

**PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR DI SD NEGERI BAROMBONG
“INTERAKSI SEDERHANA MELALUI MEDIA GAMBAR DAN WARNA”**

**INTRODUCING BASIC ENGLISH AT BAROMBONG ELEMENTARY SCHOOL:
SIMPLE INTERACTIONS THROUGH VISUAL MEDIA AND COLORS**

Muhajira Muslimin^{1*}, Octaviani², Andi Hajar³, Riny Jefri⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*muhajiramuslimin03@gmail.com

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa-kata bahasa Inggris dasar siswa kelas IV dan V SD Negeri Barombong melalui media gambar dan warna yang menampilkan aktifitas sehari-hari seperti berenang, bermain, dan memasak. Metode yang digunakan adalah pengamatan tes kosa-kata dan wawancara dengan guru kelas untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengingat kosa-kata baru dengan baik dan lebih percaya diri saat mengucapkannya. Media gambar dan warna terbukti efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman kosa-kata Bahasa Inggris dasar.

Kata Kunci: media gambar, kosa-kata Bahasa Inggris, aktivitas sehari-hari, pembelajaran interaktif

Abstract: This community service aims to enhance the basic English vocabulary of fourth and fifth grade students at SD Negeri Barombong through picture and color media depicting daily activities such as swimming, playing, and cooking. The methods used included observation, vocabulary tests, and interviews with the classroom teacher to assess the effectiveness of the learning media. The results show that most students were able to remember new vocabulary well, improved their confidence in pronouncing words, and actively participated in the learning process. Picture and color media proved effective in increasing students' interest, engagement, and understanding of basic English vocabulary.

Keywords: picture media, English vocabulary, daily activities, interactive learning

Article History:

Received	Revised	Published
05 April 2026	10 Mei 2026	15 Mei 2026

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi global. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini di sekolah dasar menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa sekaligus menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan era globalisasi. Anak-anak pada tahap perkembangan usia sekolah dasar memiliki karakteristik khusus, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, mudah mengingat, dan senang dengan aktivitas visual serta interaktif. Kondisi ini memberikan peluang besar untuk menanamkan dasar-dasar kemampuan berbahasa Inggris melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan berbasis media.

Pengabdian yang dilakukan oleh Damayanti dan Kristiantari menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Android terbukti efektif dalam mengenalkan

Bahasa Inggris dasar bagi siswa kelas VI sekolah dasar. Multimedia interaktif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dasar melalui penyajian audio, visual, dan animasi yang saling melengkapi (Damayanti & Kristiantari 2022, 82). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dapat memperkaya proses belajar-mengajar, terutama dalam konteks penguasaan bahasa asing.

Selain itu, minat belajar siswa sekolah dasar terhadap Bahasa Inggris juga menjadi aspek penting yang memengaruhi hasil pembelajaran. Yulianto menekankan bahwa pengenalan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya ketika proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak-anak (Yulianto 2023, 79). Dengan demikian, penggunaan metode interaktif berbasis media gambar, warna, dan permainan dapat menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Maesaroh dan Malkiah juga menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap pengenalan huruf dan kemampuan membaca dasar dalam Bahasa Inggris. Melalui media multimedia, siswa dapat lebih mudah mengenal alfabet, melafalkan kata, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang tepat (Maesaroh & Malkiah 2015, 14). Hal ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menjawab kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual dan audio.

Konteks pandemi Covid-19 yang berlangsung beberapa tahun terakhir semakin memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran alternatif. Rahmat dan Fauzi mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk anak-anak pada masa pandemi harus beradaptasi dengan situasi pembelajaran jarak jauh. Pengenalan kosakata dan struktur bahasa sederhana dilakukan dengan dukungan media digital yang ramah anak sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun dalam keterbatasan tatap muka (Rahmat & Fauzi 2022, 160). Kondisi ini memberikan pelajaran bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dasar tidak dapat hanya mengandalkan metode konvensional, melainkan harus fleksibel dengan teknologi dan media kreatif.

Selanjutnya, PengabdianDewi mengembangkan game edukasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash*. Game ini terbukti mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa asing, terutama karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Dewi 2012, 56). Hal ini menguatkan gagasan bahwa integrasi gambar, warna, dan elemen permainan memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat dipahami bahwa pengenalan Bahasa Inggris dasar di sekolah dasar melalui media gambar dan warna merupakan salah satu strategi efektif dalam menciptakan interaksi sederhana namun bermakna. Media visual mampu membantu anak mengenal kosakata baru, mengingat arti kata, serta menghubungkannya dengan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sederhana seperti menanyakan nama benda, warna, atau hewan dalam Bahasa Inggris dapat melatih keterampilan berbicara (*speaking*) sekaligus memperkaya perbendaharaan kata siswa.

