

## Manajemen English Fun Day Berbasis Game-Based Learning untuk Peningkatan Kosakata dan Simple Past Tense Siswa

Adriani<sup>1</sup>, Aynun Fadilla<sup>2</sup>, Dahniar<sup>3</sup>, Dhea Chryselia<sup>4</sup>, Dian Putri Utami<sup>5</sup>, Gusfiani<sup>6</sup>,  
Haslinda<sup>7</sup>, Santi Bulawan<sup>8</sup>, Ahmad Junaedi<sup>9</sup>

Universitas Sulawesi Barat

adrianibuntukaraeng@gmail.com

### Article Info

Volume 3 Issue 4

December 2025

DOI :

10.30762/welfare.v3i4.3115

### Article History

Submission: 13-12-2025

Revised: 14-12-2025

Accepted: 16-12-2025

Published: 22-12-2025

### Keywords:

Community service, English Fun Day, game-based learning, Simple Past Tense, vocabulary.

### Kata Kunci:

English Fun Day, game-based learning, Kosakata, Pengabdian masyarakat, Simple Past Tense.



Copyright © 2025 Adriani, Aynun Fadilla, Dahniar, Dhea Chryselia, Dian Putri Utami, Gusfiani, Haslinda, Santi Bulawan, Ahmad Junaedi

Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

### Abstract

The activity was conducted at SMPN 04 Majene in two sessions, namely on November 14, 2025, for Grade VIII students and on November 21, 2025, for Grade IX students, with a total of 40 participants. The implementation method included a preparation stage consisting of developing instructional materials, selecting 40 regular and irregular verb vocabularies as the focus of learning, and creating flashcards as learning media. The implementation stage began with the delivery of basic Simple Past Tense material and vocabulary introduction, followed by core activities in the form of two educational games: a group-forming game based on vocabulary and a flashcard searching competition for Verb 1 according to sentence clues in the Simple Past Tense form. The results of the activity showed that students were able to improve their ability to accurately identify verb forms, understand the patterns of regular and irregular verb changes, and use vocabulary in simple sentence contexts. Overall, the implementation of English Fun Day proved to be effective in creating a fun and interactive learning atmosphere and in significantly enhancing students' vocabulary mastery.

### Abstrak

Kegiatan dilaksanakan di SMPN 04 Majene pada dua sesi, yaitu 14 November 2025 untuk siswa kelas VIII dan 21 November 2025 untuk siswa kelas IX, dengan total peserta sebanyak 40 siswa. Metode pelaksanaan mencakup tahap persiapan berupa penyusunan perangkat ajar, pemilihan 40 kosakata *verba regular* dan *irregular* sebagai fokus pembelajaran, serta pembuatan media pembelajaran berupa flashcard. Tahap pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi dasar Simple Past Tense dan pengenalan kosakata, dilanjutkan dengan aktivitas inti berupa dua permainan edukatif: permainan pembentukan kelompok berdasarkan kosakata, serta lomba pencarian *flashcard* Verb 1 sesuai petunjuk kalimat berbentuk *Simple Past Tense*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi bentuk verba secara tepat, memahami pola perubahan verba regular dan irregular, serta menggunakan kosakata dalam konteks kalimat sederhana. Pelaksanaan English Fun Day terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memfasilitasi kosakata siswa lebih meningkat secara signifikan.

## 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, Bahasa Inggris memainkan peran sentral sebagai bahasa internasional (*lingua franca*) yang menghubungkan berbagai bangsa, budaya, dan sektor kehidupan modern (Mulyani & Haliza, 2021). Penguasaan Bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai sekadar nilai tambah, melainkan telah menjadi keterampilan fundamental yang menentukan daya saing individu. Kemampuan ini membuka akses yang lebih luas terhadap informasi global, peluang karir profesional, serta kesempatan untuk melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi (Gunawan, 2023).

