

# **Peningkatan Keterampilan Bahasa Inggris melalui Permainan Bingo di Thamkhiri Wittaya School, Thailand**

## **(Improving English Language Skills through Bingo Games at Thamkhiri Wittaya School, Thailand)**

**Selena Suardi Damrah<sup>\*</sup>, Deni Lubis, Karlita Anggini**

Departemen Ilmu Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Manajemen, IPB University,  
Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

<sup>\*</sup>Penulis Korespondensi: [selenadamrah@apps.ipb.ac.id](mailto:selenadamrah@apps.ipb.ac.id)

Diterima Agustus 2024/Disetujui November 2024

### **ABSTRAK**

Era globalisasi ditandai dengan adanya interaksi antarbahasa dan budaya. Kondisi ini mengharuskan negara-negara di dunia untuk menguasai bahasa asing, terutama Bahasa Inggris. Thailand merupakan salah satu negara yang berupaya meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris melalui pengembangan kurikulum pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah menengah seperti Thamkhiri Wittaya School. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran melalui permainan Bingo dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa di Thamkhiri Wittaya School. Program ini merupakan bagian dari Kuliah Kerja Nyata (KKN) IPB University yang melibatkan siswa kelas 2-6 di Thamkhiri Wittaya School. Program ini berlangsung dari hari Minggu hingga Kamis, pada pukul 11.00 hingga 16.00. Hasil kegiatan menunjukkan, metode pembelajaran interaktif melalui permainan Bingo cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa di Thamkhiri Wittaya School, tetapi terdapat tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kurang beragamnya jenis kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: keterampilan bahasa Inggris, pengabdian masyarakat, permainan bingo, siswa menengah

### **ABSTRACT**

The era of globalization is characterized by interactions between languages and cultures. This condition requires countries in the world to master foreign languages, especially English. Thailand is one of the countries that strives to improve English language skills through educational curriculum development, especially in secondary schools such as Thamkhiri Wittaya School. This activity also aims to evaluate the effectiveness of Bingo games in improving student's English skills at Thamkhiri Wittaya School. The program was part of IPB University's Community Service Program (KKN) involving students from grade 2-6 at Thamkhiri Wittaya School. The program runs from Sunday to Thursday, at 11:00 am to 4:00 pm. The results showed that the interactive learning method through Bingo game was effective in improving student's English skills at Thamkhiri Wittaya School, but there were challenges in increasing students' learning motivation and lack of variety in learning activities.

Keywords: English language skills, sosial movement, bingo game, high school students

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan generasi muda (Zogara et al., 2022). Generasi muda perlu memiliki kemampuan untuk

beradaptasi, berpikir kritis, dan bersikap inovatif dalam menghadapi tantangan dan peluang yang kompleks. Salah satu keterampilan penting dalam konteks ini adalah penguasaan bahasa, baik bahasa nasional maupun bahasa asing, yang membuka akses ke informasi dan komunikasi yang lebih luas (Ridwan, 2024). Menurut Samovar (2010), dunia semakin membentuk masyarakat yang multikultural, dengan keberagaman individu yang berasal dari berbagai suku bangsa dan budaya. Oleh karena itu, pendidikan bahasa yang menyeluruh tidak hanya meningkatkan kapasitas intelektual, tetapi juga memperkuat nilai-nilai moral dan karakter yang diperlukan untuk bersaing di pasar global.

Era globalisasi, atau yang dikenal juga sebagai era kesejahteraan, ditandai oleh keterbukaan, persaingan, dan kesalingtergantungan antarbangsa serta aliran informasi yang melintasi batas-batas geografi, suku, ras, agama dan budaya. Keterbukaan yang melekat pada globalisasi menunjukkan adanya interaksi yang menggabungkan dimensi lokal dan global (Hayati, 2007). Kondisi ini mengharuskan kita untuk menguasai setidaknya satu bahasa asing agar dapat bertahan dan bersaing dalam era globalisasi (Suryani dan Thamrin, 2023). Penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dengan baik memungkinkan komunikasi yang efektif dan memudahkan akses terhadap informasi dan sumber daya global (Rao, 2019). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah diakui sebagai bahasa resmi di 53 negara di seluruh dunia. Oleh karena itu, bahasa Inggris digunakan dalam dunia bisnis untuk presentasi, laporan bisnis, dan komunikasi antar perusahaan, serta dalam bidang pendidikan untuk penulisan jurnal ilmiah dan pertukaran pelajar (Sari et al., 2024).

