



## PENERAPAN METODE INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII DI MTS MUSLIMAT NU PALANGKARAYA

### THE IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE METHODS IN TEACHING ENGLISH TO SEVENTH-GRADE STUDENTS AT MTS MUSLIMAT NU PALANGKARAYA

Tria Angela Kusumaningrum<sup>1\*</sup>, Santi Erliana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

\*triaangela04102@gmail.com

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif bagi siswa kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya melalui penerapan Metode Interaktif. Program berlangsung selama delapan pertemuan dengan pendekatan observasi partisipatif, di mana pengabdi terlibat langsung sebagai pendamping pembelajaran di kelas yang berjumlah 32 siswa. Berbagai aktivitas disusun dengan memanfaatkan media visual, permainan bahasa, diskusi kelompok, serta latihan terbimbing untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mampu mendorong keterlibatan siswa. Selama pelaksanaan kegiatan, terlihat peningkatan pada keberanian siswa dalam berbicara, pemahaman kosakata, dan kemampuan mereka dalam menulis deskriptif secara bertahap. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran karena mereka merasa lebih nyaman dan termotivasi. Tantangan seperti keterbatasan waktu, kondisi kelas yang dinamis, dan perbedaan kemampuan siswa dapat diatasi melalui penyesuaian strategi di setiap pertemuan. Secara keseluruhan, metode interaktif terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan keaktifan siswa di kelas.

**Kata Kunci:** Metode interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Siswa Kelas VII

**Abstract:** This community service program was carried out to support a more effective English learning process for seventh-grade students at MTs Muslimat NU Palangka Raya through the use of interactive teaching methods. The program was implemented over eight sessions using a participatory observation approach, allowing the facilitator to be directly involved in classroom activities with 32 students. A variety of tasks were designed using visual media, language games, group discussions, and guided practice to create a more engaging learning atmosphere and encourage active participation. Throughout the program, students showed noticeable improvements in their confidence when speaking, their ability to recall and use vocabulary, and their gradual progress in writing simple descriptive texts. They also developed a more positive attitude toward learning because the activities felt enjoyable and less intimidating. Challenges such as limited time and varied student abilities were addressed through flexible adjustments. Overall, the interactive method had a meaningful impact on students' motivation and classroom engagement.

**Keywords:** Interactive Method, English Language Learning, Seventh-Grade Students

#### Article History:

Received	Revised	Published
20 September 2025	10 November 2025	15 November 2025

## Pendahuluan

Bahasa Inggris memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam komunikasi lintas negara, transfer ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi modern. Di Indonesia, mata pelajaran ini mulai diberikan sejak tingkat menengah pertama karena dianggap mampu mengembangkan kecakapan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta literasi digital yang kian dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Mamaliga, 2023). Pada level Madrasah Tsanawiyah (MTs), pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya menjadi bagian dari pemenuhan kurikulum, tetapi juga merupakan upaya untuk membekali siswa dengan kompetensi yang relevan bagi perkembangan pendidikan masa kini (Budiyanto et al., 2024).

Namun, situasi pembelajaran di MTs Muslimat NU Palangka Raya menunjukkan bahwa siswa kelas VII masih menghadapi berbagai tantangan dasar. Dari pengamatan awal, terlihat bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami kosakata, belum mampu menyusun kalimat sederhana dengan baik, dan merasa cemas ketika diminta berbicara dalam bahasa Inggris. Kondisi ini sejalan dengan temuan Altun (2023) yang menjelaskan bahwa kecemasan berbicara merupakan salah satu penghambat utama bagi pembelajar pemula. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru membuat kesempatan siswa untuk aktif berkontribusi dalam proses belajar menjadi terbatas (Kashif & Mohsin, 2024).

