

PKM Teaching English for Young Learners untuk Anak Usia Sekolah Dasar dan Menengah di Kota Padangsidempuan

Ida Royani

Tadris Bahasa Inggris, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

 Email korespondensi: idaroyani@uinsyahada.ac.id

Submit : 10/10/2023 | **Accept :** 15/11/2023 | **Publish :** 30/12/2023

Abstract

This community service is established to improve knowledge and to demonstrate the English teaching techniques which are appropriate to practice for English young learners for school-aged students in Padangsidempuan, North Sumatera. This program was initiated by the English lecturers and students who were studying English for Young learners. The method of this activity emerged by planning, implementing (demonstrating) and evaluating for reflection to the future action relevant to the issues. The result presented more students' motivation, active interaction in the class, positive attitude towards English, and interesting learning materials and techniques. Thus, innovation on teaching English for young learners for today's students are demanded.

Keywords: Community Service; English for Young Learners; Students

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan mendemonstrasikan teknik mengajar Bahasa Inggris yang sesuai untuk dipraktikkan kepada para siswa di kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Program ini diinisiasi oleh dosen dan mahasiswa Bahasa Inggris yang sedang mengikuti matakuliah English for Young Learners. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dilakukan dengan perencanaan, implementasi (demonstrasi) dan evaluasi untuk bahan refleksi terhadap kegiatan serupa di masa yang akan datang. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat, interaksi di ruang kelas menjadi aktif, sikap/pandangan positif terhadap Bahasa Inggris, dan materi dan Teknik mengajar yang menarik. Sehingga, inovasi dalam pengajaran Bahasa Inggris untuk pembelajar sekarang sangatlah diharapkan.

Kata Kunci: PKM, English for Young Learners, Siswa Sekolah

PENDAHULUAN

Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan adalah satu satunya kampus negeri di kota Padangsidempuan. Dengan keistimewaan tersendiri, kampus ini dipandang baik dari segi mahasiswa dan prestasi yang ditorehkan oleh mahasiswanya baik di level lokal, nasional maupun internasional. Serta, alumni telah tersebar di berbagai instansi dan lembaga pemerintah maupun swasta. Dengan begitu, keberadaan universitas ini berusaha

terus menerus dapat membagikan ilmu lewat praktik-praktik yang relevan seperti halnya kegiatan PKM ini,

Kegiatan ini merupakan rancangan program belajar karya mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan merujuk pada (Tamim & Grant, 2013). Program kegiatan pembelajaran untuk pembelajar Bahasa Inggris, yang termasuk golongan usia muda atau yang dikenal dengan istilah *English for Young Learners* (EFYL), diajukan sedemikian rupa untuk selanjutnya diaplikasikan ke sekolah yang menjadi tujuan mahasiswa, dalam hal ini RA Alquran Arafah Padangsidimpuan, SD Negeri 200508 Padangsidimpuan, SMP Negeri 1 Batang Angkola, dan SMA Negeri 5 Padangsidimpuan.

Dengan bimbingan dosen terhadap arah dan tujuan kegiatan yang sukses dan persetujuan guru bidang studi Bahasa Inggris di sekolah tujuan, maka kegiatan mengajar menggunakan beragam metode, yakni *Total Physical Response* (TPR), *Cooperative Language Learning* menggunakan game dan puzzle. Selain itu. Kegiatan juga dilakukan khusus untuk pembelajaran ‘Menyimak’ atau *Listening* sebagai Upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lagu dan video. Hal ini juga sebagai sarana penumbuhan minat keguruan mahasiswa dalam mendesain dan implementasi kurikulum yang dirancang sendiri, khususnya untuk EFYL

Metode yang tepat dan media pada pengajaran bahasa asing dalam hal ini, bahasa Inggris, sangat diperlukan untuk dapat memberikan pemahaman pada siswa. Sebagai upaya untuk menemukan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan serta mudah untuk mencapai target penguasaan, maka disusunlah model pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif, materi yang up to date dan gaya penyampaian yang lebih kreatif melalui media yang disediakan. (Mutakinati et al., 2018). Sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan kolaborasi antar dosen, mahasiswa, dan pihak guru di sekolah tujuan. Pada akhirnya diharapkan mampu memberikan kontribusi yang mencerahkan bagi siswa maupun mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris.