Korespondensi:

Adriani Ani

adrianibuntukaraeng@gmail.com

Dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, kosakata merupakan aspek yang paling krusial dan menjadi dasar bagi keterampilan bahasa lainnya (Nasrullah, 2024). Kosakata kerap diibaratkan sebagai “jantung” sebuah bahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis akan sulit berkembang secara efektif (Ningtia, 2022). Kemampuan memahami kosakata memungkinkan siswa untuk menangkap makna teks secara komprehensif serta mengungkapkan pikiran mereka dengan lebih jelas dan tepat. Hal ini sejalan dengan temuan Pesiwarissa dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang baik memberikan kontribusi signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menyampaikan gagasan secara efektif.

Namun demikian, tingginya urgensi penguasaan kosakata belum sepenuhnya tercermin dalam hasil belajar siswa di lapangan. Khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama seperti di SMPN 04 Majene, siswa masih sering menghadapi beragam hambatan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Beberapa kendala utama yang teridentifikasi meliputi rendahnya motivasi dan minat belajar, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta minimnya aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung membuat siswa merasa bosan, pasif, dan kurang percaya diri untuk berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris. Akibatnya, penguasaan kosakata siswa menjadi terbatas dan tidak berkembang secara optimal.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik pada usia remaja awal menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif. Menurut Annisa dkk (2023), dunia anak adalah dunia bermain, sehingga mereka lebih menyenangi proses belajar yang disertai unsur permainan. Dibandingkan orang dewasa, anak-anak memiliki tingkat konsentrasi yang lebih pendek dan mudah kehilangan minat. Oleh karena itu, mereka akan lebih aktif dan termotivasi ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menarik, tidak monoton, dan tidak berfokus pada kegiatan statis. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam merancang strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif di sekolah menengah pertama. Selain itu, kosakata sebagai persediaan kata yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi (Pauzia Rezky, 2023) menjadi elemen yang harus terus dikembangkan untuk mendukung keterampilan dasar berbahasa Inggris.

Menanggapi berbagai kendala tersebut, tim pengabdian masyarakat merancang sebuah intervensi yang berfokus pada pendekatan pembelajaran yang joyful, aktif, dan partisipatif melalui Pelaksanaan English Fun Day. Kegiatan ini menekankan pada penggunaan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan edukatif, nyanyian, simulasi, serta media visual. Pendekatan ini dirancang untuk mengurangi kecemasan siswa dalam belajar Bahasa Inggris dan membantu mereka memperoleh kosakata secara lebih natural melalui pengalaman belajar yang positif. English Fun Day diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi dan menggunakan kosakata baru dalam praktik berbahasa.

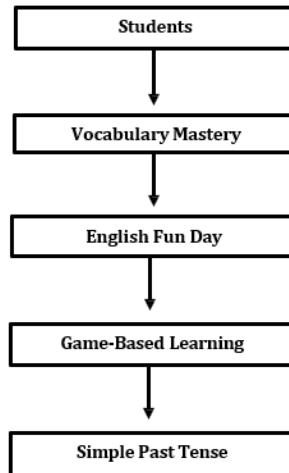
Dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, pelaksanaan English Fun Day diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMPN 04 Majene. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar dalam suasana yang lebih rileks dan menyenangkan, tetapi juga memperoleh pengalaman autentik dalam menggunakan Bahasa Inggris, sehingga mendukung peningkatan kompetensi bahasa mereka secara lebih holistik dan berkelanjutan.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami Simple Past Tense serta memperluas penguasaan kosakata verba regular dan irregular melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Kegiatan berlangsung di Lapangan SMPN 04 Majene dan dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu pada 14 November 2025 untuk siswa kelas VIII dan 21 November 2025 untuk siswa kelas IX, dengan jumlah peserta sebanyak 40 siswa yang secara bersedia mengikuti kegiatan secara penuh. Pelaksanaan program diawali dengan tahap persiapan yang mencakup penyusunan perangkat materi pembelajaran, pemilihan daftar 40 verba sebagai fokus instruksional, serta pembuatan media pendukung berupa flashcard, termasuk pengaturan teknis lokasi kegiatan.