Sokip (2020) menegaskan bahwa kemampuan bahasa tidak berkembang secara optimal ketika siswa jarang dilibatkan dalam kegiatan yang menuntut partisipasi bermakna. Hal ini diperkuat oleh Amalia et al. (2021) yang menemukan bahwa kurangnya variasi metode pembelajaran dapat menyebabkan siswa SMP mengalami hambatan, terutama dalam keterampilan menulis. Kurikulum Merdeka bahkan menekankan perlunya pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat partisipatif, dan responsif terhadap kebutuhan individu, sehingga menuntut penerapan strategi yang lebih interaktif (Hamdi et al., 2022).

Sejalan dengan itu, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode interaktif mampu membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Amelia et al. (2024) mengungkapkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, sedangkan Agustina et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh kuat terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Kuvnakova (2024) menunjukkan bahwa metode interaktif relevan diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, sementara Sirojov & Umarov (2024) menekankan bahwa integrasi teknologi inovatif dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendukung keterlibatan siswa.

Pendekatan interaktif juga terbukti efektif dalam pengembangan keterampilan berbahasa. Lestari et al. (2025) menjelaskan bahwa aktivitas yang melibatkan interaksi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa. Hermansyah et al. (2023) menunjukkan bahwa visual literacy membantu siswa memahami teks deskriptif secara lebih mudah. Sadiqzade (2025) menambahkan bahwa kegiatan berbasis partisipasi aktif mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berbicara, sedangkan penelitian Harlena & Mukhaiyar (2020) menunjukkan bahwa strategi kolaboratif sangat membantu dalam melatih kemampuan menulis.

Metode interaktif sendiri menekankan pembelajaran melalui diskusi, kerja kelompok, penggunaan media visual, dan permainan edukatif yang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif dan saling mendukung (Anggraeni, Tegeh, & Sukmana, 2023). Media audiovisual bahkan mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga retensi kosakata meningkat (Nazhifah, 2024). Strategi game-based learning dapat menumbuhkan motivasi sekaligus menurunkan kecemasan berbicara, terutama bagi siswa yang biasanya pasif

(Ningsih, 2023). Pendekatan diferensiasi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk menyesuaikan cara belajar dengan kebutuhan masing-masing (Lyra Virna & Bila, 2024). Selain itu, bahan ajar interaktif diketahui mampu membentuk persepsi positif siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka (Muthuswamy, 2024). Keseluruhan strategi tersebut terbukti mampu menguatkan keterampilan komunikasi dan membuat siswa lebih nyaman berpartisipasi melalui tanya jawab, presentasi, dan latihan berulang dalam suasana kelas yang supotif (Ziyaboyeva, 2022).

Walaupun terdapat banyak penelitian yang membahas efektivitas metode interaktif, belum tersedia kegiatan pengabdian masyarakat yang mengimplementasikan pendekatan ini secara langsung di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Lingkungan madrasah memiliki karakteristik unik—baik dari segi budaya belajar, dinamika kelas, maupun kebutuhan siswa—yang berbeda dari sekolah umum. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian yang tidak hanya memperkenalkan metode interaktif, tetapi juga mendampingi guru dan siswa untuk menerapkan pendekatan tersebut secara nyata di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk menerapkan metode interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas VII, meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka, serta mendukung perkembangan keterampilan bahasa melalui kegiatan partisipatif. Melalui program ini diharapkan muncul model pembelajaran yang lebih adaptif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lingkungan madrasah, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

## Metode

Metode pengabdian ini disusun untuk merespons kondisi pembelajaran yang menunjukkan rendahnya motivasi, keterlibatan, dan kemampuan dasar Bahasa Inggris pada siswa kelas VII. Untuk memahami kebutuhan siswa secara langsung, program ini menggunakan pendekatan Observasi Partisipatif, di mana pengabdi tidak hanya hadir sebagai pengamat, tetapi ikut terlibat dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan langsung ini memungkinkan pengabdi melihat dinamika kelas apa adanya, sekaligus menilai efektivitas strategi yang diterapkan dari waktu ke waktu. Pemilihan Metode Interaktif sendiri didasari oleh temuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan aktivitas kolaboratif, media visual, dan partisipasi aktif dapat membantu meningkatkan pemahaman materi sekaligus mendorong siswa lebih berani berinteraksi (Kuvnakova, 2024; Lestari et al., 2025).