METODE KEGIATAN

Kegiatan dilakukan dengan melakukan planning (perencanaan), implementasi dan evaluasi.

1. Planning

Kegiatan ini diawali dengan perencanaan (planning) melalui tahapan sebagai berikut:

- Observasi lapangan dan perizinan
- Perencanaan kegiatan dalam bentuk proposal
- Pembimbingan oleh dosen dan guru
- Persiapan ke lapangan

2. Implementasi

Kegiatan ini berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan, yakni meliputi; pembukaan, demonstrasi mengajar dan penutup. Seperti layaknya kegiatan belajar mengajar, mahasiswa akan mengimplementasikan Teknik/ metode mengajar yang telah dirancang di sekolah tujuan dengan penuh perhatian dan keuletan agar program mengajar yang ada di dalam proposal dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

3. Evaluasi

Dalam proses evaluasi, sebagai tahapan yang dilakukan setelah program dijalankan meliputi review, pembuatan laporan dan refleksi terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Sehingga, kegiatan dapat dikomentari demi kebaikan bersama dalam mencapai tujuan yang diharapkan oleh PKM ini maupun sebagai bahan refleksi untuk kegiatan selanjutnya. (Flemming, 2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan dengan baik terhadap empat sekolah yakni Raudhatul Athfal Alquran Arafah Padangsidempuan, SDN 200508 Padangsidempuan, SMPN 1 Batang Angkola Tapanuli Selatan dan SMAN 5 Padangsidempuan. Kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari level sekolah RA, SD, SMP dan SMA. Kegiatan dihadiri bersama oleh dosen, guru bidang studi, pihak sekolah yang mewakili dan mahasiswa.

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rancangan mahasiswa dalam proposal yang telah sietujui oleh dosen dan diketahui oleh pihak sekolah maupun guru bidang studi. Implementasi dilakukan dengan penuh antusiasme dari mahasiswa maupun siswa pelajar Bahasa Inggris. Serta setelah melalui tahapan yang matang didalam perencanaan maka, kegiatan pelaksanaan di sekolah telah terwujud dengan maksimal sesuai dengan potensi mahasiswa dan bimbingan dosen.

A. Planning

Kegiatan perencanaan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Observasi lapangan dan perizinan

Kegiatan ini diawali dengan survey yang dilakukan setiap anggota kelompok yang bertugas di sekolah tujuan. Mahasiswa mengamati aktifitas sekolah yang khusus berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan berusaha mencari celah implementasi yang diterapkan sebagai solving problem yang terdapat di sekolah tersebut. Selain itu, mahasiswa juga menggali informasi kepada guru mata Pelajaran tentang hal yang dapat dijadikan focus perhatian untuk meningkatkan kualitas pembelajara Bahasa Inggris. Setelah permasalahan diidentifikasi, siswa mencari startegi penyelesaian dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Saran dan rekomendasi yang logis dan efektif dijadikan Solusi untuk siswa maupun sekolah tujuan. Setelah melakukan pertimbangan terhadap ketepatan praktik desain, maka Teknik mengajar direncanakan dengan sebaik mungkin.

Di sisi lain, izin dengan pihak sekolah sangatlah perlu untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan dengan meminta persetujuan pelaksanaan program dengan bekerja sama melalui waktu dan ruang serta fasilitas yang mendukung. Semua dipersiapkan dengan matang sehingga akomodasi yang diperlukan dengan sigap disediakan dengan memadai.

2. Perencanaan kegiatan dalam bentuk proposal

Setelah kegiatan observasi, mahasiswa melakukan perencanaan yang matang terhadap problem solving yang akan dieksekusi di sekolah tujuan. Agar terpusat dan terarah maka mahasiswa mengajukan program kegiatan mengajar dengan proposal berserta dengan rancangan anggaran biaya yang ditanggung. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok oleh mahasiswa.

