

## PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE GAMES

Yuliana Maria D' Karmel Kara<sup>1\*</sup>, Ningsih<sup>2</sup>, Fransiskus Maria Separ<sup>3</sup>  
Fibrianto Ambat<sup>4</sup>, Kresensiana Yoma<sup>5</sup>, Yasinta Par Endung<sup>6</sup>, Ana Maria G. Djou<sup>7</sup>

<sup>1,3,4,5,6</sup> Program Studi Sastra Inggris, Universitas Flores-Ende, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Flores-Ende, Indonesia

<sup>7</sup> Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Flores-Ende, Indonesia

\*Penulis Korespondensi, email: [ningsihverbhy@gmail.com](mailto:ningsihverbhy@gmail.com)

Received:19/04/2024

Revised: 09/05/2024

Accepted:14/05/2024

**Abstract.** *This community service activity aims at increasing English learning motivation through games. English learning methods used in Rumah Baca Sukacita are the Simon Says Game, Taboo Game and Four in Row Game. This activity is held at Rumah Baca Sukacita Ende and consists of three groups; the group early childhood education and Kindergarten, the Group Elementary School and the group Junior High School. This activity had three stages namely preparation, implementation and evaluation. The result of this activity showed positive activity. Result of this activity shows that the learning process using games can increase motivation in English vocabulary, self-confidence, and participation in learning English.*

**Keywords:** *learning english, english method, games.*

**Abstrak.** Kegiatan PkM ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris melalui metode permainan (game). Metode pembelajaran game yang digunakan dalam pendampingan pembelajaran bahasa Inggris di Rumah Baca Sukacita Ende adalah Simon Says, Taboo Game, dan Four in Row Game. Kegiatan ini dilaksanakan di Rumah Baca Sukacita Ende yang pesertanya tergolong atas tiga kelompok yaitu, kelompok anak-anak PAUD dan TK, kelompok anak Sekolah Dasar dan Kelompok Sekolah Menengah. Metode kegiatan ini terbagi atas tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan metode game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kosa kata, meningkatkan rasa percaya diri, dan juga meningkatkan kreativitas serta partisipasi anak dalam belajar bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** pembelajaran bahasa inggris, metode pembelajaran, games.

How to Cite: Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1) 35-42. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan sistem komunikasi yang menarik dan kompleks yang telah mengalami evolusi selama berabad-abad. Pada dasarnya, Bahasa Inggris berasal dari kelompok bahasa Jermanik yang muncul dari Inggris pada zaman Abad Pertengahan, dan sejak itu telah sangat dipengaruhi oleh bahasa-bahasa lain melalui penaklukan, perdagangan, kolonisasi, dan pertukaran budaya. Bahasa Inggris digunakan di banyak negara dan wilayah, yang menghasilkan berbagai dialek dan aksen. Variasi ini dapat meliputi perbedaan dalam kosakata, pengucapan, tata bahasa, dan bahkan ungkapan idiomatik. Varietas utamanya termasuk bahasa inggris Britania, bahasa inggris Amerika, bahasa inggris Kanada, bahasa inggris Australia, dan banyak lagi. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa dunia, yang berarti digunakan sebagai bahasa umum untuk komunikasi antara penutur bahasa asli yang berbeda. Status ini sebagian besar disebabkan oleh pengaruh ekonomi, budaya, dan teknologi dari negara-negara yang berbahasa Inggris, terutama Amerika Serikat dan Inggris (Ningsih & Kara, 2022).

Seiring dengan perkembangan globalisasi, kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris telah meningkat secara signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Di banyak negara, bahasa Inggris telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan,



dimulai dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Kurikulum tersebut dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris, serta memahami budaya yang terkait (Ningsih & Kara, 2019). Di Indonesia ataupun di beberapa negara lainnya, bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa kedua dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, bahasa Inggris perlu diajarkan pada anak-anak sejak dini (Ota, 2022). Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak merasa asing dan dapat mengakses informasi dan teknologi dengan baik (Jusriati et al., 2023).