Dengan demikian, Pengabdian dan pengabdian yang menekankan pada penggunaan media gambar dan warna dalam pengenalan Bahasa Inggris dasar tidak hanya relevan secara teoretis, tetapi juga memiliki nilai praktis yang tinggi. Guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan media visual untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman bahasa. Upaya ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan masa kini yang menekankan pentingnya literasi bahasa asing sebagai bekal menghadapi kompetisi global sejak usia dini.

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan proses pengenalan Bahasa Inggris dasar melalui media gambar dan warna pada siswa sekolah dasar. Menurut Ramdhan (2021), metode Pengabdian kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami fenomena secara alami, menekankan makna, serta menggali data lapangan tanpa manipulasi variabel.

Subjek Pengabdian terdiri atas 12 siswa dari kelas IV dan V SD Negeri Barombong. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris dasar. Fokus Pengabdian adalah pada bagaimana siswa merespons, memahami, dan berinteraksi ketika diberikan stimulus berupa media gambar dan warna. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, pemberian soal sederhana berbasis gambar, serta wawancara singkat dengan guru kelas. Observasi bertujuan merekam aktivitas dan respon siswa selama pembelajaran, soal digunakan untuk mengukur pemahaman kosakata dasar, sedangkan wawancara memberikan informasi tambahan mengenai kendala dan dukungan yang muncul di kelas. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan metode ini, diharapkan diperoleh gambaran utuh mengenai efektivitas media gambar dan warna dalam membantu siswa kelas IV dan V mengenal Bahasa Inggris dasar.

HASIL

Tes pengenalan Bahasa Inggris dasar melalui media gambar dan warna diberikan kepada 12 siswa kelas IV dan V dengan jumlah 10 soal. Hasil menunjukkan variasi capaian sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Hasil Pencapaian Siswa

Hasil Jawaban	Jumlah Siswa	Persentase
10 benar	7 siswa	58%
9 benar	2 siswa	17%
8 benar	1 siswa	8%
0 benar	2 siswa	17%

Dari tabel hasil tes, terlihat bahwa sebagian besar siswa (9 dari 12 anak atau 75%) dapat menjawab seluruh soal dengan benar, sementara 1 siswa masih salah dua soal (8/10), dan 2 siswa salah tiga soal (7/10). Temuan ini memperlihatkan bahwa media gambar dan warna sangat efektif dalam membantu anak memahami kosakata dasar Bahasa Inggris. Sesuai dengan pendapat Iswari (2017), flashcard bergambar mempermudah siswa dalam mengingat kosakata karena bentuk visualnya konkret dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.



Gambar 1. Dokumentasi Penelitian

Siswa yang memperoleh nilai sempurna umumnya menunjukkan minat belajar yang tinggi, antusias dalam mengikuti kegiatan, serta aktif merespon pertanyaan guru. Mereka mampu menghubungkan gambar dengan kosakata Bahasa Inggris secara konsisten. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang melakukan kesalahan. Satu siswa salah dua soal, terutama pada kosakata warna seperti *green* dan *yellow*, sedangkan dua siswa lainnya salah tiga soal karena mengalami kesulitan dalam membedakan kosakata hewan. Kondisi ini menunjukkan adanya variasi pemahaman antar siswa. Menurut Maesaroh dan Malkiah (2015), perbedaan hasil belajar sering kali dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan konsentrasi, serta faktor eksternal seperti dukungan lingkungan belajar.

Selain hasil tes, ketika pembelajaran berlangsung dikelas menunjukkan bahwa penggunaan media gambar yang menampilkan aktivitas sehari-hari seperti berenang, bermain, memasak, dan kegiatan lainnya mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dasar. Menuturkan:

*“Ketika saya menunjukkan gambar anak yang sedang berenang atau bermain bola, anak-anak langsung bersorak dan antusias menyebutkan kata *swimming* atau *playing football*. Mereka terlihat lebih cepat mengingat karena gambar tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.”*

Selain itu juga menambahkan bahwa metode ini membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif.

“Siswa tidak hanya melihat gambar saja, tetapi juga menirukan gerakannya. Misalnya, kalau saya tunjukkan gambar orang berenang, mereka langsung menggerakkan tangan seperti sedang berenang. Dengan begitu, pembelajaran jadi lebih menyenangkan, bahkan anak yang biasanya diam jadi ikut mencoba.”