Program pengabdian dilaksanakan di MTs Muslimat NU Palangka Raya dan melibatkan 32 siswa kelas VII A, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada jenjang ini, siswa umumnya masih membutuhkan variasi pembelajaran yang menarik agar mereka lebih mudah memahami kosakata dan struktur dasar Bahasa Inggris. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan selama delapan kali pertemuan.

Pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Pengabdi mulai kegiatan dengan mengamati proses pembelajaran reguler. Dari pengamatan tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa tampak pasif, ragu menjawab pertanyaan, serta mengalami kesulitan memahami kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Hasil identifikasi ini menjadi dasar penyusunan strategi intervensi yang sesuai.

### 2. Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, media visual berupa gambar dan flashcard, slide presentasi, permainan bahasa sederhana, serta LKPD interaktif. Seluruh perangkat

disusun sedemikian rupa agar relevan dengan karakteristik siswa serta mendukung tujuan program pengabdian.

### **3. Penerapan Metode Interaktif**

Pada tahap implementasi, setiap pertemuan diawali dengan kegiatan pemanasan yang bersifat ringan untuk menarik perhatian siswa. Selanjutnya, kegiatan inti dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, serta visualisasi materi melalui media gambar atau proyektor. Di akhir pertemuan, pengabdi mengajak siswa melakukan refleksi singkat untuk melihat perubahan pemahaman mereka.

### **4. Observasi dan Dokumentasi**

Selama program berlangsung, pengabdi mencatat interaksi siswa, respons terhadap kegiatan, serta perkembangan kemampuan berbicara dan menulis. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil LKPD, dan catatan refleksi harian dikumpulkan sebagai bukti fisik sekaligus bahan analisis.

### **5. Evaluasi Efektivitas Program**

Evaluasi dilakukan dengan melihat perubahan perilaku dan kemampuan siswa, terutama pada aspek keaktifan, penguasaan kosakata, serta kemampuan menulis deskriptif. Penilaian bersifat kualitatif dan dilakukan melalui analisis terhadap observasi serta dokumen pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi langsung dan dokumentasi. Observasi berfungsi untuk melihat bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran secara nyata, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat temuan melalui bukti fisik, baik berupa hasil kerja siswa maupun catatan harian pengabdi. Data yang diperoleh berupa data deskriptif mengenai perilaku, interaksi, dan perkembangan kemampuan siswa selama program.

Proses analisis data dilakukan dalam tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu memilih dan menyederhanakan informasi penting terkait perubahan kemampuan dan partisipasi siswa. Kedua, penyajian data dalam bentuk uraian naratif agar perkembangan siswa mudah diikuti. Ketiga, penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus dengan memastikan kesesuaian data melalui triangulasi sumber.

Melalui metode ini, pengabdi dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai sejauh mana Metode Interaktif mampu membantu mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII serta memberikan dampak nyata bagi perkembangan keterampilan siswa.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Gambaran Umum Pelaksanaan Pembelajaran dan Peningkatan Keterampilan Awal**

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan selama delapan kali pertemuan menunjukkan perubahan suasana kelas yang berkembang dari waktu ke waktu. Pada tahap awal, pengabdi memulai pembelajaran dengan percakapan sederhana sebagai aktivitas pemanasan. Cara ini dipilih untuk menciptakan suasana yang santai sehingga siswa merasa lebih nyaman menggunakan Bahasa Inggris. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa tampak masih malu-malu. Mereka memberi jawaban singkat, berbicara dengan suara pelan, dan membutuhkan waktu lebih lama untuk merespons pertanyaan.