3. Pembimbingan oleh dosen dan guru

Setelah proposal dirancang, maka dosen pembimbing melakukan review dan telaah secara detail terhadap proposal mahasiswa. Pengkajian terhadap dasar-dasar pemikiran dan efektifitas waktu serta biaya juga menjadi perhatian dosen dan guru. Saran dan kritik yang membangun menjadikan proses interaksi yang dinamis antar guru, dosen dan mahasiswa demi terlaksananya kegiatan yang direncanakan

4. Persiapan ke lapangan

Briefing sebelum ke lapangan dilakukan bersama dengan teman sejawat dan dosen. Kegiatan ini bermaksud untuk mematangkan persiapan mahasiswa dalam mengeksekusi kegiatan. Rencana yang akan dilakukan mulai dari awal kegiatan sampai dengan selesai disimulasikan dan diberikan komentar serta ulasan agar kegiatan di sekolah dengan siswa sekolah tujuan dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

B. Implementasi

Kegiatan ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Pada tahapan ini, mahasiswa, dosen serta guru maupun pihak sekolah bersama sama membuka kegiatan. Pihak sekolah secara resmi mengizinkan dosen maupun mahasiswa untuk menggunakan kelas dan belajar bersama siswa yang telah disepakati oleh guru bidang studi. Pembukaan kegiatan dimulai dengan sambutan oleh dosen serta pratinjau keseluruhan kegiatan yang akan dilakukan disampaikan kepada siswa.



Gambar. 1 Dosen memberikan kata sambutan dan Arahan

2. Demostrasi

Implementasi praktik mengajar dilakukan pada tahap ini. Mahasiswa yang bertugas untuk melakukan praktik mengajar akan melakukan kegiatan dengan baik dan efektif, sembari dibantu oleh teman dalam mengatur manajemen kelas agar tetap kondusif. Dalam kegiatan di keempat sekolah tersebut, ada uraian kegiatan yang dilakukan saat demonstrasi.

- Warming up

Salah satu seluruh sekolah memberikan terhadap materi yang beragam,



dengan ice breaking

kegiatan yang dipakai di dan siswa. Mahasiswa kegiatan preview melalui warming up seperti menyanyikan

lagu, mengikuti instruksi gerakan, maupun atraksi menggunakan media bola maupun gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi siswa untuk mendapatkan kesiapan belajar dengan materi yang baru. Hal ini juga disepakati untuk dilakukan di setiap awal kegiatan mengajar sebab kegiatan ‘establishing set’ ini mampu menarik perhatian dan focus siswa agar Pelajaran atau materi yang hendak disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Sepemdaapat dengan bahwa brainstorming dapat membantu siswa untuk siap belajar sebelum kegiatan ini pembelajaran dilakukan (Savignon, 2003)



Gambar 2. Kegiatan brainstorming

- Kegiatan inti

Kegiatan ini merupakan demonstrasi mengajar yang dirancang oleh mahasiswa.

Aplikasi model belajar yang diajukan diimplementasikan di ruang kelas bersama dengan siswa. Pada sekolah RA Alquran Arafah Padangsidempuan, model belajar yang digunakan adalah gaming dengan menggunakan media musik dan bola-bola dengan materi ajar 'Numbers and Colors'. Untuk sekolah SDN 200508 Padangsidempuan, desain yang diaplikasikan adalah Teknik mengajar Total Physical Response (TPR) dengan materi vocabulary 'Daily Activity' dan 'Direction'.



Selanjutnya, desain yang diimplementasikan di SMPN 1 Batang Angkola adalah Cooperative Language Learning untuk materi Grammar topik 'Present Tense' menggunakan teknik 'Discussion' dan 'Sentence Arrangement'. Dan untuk siswa SMAN 5 Padangsidempuan, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media lagu dan Video untuk pembelajaran khusus Listening.