Agar anak-anak sukses dalam pembelajaran bahasa Inggris, perlu adanya metode dan strategi yang tepat yang digunakan oleh guru atau pendamping. Kesuksesan pembelajaran bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa hal. Salah satunya adalah penggunaan metode yang diajarkan oleh guru atau pendamping. Sebagai pendidik kita bisa mengajarkan mereka dengan berbagai cara, antara lain: dengan bernyanyi, bermain, maupun dengan gambar. Agar mereka mampu berbahasa Inggris walaupun hanya pengenalan akan tetapi Bahasa Inggris sangat penting untuk mereka. Dan sangat membantu mereka dalam mempelajari bahasa Inggris sebelum mereka duduk di bangku Sekolah Dasar (Nasution, 2016). Penggunaan metode secara tepat oleh guru atau pendamping dapat membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta percaya diri dalam belajar bahasa Inggris. Salah satu metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode *game*. *Game* (permainan) adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang yang mempunyai aturan sehingga ada yang menang dan juga kalah (Fatima et al., 2019).

*Teaching English by games* merupakan salah satu metode dan teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dan sangat cocok untuk anak sejak dini (Jusriati, dkk 2023). Ini dimaksudkan agar anak-anak tidak bosan dalam belajar bahasa Inggris. Dengan games yang bersifat mendidik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan motivasi dalam belajar bahasa Inggris (Pali & Ota, 2020). Anak-anak lebih cocok diajarkan melalui permainan (*game*) karena karakteristik anak-anak masih senang bermain. Games adalah salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif, kreatif dan menyenangkan (Miranti, et al, 2020; Yanti et al., 2024). Selain itu menurut Debora & Syeba (2023), pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk belajar Bahasa Inggris yang dapat dilakukan oleh sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Metode yang digunakan adalah dengan praktik langsung kepada anak didik, sehingga menjadi suatu pengalaman pembelajaran bagi siswa. Siswa mempraktikkan langsung pembelajaran melalui permainan ini pembelajaran tersebut akan melekat dan menjadi pengalamannya. Ada beberapa games atau permainan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Symon Says*, *Taboo games* dan *Word Game*.

Rumah Baca Sukacita yang berlokasi di Jalan Samratulangi, Kelurahan Rewarangga Selatan, Kecamatan Ende Timur, Kabupaten Ende adalah sebuah wadah yang didirikan dengan tujuan meningkatkan minat baca dan belajar anak-anak, dengan motto menutrisi otak, membawa sukacita dan membagi sukacita kemerdekaan dari kebodohan. Selain itu Rumah Baca Sukacita (RBS) juga merupakan salah satu komunitas untuk meneruskan niat dan bakat yang dimiliki oleh anak-anak di seputaran Kota Ende. Kegiatan ini dilakukan selama sebulan, dua kali pertemuan selama satu minggu.

Observasi yang dilakukan sebelum mulai kegiatan bahwa di tempat ini tidak menyiapkan pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan belum ada tenaga yang mendampingi mereka untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, tim PkM berkesempatan untuk membantu pendampingan bimbingan belajar bahasa Inggris di RBS. Bimbingan belajar bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait dengan pembelajaran anak di sekolah dan di luar sekolah dengan cara-cara berikut: a). Mencari metode belajar yang efektif bagi seorang anak atau kelompok anak. b). Menyampaikan strategi untuk memahami dan menggunakan materi pelajaran dari buku pelajaran. c). Memberikan saran dan panduan tentang pemanfaatan fasilitas perpustakaan. d). Membantu dalam pembuatan tugas sekolah dan persiapan untuk ujian mendadak, ujian reguler, dan ujian akhir. e). Mendukung dalam pemilihan mata pelajaran sesuai minat, bakat, kemampuan, keinginan, dan kondisi kesehatan atau fisik. f). Menyediakan strategi untuk menghadapi kesulitan dalam pelajaran tertentu. g). Membantu dalam pengaturan

waktu dan perencanaan jadwal belajar. h). Memberikan informasi tentang pelajaran tambahan, baik yang berkaitan dengan kurikulum sekolah maupun untuk mengembangkan bakat individu anak.