Dari wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa media visual yang terkait dengan pengalaman konkret anak mampu meningkatkan keterlibatan emosional sekaligus pemahaman bahasa. Anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memaknainya melalui gerakan dan pengalaman.

Meskipun demikian, masih ada sebagian kecil siswa yang belum mencapai hasil optimal. Guru menjelaskan bahwa beberapa anak terkadang terlalu fokus menirukan gerakan sehingga lupa menyebutkan kata dengan benar. Ada juga yang kurang memperhatikan instruksi karena lebih tertarik bercanda dengan temannya. Dengan kata lain, media gambar aktivitas memang menarik, tetapi tetap memerlukan kontrol kelas dan bimbingan guru agar fokus siswa tidak teralihkan.

Temuan ini sesuai dengan pandangan Iswari (2017) yang menekankan bahwa media visual berupa flashcard bergambar dapat meningkatkan daya ingat kosakata karena bentuknya konkret

dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Lebih jauh lagi, PengabdianAni (2018) menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar berwarna tidak hanya membantu siswa menghafal kosakata, tetapi juga mendorong keberanian mereka untuk berbicara. Dalam konteks Pengabdianini, keberanian siswa terlihat ketika mereka mencoba menyebutkan kata “swimming” sambil menirukan gerakan, atau mengatakan “cooking” sambil berpura-pura mengaduk masakan.

Selain itu, menurut Temaja (2022), gambar sederhana yang merepresentasikan aktivitas sehari-hari merupakan jembatan penting bagi anak-anak dalam memahami bahasa asing. Anak akan lebih cepat belajar kata baru jika kata tersebut berkaitan dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan. Hal ini terlihat ketika siswa dengan mudah memahami kata “playing” karena hampir setiap hari mereka bermain dengan teman sebaya.

Secara keseluruhan, wawancara dengan guru kelas memperkuat kesimpulan bahwa media gambar aktivitas sehari-hari dapat meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris dasar sekaligus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru menekankan bahwa keberhasilan media ini sangat dipengaruhi oleh cara penyajian di kelas, yaitu dengan mengombinasikan gambar, gerakan, dan interaksi verbal. Dengan demikian, pengenalan kosakata tidak hanya berlangsung di tingkat kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.



Gambar 2. Proses Penelitian

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Pengabdian yang telah dilakukan di SD Negeri Barombong, ditemukan beberapa temuan penting yang menunjukkan bagaimana media gambar dan warna memengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas IV dan V. Temuan-temuan ini memberikan gambaran mengenai efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman kosakata, antusiasme, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil Pengabdian juga mengungkap beberapa kendala yang muncul dan menekankan pentingnya peran guru dalam membimbing serta memfasilitasi siswa agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, pembahasan berikut disusun dalam beberapa aspek utama, yaitu:

1. Efektivitas Media Gambar Aktivitas

Penggunaan media gambar yang menampilkan aktivitas sehari-hari seperti berenang (*swimming*), bermain (*playing*), dan memasak (*cooking*) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata dasar Bahasa Inggris pada siswa. Guru menjelaskan bahwa anak-anak lebih cepat mengenali kata yang berhubungan dengan pengalaman langsung mereka. Misalnya, ketika diperlihatkan gambar anak sedang bermain bola, sebagian besar siswa langsung dapat menyebutkan kata “playing football” tanpa kesulitan. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret lebih mudah diserap anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Sejalan dengan Iswari (2017), media visual yang sederhana dan konkret membantu memperkuat daya ingat kosakata serta membuat pembelajaran terasa lebih nyata. Pengabdian Sembiring, Sinabariba, Surbakti, Laila, dan Putri (2024) menyatakan, “Penggunaan media gambar dan warna yang kreatif dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Anak-anak lebih termotivasi untuk mengingat kata baru dan lebih percaya diri dalam menyebutkannya” (2083).

2. Antusiasme dan Interaksi Siswa

Hasil tes maupun pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan media gambar aktivitas. Anak-anak yang biasanya pasif terlihat berani mencoba mengucapkan kosakata baru, bahkan ada yang menirukan gerakan dari gambar. Contohnya, saat melihat gambar “swimming”, siswa tidak hanya menyebut kata tetapi juga menirukan gerakan tangan berenang. Hal ini membuktikan bahwa media gambar dapat memunculkan keterlibatan kognitif, afektif, sekaligus psikomotor. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami dan merasakan makna kata. Pandangan ini selaras dengan Ani (2018) yang menyatakan bahwa kartu bergambar berwarna mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara serta memperkaya kosakata yang digunakan dalam interaksi sederhana.