Negara-negara di dunia berusaha untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris agar dapat bersaing secara global (Purnama, 2022). Menurut Tantri (2018), peningkatan keterampilan bahasa Inggris vital untuk membantu memperbaiki kualitas hidup dan mencapai keberhasilan keluarga, masyarakat, dan negara. Pemerintah Thailand telah menerapkan berbagai reformasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib sejak dini guna mempersiapkan siswa menghadapi globalisasi. Selain itu, Thailand juga melaksanakan berbagai program dan kerja sama internasional, termasuk mendatangkan guru asing ke daerah-daerah seperti Thailand Selatan, termasuk Saba Yoi dan Songkhla (Prihatin et al, 2021). Thailand merupakan salah satu negara yang berupaya meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris melalui pengembangan kurikulum pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah menengah seperti Thamkhiri Wittaya School.

Thamkhiri Wittaya School adalah sebuah sekolah menengah yang terletak di Thailand, yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada siswanya. Thamkhiri Wittaya School terletak di Thankhiri, sebuah desa di Saba Yoi District, Songkhla, Thailand. Daerah ini berada di perbukitan. Saba Yoi District, Songkhla, Thailand terletak di Provinsi Songkhla bagian selatan. Thamkhiri Wittaya School mencakup jenjang Abuban yang setara dengan TK, Prathom yang setara dengan SMP, dan Mattayom yang setara dengan SMA, dengan jumlah total sekitar 200 siswa. Sekolah ini juga dilengkapi dengan asrama dan gymnasium, menyediakan fasilitas yang sesuai untuk mendukung kebutuhan demografis di Thamkhiri Wittaya School. Thamkhiri Wittaya School telah mengintegrasikan pelajaran bahasa Inggris ke dalam kurikulumnya. Bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing dengan tujuan membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di dunia global. Meskipun pelajaran bahasa Inggris telah diajarkan secara rutin, banyak siswa di Thamkhiri Wittaya School masih menghadapi kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa ini dengan baik. Hal ini disebabkan Thailand menghadapi tantangan besar, seperti kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris serta kurangnya praktik mandiri (Ulla, 2018;

Noom-ura, 2013). Akibatnya, banyak siswa Thailand, terutama yang masih muda, masih belum familiar dengan bahasa Inggris.

Situasi ini menyoroti pentingnya intervensi melalui kegiatan pengabdian masyarakat, yang dapat membantu memperkuat pembelajaran bahasa Inggris di Thamkhiri Wittaya School. Melalui program pengabdian masyarakat, dapat dilakukan berbagai pendekatan inovatif yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan permainan edukatif, untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah permainan Bingo, yang dapat diadaptasi menjadi metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk memperkuat keterampilan berbahasa Inggris siswa. Penggunaan Bingo dalam pembelajaran bahasa Inggris menawarkan berbagai keuntungan, seperti meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperluas kosakata, serta mempermudah penguasaan struktur kalimat. Selain itu, permainan ini juga mendorong suasana belajar yang lebih dinamis dan mengurangi kecemasan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa di Thamkhiri Wittaya School sangat penting untuk dilakukan.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah kegiatan mahasiswa yang bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan yang melibatkan berbagai disiplin ilmu dan sektor pada waktu dan lokasi tertentu (Hilal *et al.*, 2021). Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam kehidupan nyata di masyarakat. KKN menjadi sarana penting dalam membangun hubungan yang harmonis antara perguruan tinggi dan masyarakat, serta dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui berbagai kegiatan yang bersifat edukatif, inovatif, dan berkelanjutan. Warman (2019) menyatakan bahwa mahasiswa merupakan agen perubahan (*agent of change*) yang perlu memiliki kesadaran dalam memecahkan permasalahan. Oleh karena itu, kegiatan KKN di Thamkhiri Wittaya School ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui implementasi permainan Bingo. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, diharapkan keterampilan bahasa Inggris mereka dapat meningkat secara signifikan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran melalui permainan Bingo serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di masa mendatang.