Gambar 3. Praktik mengajar di ruang kelas

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di ruang kelas, belajar dengan anak usia dini di RA Alquran Arafah menggunakan Game music dan media bola-bola berwarna sangat membantu anak dalam menangkap ide untuk memahami 'Number and Color' atau nomor dan warna (Royani, 2022). Antusiasme anak dalam belajar terlihat dari semangat berpartisipasi dengan inisiatif sendiri (Nunuk Wahyuningtyas & Edo Yonatan Koentjoro, 2020). Berloma-lomba untuk menjadi yang terbaik dalam memahami materi ditunjukkan dengan bermain sambil belajar (Arumsari et al., 2017; Uti et al., 2021). Tidak hanya sampai pada tahapan belajar bersama, siswa juga diberikan pertanyaan quiz untuk mengetahui pemahaman siswa lebih jauh lagi, ternyata ditemui bahwa keseluruhan anak mampu menjawab pertanyaan dengan baik tanpa terkecuali. Gelak tawa, lari, melompat, melempar bola, Menyusun bola sesuai warna, dan kegiatan fisik lainnya dalam permainan sangat dinikmati oleh siswa dan materi dapat dipahami dengan baik.(Rodgers, 2001)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di ruang kelas, kegiatan belajar menggunakan TPR ini sangat baik dalam mengaktifasi gerakan siswa usia sekolah dasar (Brown. Douglas, 2007). Siswa menikmati instruksi guru, mempraktikkan dengan riang, sampai terjadi pengulangan yang bermanfaat untuk latihan pengucapan, menyimak dan berbicara siswa. Selain diberikan waktu untuk demonstrasi di depan kelas, siswa juga sangat tertarik untuk mengulanginya di hadapan guru dan teman- temannya, sehingga diyakini mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa tanpa koreksi *eror* yang berlebihan. Sebagai *reinforcement* terhadap keaktifan siswa dalam belajar, guru memberikan *reward* sederhana kepada siswa dengan mengutarakan *quiz* yang berhubungan dengan materi belajar siswa di akhir pembelajaran (Septriani & Sukmara, 2020). Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar menggunakan TPR sangatlah direkomendasikan untuk level usia dan profisiensi siswa ini (Nunan, 2003) and (Rodgers, 2001).

Berdasarkan hasil penilaian observasi yang mencakup sikap kerjasama, bertanggungjawab, partisipasi dalam kelompok dan keaktifan di kelas, siswa kelas SMPN 1 Batang Angkola memiliki kerjasama yang baik dalam kegiatan berkelompok dan sebagian dari siswa bertanggungjawab, berpartisipasi dalam kelompok serta aktif di kelas. Sehingga disimpulkan bahwa metode yang dibawa di kegiatan ini berhasil dalam menarik minat siswa untuk belajar (Sharan, 2014). Siswa pada saat ini banyak mengalami tidak kestabilan dalam belajar dan kurang nya minat dan bakat mereka sehingga semua

yang mereka lakukan ialah bernilai sia sia karena pada saat ini kebanyakan dari siswa yang sudah memiliki yang namanya android, dan harus bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Maka dari itu siswa itu harus dimengerti dan dipahami sehingga guru mengetahui cara yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu cara tersebut adalah dengan mengaplikasikan diskusi, kuis dan game dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan kegiatan mendengar lagu dan video music untuk materi menyimak di SMAN 5 Padangsidempuan, motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris semakin meningkat (Aprianti et al., 2022; Garryn C. Ranuntu, 2018). Hal ini dapat diindikasikan oleh perilaku mahasiswa yang antusias dalam mendengarkan lagu (Chih-Ming & Ying-You, 2020). Menyanyikan lagu dalam Bahasa Inggris memang menjadi media yang sudah terbukti melalui berbagai penelitian dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menyimak disamping peningkatan nilai belajar siswa (Nurhayati, 2009) dan (Sopya, 2018). Setelah mendengarkan, siswa akan diberikan potongan-potongan atau fragmen kata yang dipelajari. (Melalolin et al., 2020) Kemudian, siswa diinstruksikan untuk mendengarkan dengan seksama fragmen tersebut di dalam lagu sesuai dengan pengucapan yang benar. Ketepatan pengucapan kata dapat dipelajari lewat lagu dan pengulangan terhadap pemutaran lagu dapat meningkatkan kemampuan pengucapan siswa. Hal ini dilakukan dengan cara yang asik melalui bernyanyi (Nurhayati, 2009).

- Penutup

Kegiatan ini dilakukan diakhir pembelajaran. Keseluruhan desain yang diimplementasikan menggunakan reward di akhir kegiatan. Hal ini dilakukan dalam rangka menumbuhkan motivasi dan sebagai reinforcement untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif di ruang kelas Bahasa. Sebab komunikasi yang baik harus disertai dengan interaksi dua arah antara komunikator. Penguatan ini dilakukan dengan memberi hadiah kepada siswa yang berhasil dengan baik menyelesaikan quis dan pertanyaan secara individual, dan hadiah kelompok untuk keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dengan baik.