Berdasarkan masalah ini, tim PKM menggunakan metode permainan (game) karena dianggap sangat tepat agar anak-anak tidak bosan dan termotivasi belajar bahasa Inggris serta dapat mengaplikasikan bahasa Inggris dengan baik dalam keseharian mereka.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM dilaksanakan di Rumah Baca Sukacita (RBS) Ende yang dilaksanakan 2 kali dalam seminggu pada bulan Oktober 2023, dengan menggunakan beberapa tahapan:

### Tahap Persiapan Pelaksanaan

Dalam tahap ini Tim PkM yang terdiri dari dosen dan tiga orang mahasiswa menentukan mitra kegiatan pengabdian masyarakat. Tim melakukan observasi dan mencari informasi tentang kendala dan kebutuhan siswa serta dokumen yang diperlukan sebanyakbanyaknya terkait dengan permasalahan utama yang dihadapi mitra serta mencoba menemukan pendekatan pemecahan masalah. Selanjutnya, langkah-langkah solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra peserta secara bersama-sama melalui bimbingan belajar sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Setelah mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra, tim PkM kemudian merancang pembelajaran seperti RPS, jadwal kegiatan, modul dan materi-materi yang akan diajarkan pada saat kegiatan.

### Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Dalam tahap kedua ini Tim PkM melakukan kegiatan pembelajaran setiap tiga kali dalam seminggu. Siswa-siswi yang terlibat dalam kegiatan ini terdiri atas tiga kelompok, yakni kelompok pertama untuk anak-anak PAUD dan TK, sedangkan kelompok dua bagi anak-anak tingkat SD, dan kelompok tiga bagi anak-anak tingkat SMP. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode Games, yakni *Simon Says game*, *Taboo game*, dan *Word Game*. Setiap kegiatan diselingi dengan bernyanyi, agar anak-anak tidak merasa bosan dan monoton belajar bahasa Inggris.

### Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, tim PKM melakukan evaluasi melalui tes lisan dan tes tulis kepada peserta bimbingan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pertemuan Pertama

Kegiatan diawal pertemuan diawali dengan perkenalan. Materi yang diajarkan adalah *Greetings and Introduction*. Materi ini diajarkan untuk semua kelompok, yakni kelompok PAUD dan TK, kelompok Sekolah Dasar serta Kelompok Sekolah Menengah Pertama. Kegiatan ini dilakukan agar anak-anak dapat mengetahui cara memperkenalkan diri dan orang lain dalam bahasa Inggris.

### Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua diajarkan materi *colour, numbering and parts of Body*. Pada pertemuan kedua Tim PkM menggunakan metode permainan *Simon Says*. Mereka di jelaskan nama warna (*color*), angka (*number*) dan bagian anggota tubuh (*parts of body*) dalam bahasa Inggris. Setelah dijelaskan anak-anak diajarkan tata cara bermain permainan ini. Permainan *Simon Says* dimainkan dengan meminta anak-anak untuk menyentuh sesuatu dalam bahasa Inggris. *Simon Says touch your nose*. Permainan ini dapat meningkatkan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris, pelafalan (*pronunciation*). Selain itu permainan ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak sangat senang dan bersemangat mengikuti kegiatan ini. Bagi kelompok PAUD dan TK dan Sekolah Dasar diajarkan cara mengenal angka, mengenal warna dan juga mengenal anggota tubuh. Kegiatan ini diselingi dengan bernyanyi lagu *Head and shoulders*. Game (permainan) ini dapat meningkatkan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris (Hariadi et al., 2023). Bagi kelompok SMP selain menyebutkan nama warna, angka dan bagian anggota tubuh dan menjelaskan apa kegunaan dari setiap anggota tubuh.



Gambar 1. Simon Says Game Tingkat SMP dan SD

Melalui PkM yang dilakukan oleh Hasibuan, et al (2023) metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain karena dapat mempermudah mereka dalam menyerap informasi dan untuk menciptakan lingkungan belajar bahasa Inggris yang menyenangkan melalui permainan agar membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik dan meningkatkan minat belajar mereka. Saat anak belajar dengan metode konvensional, mereka cenderung sulit memahami dan cepat merasa bosan karena hanya belajar dari buku dan mendengarkan penjelasan. Namun, dengan menggunakan metode belajar melalui permainan seperti "Simon Says", diharapkan akan memudahkan anak-anak dalam mempelajari, memahami, dan menguasai bahasa asing. Selain membantu mengingat kosakata, permainan ini juga melatih kemampuan pendengaran. Hasil penelitian menunjukkan respon positif, di mana

anak-anak menikmati proses pembelajaran dengan antusias. Sekitar 80% dari mereka berhasil mengingat dan menjawab pertanyaan pada pertemuan selanjutnya.