Selanjutnya, rangkaian kegiatan dibuka dengan orientasi awal mengenai tujuan pelaksanaan, dilanjutkan dengan penyampaian materi pendahuluan terkait konsep dasar Simple Past Tense, karakteristik verba regular dan irregular, serta pengenalan kosakata yang menjadi objek pembelajaran. Setelah itu, siswa diberikan waktu untuk melakukan hafalan kosakata sebagai penguatan awal sebelum pelaksanaan aktivitas inti. Tahap kegiatan inti diformat dalam bentuk dua model permainan edukatif: (1) permainan pembentukan kelompok berdasarkan kata kunci untuk mengembangkan respons cepat dan meningkatkan keterlibatan siswa, serta (2) permainan

pencarian flashcard Verb 1 berdasarkan kalimat Simple Past Tense yang dibacakan fasilitator, yang bertujuan menguji kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk verba yang tepat secara kontekstual. Pada tahap akhir, kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan evaluasi singkat guna memperoleh umpan balik terkait efektivitas pelaksanaan program.



**Gambar 1.** Proses pengabdian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan English Fun Day dalam program Pengabdian Masyarakat telah menghasilkan peningkatan pada pemahaman siswa mengenai Simple Past Tense serta pengembangan penguasaan kosakata verba regular dan irregular. Kegiatan yang dilaksanakan dalam dua sesi yaitu pada 14 November 2025 untuk kelas VIII dan 21 November 2025 untuk kelas IX berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari peserta. Tahap persiapan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa daftar 40 verba sebagai fokus pembelajaran, media flashcard, serta skema permainan edukatif yang digunakan sebagai inti kegiatan. Pada tahap ini pula dilakukan pengaturan teknis lokasi dan koordinasi dengan pihak sekolah.

Kegiatan awal dimulai dengan penyampaian materi Simple Past Tense, siswa diberikan penjelasan mengenai perubahan bentuk kata kerja (verb 1 ke verb 2) serta penggunaan tense tersebut dalam menceritakan peristiwa lampau. Penyampaian dilakukan secara interaktif di ruang terbuka, di mana siswa duduk berkelompok sambil mencatat dan mengikuti arahan. Suasana yang santai dan partisipatif membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar di ruang terbuka.

Setelah penjelasan materi simple past tense, siswa diberikan daftar kosakata regular dan irregular verb untuk membantu memahami perubahan bentuk kata kerja yang benar dalam materi Simple Past Tense. Pada tahap ini, siswa diminta mencermati perbedaan antara kata kerja yang berubah secara beraturan dengan penambahan -ed (regular verb) dan kata kerja yang berubah tanpa pola tertentu (irregular verb). Kegiatan berlangsung sambil siswa mencatat kosakata tersebut untuk dapat lebih memahami susunan contoh kalimat yang akan diberikan pada saat games nantinya, menggunakan kata kerja yang telah dipelajari. Pendekatan ini membantu siswa mengidentifikasi pola, memperkaya kosakata, serta membangun pemahaman bahwa tidak semua kata kerja dapat dibentuk dengan aturan yang sama. Dengan suasana belajar yang santai dan kolaboratif, siswa terlihat lebih aktif bertanya, mencoba, serta berani menggunakan kosakata baru untuk membuat kalimat Bahasa Inggris menggunakan Simple Past Tense.



**Gambar 2.** Pemberian materi kepada siswa

Kegiatan inti dilanjutkan dengan penerapan permainan pembentukan kelompok kecil (*group formation game*) sebagai strategi pedagogis untuk memperkuat pemahaman kosakata melalui

aktivitas fisik dan kolaboratif. Dalam permainan ini, siswa diminta membentuk formasi sesuai instruksi jumlah anggota dan objek yang disebutkan oleh fasilitator. Misalnya, pada kata "tunnel", dua siswa bekerja sama membentuk posisi menyerupai terowongan dengan menautkan tangan di atas kepala; pada kata "traffic light", tiga siswa berdiri berurutan vertikal menyerupai susunan lampu lalu lintas; pada kata "car", empat siswa berperan layaknya berada di dalam mobil dengan salah satu siswa bertindak sebagai pengemudi; serta pada kata "flower", lima siswa membentuk pola menyerupai bunga dengan seorang siswa berada di bagian tengah sebagai putik. Melalui instruksi berbasis kosakata tersebut, siswa terdorong untuk memahami makna kata melalui pendekatan gerak dan visualisasi, sehingga membantu peningkatan retensi dan perluasan perbendaharaan kosakata. Selain itu, permainan ini juga dirancang untuk mempermudah pengelompokan siswa menjadi tim pada kegiatan permainan berikutnya melalui proses pembentukan kelompok yang dinamis dan partisipatif.