Namun, setelah beberapa pertemuan, perubahan mulai terlihat dengan jelas. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mencoba mengucapkan kosakata baru meskipun pelafalannya belum sempurna. Aktivitas pemanasan yang dilakukan secara konsisten membantu membangun kebiasaan berbahasa. Suasana belajar yang tidak menghakimi kesalahan membuat siswa lebih siap mengikuti kegiatan inti yang lebih menantang. Hal ini menunjukkan bahwa ketika rasa takut berkurang, siswa menjadi lebih mudah untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

## 2. Penerapan Media Visual dan Dampaknya terhadap Pemahaman Siswa



**Gambar 1.** Penerapan media visual dan flashcard dalam penyampaian materi Numbers.



**Gambar 2.** Suasana pembelajaran interaktif menggunakan proyektor saat penyampaian struktur Descriptive Text.

Media visual menjadi salah satu bagian yang paling membantu selama kegiatan berlangsung. Berbagai gambar, kartu kosakata, dan slide sederhana digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami, seperti struktur *descriptive text*, jenis kata sifat, dan kosakata baru. Gambar-gambar tersebut memberi bantuan yang kuat, terutama bagi siswa yang lebih mudah belajar melalui visual.

Dari pengamatan, siswa terlihat lebih fokus ketika gambar ditampilkan. Mereka bisa menebak kosakata dengan lebih cepat dan menyusun kalimat deskriptif dengan lebih baik.

Siswa yang sebelumnya kesulitan mengingat kosakata juga menjadi lebih mudah mengenalinya setelah melihat ilustrasi yang sesuai. Selain itu, penggunaan media visual membuat suasana kelas lebih hidup karena siswa tampak antusias dan lebih mudah diarahkan.

Gambar juga membantu meningkatkan daya ingat siswa. Hubungan antara gambar dan kosakata membuat mereka mampu mengingat kata tersebut lebih lama. Dengan begitu, media visual tidak hanya menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih kuat.

### 3. Pemanfaatan Permainan Bahasa dan Peningkatan Keaktifan Siswa



**Gambar 3.** Implementasi permainan Smart Snakes and Ladders dalam kelompok.

Permainan bahasa menjadi salah satu cara yang sangat membantu dalam membuat suasana kelas lebih hidup dan menarik. Kegiatan seperti *Guess the Animal*, *Find Your Pair*, dan *Smart Snakes and Ladders* dibuat untuk melibatkan siswa dalam suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar kosakata dan pola kalimat, tetapi juga belajar bekerja sama, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman-temannya.

Pada beberapa sesi, terlihat bahwa siswa yang biasanya pendiam mulai berani mencoba menjawab dan ikut aktif dalam permainan. Rasa kompetitif yang positif membuat mereka lupa akan rasa malu, sehingga keberanian mereka semakin meningkat. Kelas pun terasa lebih hidup karena diwarnai dengan tawa, semangat, dan saling menyemangati antar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat mencairkan suasana dan mengurangi kecanggungan saat belajar Bahasa Inggris.

Selain itu, permainan membuat siswa berulang kali mendengar dan menggunakan kosakata dalam konteks yang nyata. Mereka mendengar kata, mengingatnya, lalu mengucapkannya secara langsung, sehingga pemahaman mereka semakin kuat tanpa mereka sadari. Dengan begitu, permainan tidak hanya membuat pembelajaran terasa menyenangkan, tetapi juga menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa menguasai dasar-dasar Bahasa Inggris.

#### 4. Pengembangan Kemampuan Menulis melalui LKPD Interaktif dan Kolaboratif



**Gambar 4.** Siswa kelas VII A terlibat dalam penggerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara individual

Pembelajaran menulis difokuskan melalui LKPD interaktif yang dirancang agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Dalam kegiatan ini, siswa diminta memilih gambar yang mereka suka sebelum menuliskan deskripsinya. Pemilihan gambar ini memberi rasa kepemilikan terhadap tugas sehingga mereka lebih bersemangat menulis.