### Pertemuan Ketiga

Pertemuan ini menggunakan *Taboo game*. Berdasarkan kegiatan PkM sebelumnya yang pernah dilakukan oleh beberapa Tim mengatakan bahwa *Taboo game* adalah salah satu metode yang bagus digunakan agar dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggris. Di kelompok Sekolah menengah pertama (SMP) diajarkan tentang *Drinks and Food*. Game ini dapat membantu siswa belajar kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris. Salah satu keterampilan bahasa yang seharusnya dikuasai oleh para siswa ketika belajar bahasa Inggris adalah kosakata. Ini merupakan komponen yang menghubungkan empat domain kecakapan bahasa Inggris, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Dengan kata lain, para siswa harus mempelajari kosakata untuk meningkatkan empat kompetensi tersebut. Para siswa akan memiliki peluang yang lebih baik untuk menguasai bahasa jika mereka mampu menguasai lebih banyak kata kosakata (Ni'maturrohmah & Millah, 2022).

Lebih lanjut, Permainan Taboo digunakan untuk mengajarkan kosakata: Latihan Pra-Pengajaran, kegiatan ini dilakukan di awal pelajaran dengan tujuan untuk menginspirasi minat siswa dalam belajar dan memperkenalkan mereka pada materi yang akan dibahas dalam kelas. Berikut adalah beberapa kegiatan pra-pengajaran yang akan digunakan. Guru akan pertamanya memperkenalkan subjek yang akan dibahas. Ini akan membantu siswa mengingat pengalaman pribadi mereka dengan subjek tersebut. Guru memiliki opsi lain untuk memperkenalkan subjek. Kedua, guru menggunakan serangkaian pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa tentang kosakata yang mungkin sudah dikenal oleh mereka. Guru memperingatkan mereka sebelum permainan dimulai untuk bermain permainan (Ni'maturrohmah & Millah, 2022). Selama melakukan pendampingan belajar bahasa Inggris ini, peserta sangat antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan. Terlihat ceria dan berani dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Tim PKM. Sedangkan di tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar diajarkan Foods and drinks (pengenalan nama makanan dan minuman).



Gambar 2. Taboo Games Tingkat SMP dan SD

### Pertemuan Ke-empat

Pertemuan keempat merupakan pertemuan terakhir di kegiatan ini. Dalam pertemuan ini menggunakan game *four in a row*. Game ini adalah salah satu metode permainan yang sangat menarik. permainan untuk 2 pemain. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencapai garis empat penghitung berturut-turut secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Penghitung merah memiliki lubang, memungkinkan pemain untuk membedakan antara merah dan kuning. Permainan ini dapat dilipat untuk penyimpanan yang mudah. Sebelum melakukan permainan, Tim PkM menyiapkan beberapa kata yang mempunyai pelafalan yang sama dan disiapkan dalam potongan-potongan kertas secara acak. Kemudian membagikan mereka dalam beberapa

kelompok kecil. Dan kemudian anak-anak diminta untuk menyusun beberapa kata yang memiliki pelafalan yang sama. Kegiatan ini dapat meningkatkan kosa kata (*vocabulary*), dan pelafalan (*pronunciation*) bahasa Inggris.



Gambar 3. *Four in a row* Tingkat SMP dan SD

### Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan pelaksanaan dilakukan adalah kegiatan evaluasi. Dalam kegiatan ini diberikan beberapa kuis yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Bagi yang bisa menjawab kuis dengan tepat dan benar diberikan reward berupa pensil, penghapus, buku, atau mainan lainnya yang dianggap lucu, unik dan menarik. Memberikan reward atau penghargaan merupakan salah satu apresiasi yang dilakukan oleh tim PkM (Ayuningtyas, 2021). Reward diberikan agar anak-anak termotivasi untuk belajar bahasa Inggris (Haryadi, et al., 2021; Kara et al., 2023). Di akhir kegiatan anak-anak diminta untuk nyanyi bersama dalam bahasa Inggris.