Permainan kedua ialah lomba edukatif, di mana beberapa siswa sedang mencari dan mengambil kartu kosakata yang berserakan di lantai setelah diberi petunjuk berupa kalimat lampau sesuai simple past tense. Kartu-kartu tersebut berisi bentuk kata kerja reguler dan irregular dalam bentuk Verb 1 (V1) dan Verb 2 (V2). Kegiatan ini dilakukan secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar dari buku tetapi juga melalui permainan yang melibatkan kerja sama, ketelitian, serta kecepatan. Teman-teman lain tampak mengamati dan menunggu giliran sambil berdiri dalam antrian, sehingga suasana belajar menjadi lebih teratur dan interaktif.



Gambar 3. Lomba edukatif

Kegiatan diakhiri dengan pemberian reward kepada siswa yang berhasil memenangkan lomba mencari kata bersama kelompoknya. Suasana penutupan semakin hangat dengan adanya sesi dokumentasi akhir sebagai bentuk apresiasi sekaligus kenang-kenangan dari rangkaian kegiatan ini. Melalui sesi foto tersebut, setiap momen berharga selama proses pembelajaran bahasa Inggris dapat diabadikan dengan baik, sehingga menjadi memori indah yang dapat dikenang oleh peserta di masa mendatang.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan solusi terhadap rendahnya penguasaan kosakata verba serta pemahaman Simple Past Tense di kalangan siswa SMPN 04 Majene. Implementasi pembelajaran berbasis permainan terbukti menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Melalui pemberian materi pendahuluan, siswa memperoleh gambaran mengenai bentuk-bentuk kata kerja yang akan digunakan. Selanjutnya, hafalan kosakata menjadi tahap penting yang mendukung kejelasan pemahaman siswa sebelum memasuki rangkaian permainan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa solusi berupa game-based learning berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan mencocokkan bentuk Verb 1 yang sesuai dengan Verb 2 yang terdapat dalam kalimat Simple Past saat permainan berlangsung. Hasil ini sejalan dengan temuan Ramadan & Febianti (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan dan interaksi mampu meningkatkan pemahaman bahasa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih aktif dalam menguasai komponen bahasa yang diajarkan. Dengan demikian, indikator keberhasilan program yakni peningkatan pemahaman grammar dan kosakata telah tercapai.

Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh Firdaus dkk (2020) yang menegaskan bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain mendorong siswa untuk memahami bahasa Inggris melalui pengalaman yang menyenangkan, sehingga konsep linguistik seperti vocabulary dan grammar lebih mudah diingat dan diterapkan dalam konteks nyata. Dengan adanya penguatan teoritis tersebut, penerapan game-based learning pada materi Simple Past dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan linguistik siswa secara komprehensif.

Faktor lain yang mendorong keberhasilan kegiatan ini antara lain penggunaan media pembelajaran berupa flashcard yang menarik, penyajian materi yang ringkas dan jelas, serta

desain permainan yang kompetitif namun menyenangkan. Suasana lapangan yang luas juga mendukung pelaksanaan permainan, sehingga siswa merasa lebih bebas dan aktif bergerak. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan Fun English oleh Anisa dkk (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dan permainan edukatif membuat siswa lebih senang dalam belajar serta meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris, bahkan ketika masih terdapat kesalahan pengucapan atau penulisan. Selain itu, pelaksanaan kegiatan pada area lapangan yang luas turut mendukung keberhasilan program karena siswa dapat bergerak bebas, berinteraksi aktif, dan berkompetisi secara sehat tanpa merasa terbatasi oleh ruang kelas.