## METODE PENERAPAN INOVASI

### Sasaran Inovasi

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris melibatkan lima kelas dari kelas 2 hingga kelas 6. Dalam upaya menjalankan inovasi pembelajaran, metode permainan Bingo diterapkan khusus di kelas 6, kelas dengan tingkat paling tinggi di sekolah tersebut. Partisipan dipilih berdasarkan kebutuhan siswa di tingkat akhir sekolah yang memerlukan fondasi lebih kuat dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, inovasi ini diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempersiapkan siswa untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

### Inovasi yang Digunakan

Permainan Bingo menjadi inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dilakukan untuk membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan lebih

interaktif. Menurut Silberman (2013), Bingo adalah permainan yang dimenangkan oleh siswa yang pertama kali menjawab lima baris, tegak, atau menyilang pada tabel berisi angka. Namun, pada kegiatan ini, permainan dimenangkan oleh siswa yang pertama kali menjawab lima (5) pertanyaan dengan cepat dan benar, tanpa urutan baris, tegak, atau menyilang. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman pembelajaran bahasa Inggris yang telah diajarkan di ruang kelas.

### **Metode Penerapan Inovasi**

Program ini dilaksanakan melalui beberapa metode:

- **Persiapan Kartu Bingo dan Materi Pembelajaran**

Kartu Bingo disiapkan dengan memasukkan kata-kata atau frasa bahasa Inggris yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Setiap kartu Bingo berisi kotak-kotak yang diisi dengan kata-kata berbeda, tetapi masih dalam tema yang sama. Selanjutnya, pemilihan kosakata yang digunakan pada kartu Bingo dipilih berdasarkan kurikulum dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Misalnya, untuk siswa pemula, kosakata sederhana seperti "apple," "book," dan "teacher" digunakan, sementara untuk siswa tingkat lanjut, frasa atau kalimat sederhana dapat digunakan.

- **Pengenalan Materi dan Aturan Permainan**

Sebelum permainan dimulai, mahasiswa KKN memperkenalkan kata-kata atau frasa yang akan digunakan dalam Bingo. Penjelasan diberikan dengan menggunakan gambar, video, atau contoh kalimat untuk memastikan semua siswa memahami makna dan penggunaan kata-kata tersebut. Selanjutnya, mahasiswa KKN menjelaskan aturan dasar permainan Bingo kepada siswa. Siswa diminta untuk mendengarkan kata yang disebutkan oleh Mahasiswa KKN dan mencocokkannya dengan kata yang ada di kartu mereka. Jika mereka memiliki kata tersebut, mereka menandainya di kartu mereka.

- **Pelaksanaan Permainan Bingo**

Mahasiswa KKN memulai permainan dengan memanggil kata-kata atau frasa satu per satu. Kata-kata ini bisa disebutkan secara acak atau sesuai dengan urutan tertentu. Mahasiswa KKN dapat menyebutkan kata-kata ini dalam bahasa terjemahan untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa mendengarkan kata yang disebutkan dan menandai kotak yang sesuai dengan terjemahan di kartu Bingo mereka. Selanjutnya, siswa yang berhasil menandai seluruh kata yang disebutkan harus mengumumkan "Bingo!" dan mengumpulkannya. Mahasiswa KKN kemudian memeriksa kartu siswa tersebut untuk memastikan bahwa semua kata yang ditandai benar dan sesuai dengan kata yang telah dipanggil. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan bintang, yang bertujuan memberikan semangat kepada para siswa untuk belajar bahasa Inggris.

- **Review dan Penguatan Pembelajaran**

Setelah permainan selesai, mahasiswa KKN mengadakan sesi *review* dengan mengulas kembali setiap kata yang disebutkan dalam permainan. Siswa diajak untuk memberikan contoh kalimat dengan menggunakan kata-kata tersebut atau menjelaskan maknanya. Selanjutnya, Mahasiswa KKN dapat memberikan latihan tambahan atau aktivitas lanjutan yang memperkuat kosakata yang telah dipelajari selama permainan.

- **Refleksi dan Evaluasi**

Sesi refleksi dilakukan setelah permainan untuk mengajak siswa berbagi pengalaman mereka selama bermain Bingo. Diskusi ini dapat mencakup apa yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana permainan membantu mereka memahami kosakata. Selanjutnya, mahasiswa KKN mengevaluasi kemajuan siswa dengan membandingkan pemahaman mereka sebelum dan sesudah permainan. Umpan balik positif dan konstruktif diberikan untuk meningkatkan pembelajaran di sesi berikutnya.