Pada pertemuan awal, banyak siswa yang menghasilkan tulisan pendek dengan kesalahan dasar, seperti penggunaan *to be* yang tidak tepat dan kosakata yang kurang sesuai. Namun, setelah diberikan contoh, latihan bertahap, dan umpan balik langsung, siswa mulai menunjukkan perkembangan. Mereka mulai menggunakan kosakata yang lebih spesifik, memilih kata sifat yang tepat, serta menyusun kalimat yang lebih runtut. Proses penulisan menjadi lebih bermakna karena siswa merasa terlibat secara personal dengan topik yang mereka pilih.

Kegiatan ini juga melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan apa yang mereka lihat dengan apa yang mereka tulis. Mereka belajar memerhatikan detail, menyusun kalimat berurutan, dan memperbaiki kesalahan secara mandiri maupun dengan bantuan teman. Hasilnya, keterampilan menulis siswa meningkat secara signifikan dibandingkan sebelum kegiatan dilakukan.

#### 5. Tantangan Penerapan Metode Interaktif dan Strategi Adaptasi

Pelaksanaan Metode Interaktif tentu tidak terlepas dari tantangan. Salah satu kendala yang sering muncul adalah kebisingan kelas, terutama ketika permainan berlangsung. Antusiasme siswa terkadang membuat suasana menjadi sulit dikendalikan. Untuk mengatasi hal ini, pengabdi menetapkan aturan permainan lebih jelas, membagi peran dalam kelompok, dan menggunakan sinyal tertentu untuk mengatur giliran.

Manajemen waktu juga menjadi tantangan. Kegiatan interaktif membutuhkan alokasi waktu yang cukup untuk transisi antaraktivitas. Untuk menjaga efektivitas pembelajaran,

pengabdi memprioritaskan aktivitas yang paling mendukung tujuan utama, seperti latihan kosakata dan latihan menulis, sementara kegiatan yang kurang mendesak disederhanakan.

Beberapa siswa pendiam membutuhkan pendekatan berbeda. Mereka tidak dipaksa berbicara, tetapi diberi peran alternatif seperti mencatat skor atau mengatur perlengkapan permainan. Cara ini memungkinkan mereka tetap terlibat tanpa menambah kecemasan.

## 6. Dampak Keseluruhan dan Peningkatan Keterampilan Bahasa Siswa

Secara keseluruhan, program pengabdian menunjukkan bahwa Metode Interaktif memberikan dampak positif di berbagai aspek. Motivasi belajar siswa meningkat, terlihat dari antusiasme mereka saat mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kegiatan. Kemampuan berbicara juga berkembang seiring meningkatnya peluang untuk berlatih dalam suasana yang mendukung.

Kosakata siswa bertambah melalui visualisasi dan pengulangan dalam permainan, sementara kemampuan menulis meningkat berkat latihan terstruktur dari LKPD. Siswa yang awalnya pasif menunjukkan perubahan pola belajar dan mulai mengambil peran aktif dalam kelas.

Temuan ini menegaskan bahwa Metode Interaktif efektif digunakan di tingkat MTs. Selain meningkatkan aspek akademik, metode ini juga mendorong perkembangan karakter belajar seperti percaya diri, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, metode ini dapat direkomendasikan sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan dan adaptif untuk level SMP/MTs.

## Kesimpulan

Penerapan metode interaktif dalam program pengabdian ini terbukti memberikan dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VII di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Berbagai kegiatan seperti penggunaan media visual, permainan bahasa, dan LKPD interaktif mampu membuat siswa lebih aktif, berani mencoba, serta antusias mengikuti pembelajaran. Siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara, penguasaan kosakata, serta kemampuan memahami struktur kalimat dan menulis deskripsi sederhana.

Meskipun pelaksanaan kegiatan menghadapi beberapa tantangan, seperti suasana kelas yang kadang ramai dan waktu yang terbatas, penyesuaian yang dilakukan selama program mampu menjaga efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, metode interaktif layak direkomendasikan sebagai pendekatan yang menyenangkan, mudah diterapkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa MTs. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa siswa, tetapi juga membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan minat belajar mereka.