**Gambar 5.** Foto Bersama Tim Pengabdian

Namun demikian, kegiatan ini juga menghadapi hambatan, salah satunya perbedaan kecepatan siswa dalam menghafal kosakata sehingga beberapa peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami bentuk verba. Hambatan tersebut sejalan dengan temuan Anisa et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa masih terdapat siswa yang kesulitan melafalkan kosakata Inggris dengan benar meskipun kegiatan Fun English membantu meningkatkan minat dan keberanian mereka dalam berbicara. Meski begitu, kendala tersebut tidak mengganggu secara signifikan, karena antusiasme siswa tetap tinggi dan mereka saling membantu dalam kelompok. Dengan demikian, dukungan teman sebaya dan suasana pembelajaran yang menyenangkan menjadi faktor kompensasi terhadap variasi kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung efektif.

Berdasarkan pembandingan dengan referensi kegiatan pengabdian berbasis English Fun Learning dan game-based learning sebelumnya, hasil yang diperoleh konsisten menunjukkan bahwa permainan dapat memperkuat pemahaman struktur bahasa serta penguasaan kosakata. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek tetapi juga menawarkan alternatif metode pembelajaran yang dapat diadaptasi guru dalam kegiatan belajar di kelas.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian "Pelatihan Seni Budaya dan Pemahaman Moderasi Beragama" di Desa Cindaga, Kabupaten Banyumas, berhasil memperkuat harmoni sosial dan melestarikan seni tradisional melalui pendekatan *Asset-Based Community Development (ABCD)*. Pelatihan seni karawitan dan workshop moderasi beragama mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai toleransi, keseimbangan, dan kebersamaan lintas agama. Kegiatan ini juga menumbuhkan kembali minat generasi muda terhadap kesenian lokal sebagai sarana memperkuat identitas budaya dan mempererat hubungan sosial. Diperlukan keberlanjutan program dengan dukungan lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat agar nilai-nilai moderasi beragama terus terinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari serta kesenian karawitan tetap menjadi media efektif untuk membangun kohesi sosial dan perdamaian antarumat beragama di Desa Cindaga. Pelaksanaan program English Fun Day dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMPN 04 Majene telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata serta pemahaman siswa mengenai penggunaan Simple Past Tense. Melalui pendekatan game-based learning yang menyenangkan, siswa dapat belajar secara aktif, interaktif, dan berpartisipasi penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seperti flashcard, permainan edukatif, dan kegiatan kolaboratif terbukti meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata regular dan irregular verb. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif membantu siswa mengidentifikasi, menghafal, dan menerapkan bentuk kata kerja dalam kalimat sederhana. Selain itu, suasana pembelajaran yang kreatif dan variatif mampu mengatasi kebosanan serta meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan kompetensi bahasa siswa di kelas.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkala dengan variasi permainan yang lebih beragam. Guru juga diharapkan dapat mengintegrasikan konsep pembelajaran aktif ke dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari guna memperkuat pemahaman siswa dan menjaga motivasi belajar mereka.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMPN 04 Majene sebagai mitra pelaksana yang telah memberikan dukungan penuh serta kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak institusi dan lembaga terkait yang telah memberikan dukungan moral maupun teknis selama proses pelaksanaan kegiatan.

