar. Kebutuhan media tambahan seperti audio atau video juga selaras dengan penelitian Hasanah (2022), yang menekankan pentingnya *exposure* terhadap bahasa target dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Pada pertemuan selanjutnya, kegiatan review menunjukkan bahwa anak-anak masih mampu mengingat materi sebelumnya, baik kosakata hewan, anggota keluarga, maupun penggunaan *pronoun* dan *pronunciation* dasar. Hal ini memperkuat gagasan spaced repetition dalam pembelajaran bahasa, yang menekankan pentingnya pengulangan materi secara berkala agar pengetahuan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (Brown, Roediger, & McDaniel, 2021). Materi *Greeting* memperlihatkan bahwa anak-anak antusias dan mampu menyebutkan berbagai bentuk sapaan, meskipun sebagian masih bingung membedakan greeting berdasarkan waktu, khususnya antara *evening* dan *night*. Temuan ini sesuai dengan pendapat Cameron (2021) bahwa anak-anak sebagai pembelajar bahasa cenderung lebih cepat menguasai ekspresi yang sering mereka dengar dalam keseharian. Sementara itu, ekspresi

formal atau kontekstual yang jarang muncul dalam lingkungan mereka membutuhkan latihan tambahan.

Pada materi *Introduction*, penggunaan clue berupa gambar terbukti membantu anak-anak menyusun pengenalan diri dengan struktur yang benar. Visualisasi dalam bentuk *clue* memperkuat daya ingat dan memudahkan anak memahami urutan kalimat. Hal ini sejalan dengan teori Dual Coding yang menyatakan bahwa informasi yang dipelajari melalui kombinasi visual dan verbal lebih mudah diproses dan diingat (Paivio, 2020). Namun, masih ditemukan beberapa anak yang kesulitan menyusun kalimat runtut, sehingga diperlukan lebih banyak latihan untuk melatih keterampilan berbahasa secara terintegrasi.

Materi *Roleplay* sederhana memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mempraktikkan greeting dan introduction secara nyata. Anak-anak terlihat percaya diri dan semakin lancar meskipun masih terbata-bata. Temuan ini menunjukkan efektivitas metode *roleplay* dalam meningkatkan keterampilan berbicara, sebagaimana dijelaskan oleh Savignon (2020) bahwa simulasi percakapan nyata mampu meningkatkan kompetensi komunikatif peserta didik. Dengan latihan berulang, anak-anak tidak hanya memahami struktur bahasa, tetapi juga mulai terbiasa menggunakannya dalam konteks interaksi sosial yang sederhana.



Gambar 7. *Roleplay materi introduction*

Dengan begitu, hasil dari pertemuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan permainan, visualisasi, pengulangan, dan praktik komunikasi nyata mampu meningkatkan kemampuan anak-anak dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris dasar. Selain peningkatan aspek kognitif berupa penguasaan kosakata dan grammar sederhana, terjadi pula perubahan sosial berupa tumbuhnya rasa percaya diri, keberanian berbicara, dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Temuan ini

memperkuat teori sociocultural learning yang menekankan bahwa interaksi sosial dan praktik berulang merupakan faktor utama dalam pemerolehan bahasa (Lantolf & Thorne, 2021).

5. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan bahasa Inggris dasar di RW 03 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak usia 5–12 tahun dalam penguasaan kosakata, pelafalan (pronunciation), serta kepercayaan diri untuk berkomunikasi. Peningkatan rata-rata skor pre-test dan post-test sebesar 25% membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang memadukan permainan, lagu, visualisasi, pengulangan, dan roleplay efektif dalam memperkuat keterampilan berbahasa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Secara teoritis, temuan ini mengonfirmasi relevansi teori pembelajaran berbasis interaksi sosial, Total Physical Response (TPR), dan Contextual Teaching and Learning (CTL), yang menekankan pentingnya pengalaman nyata, pengulangan, serta keterlibatan aktif anak dalam pemerolehan bahasa asing. Selain itu, hasil program ini menunjukkan bahwa keterampilan bahasa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan anak, guru, dan orang tua.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak RW 03 Kalibaru yang telah memberikan izin, dukungan, dan arahan sehingga kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak RT terkait serta kepala sekolah SMP Al-Islamiah atas kerja sama dan bantuannya dalam memfasilitasi jalannya kegiatan di lingkungan setempat.

Kami juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada anak-anak peserta pembelajaran Bahasa Inggris, yang dengan penuh antusiasme dan semangat telah mengikuti setiap pertemuan. Partisipasi aktif mereka menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh panitia KKN Kelompok 7, yang telah bekerja sama dengan baik mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan, sehingga setiap program dapat terlaksana sesuai dengan jadwal dan tujuan yang ditetapkan.

DAFTAR REFERENSI

- Brown, P. C., Roediger, H. L., & McDaniel, M. A. (2021). *Make it stick: The science of successful learning*. Harvard University Press.
- Cameron, L. (2021). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Fitriani, N. (2021). Joyful learning in teaching English to young learners. *Journal of English Education*, 9(2), 112–120.
- Gardner, H. (2020). *Multiple intelligences: New horizons*. Basic Books.
- Gilakjani, A. P. (2020). The significance of pronunciation in English language teaching. *International Journal of Research in English Education*, 5(3), 1–10.
- Hasanah, R. (2022). The role of media exposure in improving children's pronunciation. *Indonesian Journal of English Language Teaching*, 14(1), 45–57.
- Johnson, E. B. (2021). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press. <https://doi.org/10.1002/tl.20473>
- Lantolf, J. P., & Thorne, S. L. (2021). *Sociocultural theory and the genesis of second language development*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.4324/9780429503986-10>
- Nation, I. S. P. (2020). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Paivio, A. (2020). *Imagery and verbal processes*. Psychology Press.
- Rahmawati, A., & Prasetyo, B. (2022). Active learning strategies in EFL classrooms. *Journal of Language Teaching*, 11(1), 33–41.
- Richards, J. C. (2021). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Savignon, S. J. (2020). *Communicative competence: Theory and classroom practice*. Routledge.
- Uysal, N., & Yavuz, F. (2015). Teaching English to very young learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 19–22. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.042>
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.