## Referensi

- Agustina, I., Joshua, W., Julianos, J., & Niva, M. (2024). *The impact of implementing game-based learning on student motivation and engagement.* <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>

- Altun, M. (2023). *The impact of speaking anxiety on the development of communication skills*. International Journal of Social Sciences & Educational Studies. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i2p104>
- Amalia, H., Abdullah, F., & Fatimah, A. S. (2021). *Teaching writing to junior high school students: A focus on challenges and solutions*. Journal of Language and Linguistic Studies. <https://doi.org/10.17263/JLLS.904066>
- Amelia, A., Nasution, A. F., Sibarani, L. A., Sibarani, W. S., & Harahap, Y. A. A. (2024). *Strategi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas*. Cemara Education and Science. <https://doi.org/10.62145/ces.v2i3.82>
- Anggraeni, G. A. P., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). *Multimedia interaktif berpendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa di SMP*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/63127>
- Budiyanto, K., Kabri, E. H., & Purwanto, M. B. (2024). *21st century English learning: A revolution in skills, critical thinking, creativity, and visual communication*. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.7841>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). *Kurikulum Merdeka dalam perspektif pedagogik*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan). <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- Harlena, D., & Mukhaiyar. (2020, March 11). *Collaborative writing strategy for teaching writing descriptive text*. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200306.045>
- Hermansyah, H., Haryanti, R. P., Wahyuni, S., & Syafri, F. (2023). *Utilizing visual literacy competence as a strategy in teaching descriptive writing*. Metathesis. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v7i2.674>
- Kashif, M., & Mohsin, M. (2024). *Traditional teaching and learning methodologies: Innovations needed*. <https://doi.org/10.29271/jcpsp.2024.04.502>
- Kuvnakova, G. A. (2024). *Enhancing primary education: The role of interactive methods in classroom learning*. International Journal of Advances in Scientific Research. <https://doi.org/10.37547/ijasr-04-04-07>
- Lestari, I., Kambarova, D. M., & Isamukhamedova, M. N. (2025). *Utilizing interactive methods to develop students' oral communication skills*. International Journal of Pedagogics. <https://doi.org/10.37547/ijp/volume05issue06-32>
- Lyra Virna, & Bila, S. (2024). *Analisis strategi interaktif dan diferensiatif dalam pembelajaran matematika, Bahasa Inggris, dan literasi di sekolah dasar*. Karimah Tauhid. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/19724>
- Mamaliga, A. I. (2023). *The role of English in the age of globalisation*. <https://doi.org/10.53486/icspm2023.17>
- Muthuswamy, V. (2024). *Interactive teaching materials' impact on students' perceptions and engagement*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10041329.pdf>
- Nazhifah, I. (2024). *The effectiveness of audiovisual in improving English speaking skills*. Jurnal Didaktika. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/890>

- Ningsih, N. (2023). *The importance of game-based learning in English (systematic review)*. TATEFL Journal. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/tatefl/article/view/492>
- Sadiqzade, Z. (2025). *The active approach: Enhancing language skills through classroom engagement*. Global Spectrum of Research and Humanities. <https://doi.org/10.69760/gsrh.01012025003>
- Sirojov, F., & Umarov, S. (2024). *Using interactive training methods based on the application of innovative technologies*. Distance Education in Ukraine: Innovative, Normative-Legal, Pedagogical Aspects. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.18880>
- Sokip. (2020). *Overcoming the problem of learning foreign language skills in the classroom*. Universal Journal of Educational Research. <https://doi.org/10.13189/UJER.2020.080246>
- Ziyaboyeva, S. (2022). *Interactive methods in teaching English*. Neliti. <https://media.neliti.com/media/publications/605591-interactive-methods-in-teaching-english-b4a6871a.pdf>