Permainan Bingo tidak hanya membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman kosakata, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

### **Lokasi, Bahan, dan Alat Kegiatan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Thamkhiri Wittaya School, Thailand. Kegiatan dilaksanakan mulai 25 Juni 2024 hingga 22 Juli 2024, berlangsung setiap hari Minggu hingga Kamis, dari pukul 11.00 hingga 16.00. Bahan yang digunakan dalam program ini meliputi buku teks, modul pembelajaran, lembar kerja, dan kartu Bingo yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Alat peraga dan media digital, seperti *handphone* dan video edukatif, juga digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, papan tulis dan spidol digunakan sebagai alat bantu utama dalam sesi pembelajaran formal.

### **Pengumpulan dan Analisis Data**

Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengamati partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran yang digunakan. Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru di sekolah juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terkait perubahan sikap dan keterampilan siswa setelah mengikuti program ini. Metode-metode ini memberikan gambaran komprehensif mengenai dampak dan efektivitas program yang dilaksanakan.

Analisis kualitatif dilakukan dengan menggunakan metode analisis tematik, dengan data dari observasi dan wawancara diinterpretasikan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul selama pelaksanaan program. Hasil observasi digunakan untuk menilai partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran yang diterapkan, sedangkan wawancara mengevaluasi perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa setelah mengikuti program ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Partisipasi dan Interaksi Siswa**

Hasil observasi selama pelaksanaan program, terlihat bahwa siswa secara bertahap menunjukkan peningkatan dalam partisipasi dan interaksi selama sesi pembelajaran. Penggunaan permainan interaktif seperti Bingo membantu siswa merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa Inggris, yang tercermin dari peningkatan frekuensi mereka dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Namun, beberapa siswa masih menunjukkan rasa canggung dan kesulitan dalam berkomunikasi secara aktif, terutama di kelas-kelas yang lebih rendah.

### **Perubahan Sikap dan Pengetahuan, dan Keterampilan Siswa**

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa, terdapat perubahan positif dalam sikap mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Sebagian siswa yang sebelumnya enggan menyebutkan kata-kata bahasa Inggris mulai menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, meskipun masih ada beberapa siswa yang merasa kurang percaya diri. Melalui permainan Bingo, siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka selama permainan berlangsung. Selain itu, pada sesi *review*, siswa juga menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dengan menanyakan kosakata dalam bahasa Inggris yang belum mereka ketahui. Hal ini berkontribusi pada peningkatan pengetahuan siswa. Peningkatan keterampilan siswa juga terlihat dari rata-rata nilai yang lebih tinggi dalam permainan

Bingo terakhir yang mereka ikuti. Namun, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkenalkan variasi kegiatan yang lebih beragam agar pembelajaran lebih menarik.

### **Evaluasi Program**

- **Siswa belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris**

Meskipun program ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, masih terdapat kendala dalam hal kebiasaan siswa menggunakan bahasa tersebut dalam konteks sehari-hari. Siswa belum sepenuhnya terbiasa untuk menggunakan bahasa Inggris di luar situasi formal atau tugas-tugas yang diberikan di kelas. Hal ini mungkin disebabkan oleh lingkungan yang kurang mendukung penggunaan bahasa Inggris secara aktif, baik di sekolah maupun di rumah. Untuk mengatasi hal ini, perlu diterapkan pendekatan yang lebih intensif dan berkelanjutan, seperti penugasan yang mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi nyata, serta peningkatan frekuensi dan durasi interaksi dalam bahasa Inggris selama sesi pembelajaran.

- **Motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan**

Salah satu tantangan utama yang ditemukan dalam program ini adalah rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa. Meskipun permainan dan kegiatan interaktif seperti Bingo berhasil menarik minat sebagian siswa, masih ada yang kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara serius. Faktor yang mungkin berkontribusi terhadap rendahnya motivasi ini termasuk kurangnya pemahaman tentang pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan mereka atau mungkin metode pembelajaran yang kurang relevan dengan minat mereka. Untuk meningkatkan motivasi, guru di sekolah dapat mencoba untuk lebih banyak mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks yang relevan bagi siswa, seperti budaya populer atau minat pribadi mereka, serta memberikan penghargaan atau pengakuan terhadap usaha yang ditunjukkan oleh siswa dalam meningkatkan keterampilan bahasa mereka.