Gambar 4. Pemberian reward dan foto bersama siswa dan guru

3. Evaluasi

Tahapan ini merupakan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Terdapat dua poin penting yang harus dicatat sebagai bahan evaluasi untuk kebaikan kegiatan selanjutnya. Pertama, efisiensi waktu sangat diperlukan untuk kegiatan yang melibatkan siswa dan pihak sekolah. Kedua, simulasi saat briefing sangat bermanfaat untuk keefektifan demonstrasi mengajar di ruang kelas. Diharapkan kegiatan ini berlangsung sesering mungkin agar proses kegiatan ini berjalan dengan alami dan terkendali. Sehingga kegiatan serupa yang mungkin dilakukan di masa depan dapat terealisasi dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan, terdapat konsep yang sangat penting untuk dipahami oleh mahasiswa, dosen maupun Lembaga Pendidikan khususnya untuk bidang Bahasa Inggris. Kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesai project dan mengimplementasikan rancangan di hadapan public dalam hal ini sekolah. Kerja sama antara dosen, mahasiswa, dan guru sangat diharapkan dalam memberikan inovasi terhadap pembelajaran yang berlangsung. Tidak hanya pada materi ajar, namun Teknik dan media sangat berpengaruh terhadap penguasaan siswa terhadap materi. Sehingga sangat diharapkan konsistensi kolaborasi semacam ini dilakukan secara kontinu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penyelenggara kegiatan PKM, kami ucapkan terima kasih kepada lembaga sekolah yang telah memberikan kontribusi dan izin demi terselenggaranya kegiatan ini. Kepada Kepala RA Alquran Arifah, Arfah, S.Hi., S.Pd.I, Kepala Sekolah SDN 200508 Padangsidempuan Erlina Ritonga, S.Pd, Kepala Sekolah SMPN 1 Batang Angkola Tapanuli

Selatan Panusunan Harahap, S.Pd, dan Kepala Sekolah Sahmardan, S.Pd dan seluruh guru bidang studi di sekolah tujuan. Semoga kegiatan ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, I., Kurniawan, E. Y., Sumadiningrat, E., & Muhammadiyah, U. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Media Lagu pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Kampung Besar II Teluk Naga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12113–12122.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3575>
- Brown. Douglas. (2007). *Teaching by Principles*. Longman.
- Chih-Ming, C., & Ying-You, L. (2020). Developing a computer-mediated communication competence forecasting model based on learning behavior features. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1(August), 100004. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100004>
- Flemming, D. . (2000). A Teacher's Guide to Project-Based Learning. In *Charleston*.
- Garryn C. Ranuntu, G. J. T. (2018). Peran lagu dalam pengajaran bahasa inggris tingkat dasar. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 4(1), 99–110.
- Melalolin, L. M., Hartin9i, N. M. S. A., & Mahayanti, N. W. S. (2020). “Pemanfaatan Lagu sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Simple Past Tense.” *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3Melalolin(1), 108–119.
- Mutakinati, L., Anwari, I., & Yoshisuke, K. (2018). Analysis of students' critical thinking skill of middle school through stem education project-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 54–65. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i1.10495>
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. Mc Graw Hill.
- Nunuk Wahyuningtyas, & Edo Yonatan Koentjoro. (2020). Android-Based Educational Learning Game For Children Based On Android. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 3(2), 38–43. <https://doi.org/10.21070/joincs.v4i0.724>
- Nurhayati, L. (2009). Penggunaan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sd; Mengapa Dan Bagaimana. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1), 1–13.
- Rodgers, R. and. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridges University Press.
- Royani, I. (2022). *Desain Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pascal Books.
- Savignon, S. . and C. W. (2003). Communicative Language Teaching in EFL Context. *IRAL*, 41(3).
- Septriani, A., & Sukmara, R. (2020). Efektivitas Metode TPR (Total Physical Response) Terhadap Penguasaan Kata Kerja (Doushi) Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen

-
- Murni Terhadap Kelas XI SMAN 19 Kab. Tangerang Tahun 2020). *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 1(2), 82–98.
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/taiyou/article/view/6436>
- Sharan, S. (2014). *The Handbook of Cooperative Learning*. Wesport.
- Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>
- Tamim, S. R., & Grant, M. M. (2013). Definitions and Uses: Case Study of Teachers Implementing Project-based Learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 7(2), 5–16. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1323>
- Uti, H., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 10–17.