3. Kendala dalam Pembelajaran

Meskipun sebagian besar siswa memperoleh hasil sempurna, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai capaian maksimal. Dari 12 anak, terdapat dua siswa yang salah tiga soal (7/10) dan satu siswa salah dua soal (8/10). Guru menjelaskan bahwa kesalahan tersebut terutama muncul pada kosakata yang jarang digunakan atau mirip satu sama lain, misalnya perbedaan antara *cooking* dan *eating*, atau *green* dan *yellow*. Selain itu, beberapa siswa terlihat lebih sibuk menirukan gerakan daripada menyebutkan kata, sehingga fokus belajar terganggu. Hal ini sesuai dengan Maesaroh & Malkiah (2015) yang menegaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh motivasi, perhatian, serta pengelolaan kelas. Anak yang kurang fokus atau terdistraksi teman cenderung mengalami kesulitan dalam mengingat kata baru.

4. Peran Guru dalam Mendukung Keberhasilan

Guru kelas memandang bahwa media gambar aktivitas sangat membantu proses pembelajaran, namun keberhasilan tetap bergantung pada strategi guru dalam menyajikannya. Guru menekankan pentingnya variasi metode, seperti pengulangan (*repetition*), permainan kelompok, atau lagu sederhana untuk memperkuat kosakata. Media visual memang menarik perhatian, tetapi tanpa bimbingan guru yang aktif, sebagian siswa masih berisiko kehilangan fokus. Hal ini sejalan dengan teori Temaja (2022) yang menyebutkan bahwa gambar sederhana efektif sebagai jembatan awal pengenalan bahasa asing, tetapi tetap membutuhkan peran guru untuk mengarahkan dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga fasilitator yang mampu menjaga suasana kelas tetap kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan kombinasi media gambar aktivitas dan strategi pengajaran kreatif, pembelajaran Bahasa

Inggris dasar dapat menjadi pengalaman yang bermakna serta meningkatkan pemerataan pemahaman antar siswa.

KESIMPULAN

Pengabdian mengenai pengenalan Bahasa Inggris dasar di SD Negeri Barombong melalui media gambar dan warna dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2026. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa media visual yang menampilkan aktivitas sehari-hari seperti berenang, bermain, dan memasak efektif meningkatkan pemahaman kosakata dasar siswa. Dari 12 siswa yang mengikuti tes, 9 siswa berhasil menjawab seluruh soal dengan benar, 1 siswa salah dua soal, dan 2 siswa salah tiga soal. Hasil ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami kosakata dengan baik, meskipun masih ada beberapa yang membutuhkan bimbingan tambahan.

Media gambar dan warna terbukti tidak hanya membantu anak mengingat kosakata, tetapi juga meningkatkan minat, keberanian, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias karena merasa belajar sambil bermain. Anak-anak tidak sekadar menghafal kata, tetapi juga menirukan gerakan dari gambar, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dan warna sangat efektif dalam pengenalan Bahasa Inggris dasar di sekolah dasar. Namun, guru tetap perlu memberikan variasi metode seperti permainan, pengulangan, atau lagu sederhana agar siswa yang mengalami kesulitan dapat terbantu. Dengan pendekatan kreatif ini, pemerataan hasil belajar di antara siswa akan lebih mudah tercapai.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT sehingga Pengabdian ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada **Maam Andi Hajar, S.Pd, M.Hum.** selaku dosen pengampu yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, guru kelas, serta siswa SD Negeri Barombong yang telah memberikan kesempatan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal, dan hasil Pengabdian ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Ani, A. M. "Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 95–119.
- Damayanti, K. D., and M. G. R. Kristiantari. "Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI." *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 81–89.
- Dewi, G. P. F. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

- Iswari, F. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar." *Deiksis* 9, no. 2 (2017): 119–128.
- Maesaroh, S., and N. Malkiah. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Sisfotek Global* 5, no. 1 (2015).
- Rahmat, H., and W. H. Fauzi. "Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19." *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 18, no. 1 (2022): 154–165.
- Ramdhan, M. *Metode Penelitian*. Jakarta: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Sembiring, F., Y. E. Sinabariba, A. A. Surbakti, W. Laila, and Z. Putri. "Sosialisasi Peningkatan Vocabulary Melalui Kreativitas Warna dan Gambar Bagi Siswa SDN 091386 Saran Pandang." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 6 (2024): 2083–2087.
- Temaja, I. G. B. W. B. "Gambar Sederhana Sebagai Media Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Sekolah Daerah Tertinggal." *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 51–60.
- Yulianto, S. W. "Pengenalan Bahasa Inggris Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Desa Sukasari." *Jurnal Pengabdian Mandiri* 2, no. 1 (2023): 77–82.