Tidak lupa, penulis mengapresiasi seluruh siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan English Fun Day, sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M., Asrani, Salima, S. R., Handayani, M., & Laila, N. (2023). Pelatihan Perancangan Pembelajaran Abad 21 Melalui Pembelajaran Terintegrasi STEM Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdipamas*, 7(1), 197– 206.
- Firdaus, M. ., & Muryanti , E. . (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216– 1227. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Ginting, C. A. A. B., Saputri, L., Mardiana, M., Sitepu, D. R. B. ., Afni, K. ., Devieta, A., ... Tarigan, S. B. (2023). Pendampingan Literasi Dan Numerasi Anak Usia Sekolah Dasar Di Padang Cermin, Langkat, Sumatera Utara. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 123-129. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.341>
- Miharja, M. N. D., Edora, E., hadikristanto, W. ., Andika, S., & Herol, H. (2023). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru SMP IT Insan Kamil Cikarang Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Computer Base Test (CBT) . *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 340– 345. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i2.506>
- Mulyani, F., and Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Nasrullah, N. (2024). Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(1), 160-171. <https://doi.org/10.58218/alinea.v4i1.703>
- Ningtias, N. E. (2022). Efektivitas Buku Ajar Happy Thinking Unit III Parts of the Plant untuk Meningkatkan Kosakata Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4713–4725. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2657>
- Pauzia, R. (2023). *Using English Song In Improving Students' Vocabulary at SMPN 7 Polewali Mandar*. State Islamic Institute (IAIN), Parepare.
- Pesiwarissa, R. ., Tharob, T. ., & Lekawael, R. F. . (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui permainan kosakata vocab mania' untuk siswa Kelas viii-5 smp negeri 9 ambon. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 3656–3665. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26701>
- Prayuda, M. S. (2023). Penyuluhan Bahasa Inggris Dasar Daily Speaking Pada Anak-Anak Di Desa Salaon Toba Kabupaten Samosir. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 463–468. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.574>
- Ramdan, M., & Febianti, S. (2024). Menumbuhkan Kecintaan Bahasa Inggris: Implementasi Metode English Fun di SD Negeri 020 Babulu. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 191-197. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7232>
- Sabara, E., Wahrini, R., & Mustamin, M. (2024). Pendekatan Manajerial dalam Pemanfaatan Internet untuk Mendukung Bahan Ajar Interaktif . *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 730-735. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i4.1000>

- Saputri, L. ., Mardiat, M., Sitepu, D. R. B. ., Susilawati, E. ., Ningsih, Y., Ayumi, N., & Siregar, Z. A. D. (2023). Pendampingan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar di Desa Tanjung Putus, Padang Tualang, Langkat, Sumatera Utara. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.344>
- Silaban, G. C. ., Purba, I. M. ., Sirait, E. U. M. ., Marbun, E. M. Y. ., Purba, I. P. ., Siagian, C. B. ., ... Sinurat, B. (2023). Sosialisasi Model "Fun with English" dengan Menggunakan Metode Game Based Learning dalam Melatih Kemampuan Pronunciation Siswa di SMP Negeri 3 Pematangsiantar. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 438–442. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.625>
- Siregar, A. U., Lubis, D. I. D., Isnaini Nur Azhara, Khayru Aqillah, Mhd Rahmad Ramadhan, & Pardosi, W. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha di Lingkungan Pelajar Pada Panti Asuhan Ar-Rahman Medan. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 111–115. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.336>
- Simon Molan, K. (2023). Pelatihan Literasi Melalui Program "Gebyar Literasi" Sebagai Medium Peningkatan Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Kabuna, Nusa Tenggara Timur. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 176–183. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.396>
- Yani, S., Novia, L., Vidia, R., Suli, V. C., Muhiddah, A., & Chalik, M. R. (2025). Optimalisasi Manajemen Sumber Daya dalam Penggunaan Aplikasi ELSA untuk Peningkatan Keterampilan Speaking dan Pronunciation di SMK Telkom Makassar. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 50–57. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i1.2075> Yani, S., Novia, L., Vidia, R., Suli, V. C., Muhiddah, A., & Chalik, M. R. (2025). Optimalisasi Manajemen Sumber Daya dalam Penggunaan Aplikasi ELSA untuk Peningkatan Keterampilan Speaking dan Pronunciation di SMK Telkom Makassar. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 50–57. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i1.2075>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Zakaria, W. A., Buhani, B., Riniarti, M., Sumadi, S., Priyambodo, P., & Permatasari, N. (2025). Pelatihan Growth Mindset dan Jiwa Kompetitif melalui Permainan Edukatif untuk Mempersiapkan Pelajar Berdaya Saing Tinggi. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 261–267. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i2.2229>