Gambar 4. Foto bersama Tim PkM dan Peserta

### SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Pembelajaran bahasa Inggris perlu diajarkan pada anak-anak sejak dini. Pembelajaran dengan menggunakan metode games adalah metode pembelajaran yang sangat efektif. Dalam kegiatan ini Tim PkM menggunakan beberapa metode permainan seperti *Simon Says*, *Taboo Games* dan *four in a row game*. Metode permainan dapat meningkatkan kosa kata (*vocabulary*), meningkatkan keaktifan dan partisipasi dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu games juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, meningkatkan percaya diri, dan menambah kreativitas anak. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan PkM ini yakni akan dilaksanakan secara berkelanjutan sehingga anak-anak dapat terus mengasah kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris. Demikian juga untuk waktunya akan

menambah jumlah pertemuan atau tatap muka sehingga kemampuan belajar bahasa inggris anak-anak semakin meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, P. (2021). Pelatihan "Fun with English" Untuk Siswa SMP Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 161–169. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.851>
- Debora, D., & Syeba, S. (2023). Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan "Cat and Mouse" di Desa Sangal Kalimantan Tengah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 895. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.7677>
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran bahasa inggris melalui media game pada panti asuhan al maun di desa ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 1725–1739. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>
- Haryadi, S., Sumarni, B., Imansyah, I., & Hidayatullah, H. (2021). Implementing Brown's Teaching Principles on the Training of English for General Speaking Purpose for School Teachers and Staff. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.33394/jpu.v2i1.3496>
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78–84. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>
- Hasibuan, A., Dini, I. H. ., Nadilah, D. ., & Rangkuti, R. W. . (2023). PENERAPAN GAME SIMON SAYS DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK TK DI SEKOLAH AZ-ZALFA. *Jurnal ADAM : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1379>
- Jusriati, Nasriandi, Ulpi, W., Riswanto, A. H., & Nawawi, N. (2023). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini Melalui Game Kintar. *Madaniya*, 4(2), 657–662. <https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/441>
- Kara, Y. M. D. K., Sama, G., Wanggai, F. F. I., & Nuri, N. A. B. (2023). English Tutoring for Orphanage Children. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 332–339. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3199>
- Ni'maturrohmah, N., & Millah, S. (2022). The Effect of Language Games Toward Mastery Students Vocabulary at Seventh Grade of SMP Islam Al-Ikhlas. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 464–471. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v9i2.3031>
- Miranti, I., Nurjanah, N., & Dwiastuty, N. (2020). Penggunaan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Inggris bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah Muta'alimin dan Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 3(3), 273-278. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.6839>
- Nasution, S. (2016). Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Warta*, 50(1), 15–19. DOI: <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.198>
- Ningsih, N., & Kara, Y. M. K. (2022). Pengembangan Bahan Bacaan Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Ende-Lio untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 289-297. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1719>
- Ningsih, N. & Kara, Y. M. D' K. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*

Indonesia, 8(2), 64–71. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/3041](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3041)

- Ota, M. K. (2022). Pembelajaran Basic English Vocabularies untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar, di Desa Libunio, Kecamatan So'a, Kabupaten Ngada. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-148. Retrieved from <https://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/mahajana/article/view/1916>
- Pali, A., & Ota, M. K. (2020). Pendampingan Kegiatan Fun with English Padpendampingan Kegiatan Fun with English Pada Serikat Anak Misioner (Sekami) Stasi St. Zakharia, Keuskupan Agung Ende, Flores, Ntt. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 278. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2884>
- Yanti, N. K. N., Numertayasa, I. W., & Pradnyana, P. B. (2024). Assistance in Learning Activities Using Games and Songs Media to Increase Learning Motivation and English Vocabulary of Class 3 Students of SDN 3 Bebalang in 2023. *IJOEM Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.58723/ijoem.v3i1.238>