- **Diperlukan lebih banyak variasi kegiatan untuk meningkatkan perhatian siswa**

Variasi dalam metode pengajaran sangat penting untuk menjaga perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Selama pelaksanaan program, teridentifikasi bahwa meskipun permainan seperti Bingo efektif dalam meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa Inggris siswa, tetapi permainan Bingo dapat menyebabkan kejenuhan di kalangan siswa. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak variasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menjaga semangat dan minat siswa. Guru bisa mengintegrasikan berbagai pendekatan kreatif seperti penggunaan media audiovisual, proyek kelompok, atau kegiatan di luar kelas yang memfasilitasi pembelajaran bahasa dalam konteks yang berbeda. Hal ini juga dapat membantu dalam menjangkau berbagai gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensinya.

## **SIMPULAN**

Metode pembelajaran interaktif melalui permainan Bingo cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa di Thamkhiri Wittaya School. Partisipasi aktif dan interaksi siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa metode ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, tantangan masih ada, terutama dalam hal motivasi belajar dan kurang beragamnya jenis

kegiatan pembelajaran. Evaluasi program menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut dalam merancang kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti mengintegrasikan lebih banyak permainan edukatif dan aktivitas yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak sekolah Thamkhiri Wittaya School yang senantiasa melindungi dan memberikan umpan balik positif terhadap seluruh program kerja yang dilaksanakan. Terima kasih juga disampaikan kepada Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) IPB University yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan KKN-Tematik Inovasi 2024. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Fakultas Ekonomi dan Manajemen yang telah memberikan fasilitas, dukungan, dan arahan selama kegiatan berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hayati S. 2007. Pendidikan Lingkungan Hidup pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Geografi Gea*. 7(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v7i1.1712>
- Hilal F, Kadir F, Sarmila E. 2021. Meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an dengan sistem Mapato' di Kelurahan Buakana. *Pangulu Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2). <https://doi.org/10.24252/pangabdi.v1i2.28527>
- Noom-ura S. 2013. English-teaching problems in Thailand and Thai teachers' professional development needs. *English Language Teaching*. 6(11): 139–147. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v6n11p139>.
- Prihatin Y, Ekawati YN, Rosdiana I, Sakinatulhaq A. 2021. Challenges in Teaching English to Young Learners in Southern Thailand (A Case Study of Indonesian Pre-Service Teachers' Perspectives). *Psychology and Education Journal*. 58(2).
- Rao PS. 2019. The role of English as a global language. *Research journal of English*. 4(1): 65–79.
- Ridwan M, Sya MF, Kholik A. 2024. Analisis Pemerolehan Bahasa Kedua Siswa Kelas 1 di Pittyaphat Suksa School Thailand. *Karimah Tauhid*. 3(2): 1783–1790. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11909>
- Samovar LA, Porter RE, McDaniel ER. 2010. *Communication Between Cultures* (7th Edition ed.). Boston (USA): Wadsworth Cengage Learning.
- Sari NNK, Maulida ZP, Salmawati A. 2024. Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*. 3(3): 3685–3692. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571>
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung (ID): Nusa Media.
- Suryani LA, Thamrin H. 2023. Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Era Globalisasi Bagi Anak-Anak di Panti Asuhan Al-Jami'yatul Washliyah. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*. 2(3): 272–278.

- Tantri NN. 2018). Pentingnya Keterampilan Berbahasa untuk Meningkatkan Softskill Umat Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*. 1(1): 26–36. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.22>
- Ulla MB. 2018. English language teaching in Thailand: Filipino teachers experiences and perspectives. *Issues in Educational Research*. 28(4): 1080–1094.
- Purnama DW, Sanusi AI. 2022. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar Di SDN Neglasari Tanjungsiang-Subang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(7): 5463–5470. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i7.3976>
- Warman JS, Mardian V, Suryani L, Fista FR, Irwan I. 2019. Program pelatihan peningkatan kemampuan bahasa inggris anak-anak panti asuhan melalui pemberdayaan mahasiswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(2): 280–285. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3304>
- Zogara JL, Purwani NKN, Wati NLPMP, Parwita GBS. 2022. Meningkatkan Karakter Baik Generasi Muda Penerus Bangsa Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z Pada Era Society 5.0. Dalam: *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*.