

## Pembelajaran bahasa inggris berbasis permainan edukatif untuk penguasaan kosakata *things in the classroom* pada siswa sekolah dasar

Helena Badu\*, Rasuna Rasid Talib

Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

\*) Korespondensi (e-mail: [helenabadu@ung.ac.id](mailto:helenabadu@ung.ac.id))

Received: 15-December-25; Revised: 19-January-26; Accepted: 2- May-26

### Abstract

The mastery of English vocabulary from the elementary school level serves as an important foundation for the development of learners' future language skills. However, English language instruction in elementary schools often faces challenges, particularly low student learning motivation and limited variation in teaching methods. This community service activity aimed to introduce English language learning through educational games using the topic *Things in the Classroom* for fourth-grade students at SDN 12 Kota Barat. The activity was conducted on December 9, 2025, involving eight students and implemented through the preparation, implementation, and evaluation stages. The instructional approach employed was educational game-based English learning (*game-based learning*), which was implemented through a contextual vocabulary introduction strategy and learning techniques in the form of *Simon Says* and *song with movement* activities using simple rhythmic chants. The results indicated that the game-based learning approach created an active and enjoyable learning atmosphere, increased student engagement, and supported the meaningful acquisition of basic English vocabulary. In addition to its positive impact on students, the activity also provided pedagogical experience for university students and inspired creative teaching practices among classroom teachers. Therefore, educational game-based English learning has the potential to be sustainably implemented in elementary school instruction.

Keywords: Educational Games, Game-Based Learning, English Vocabulary

### Abstrak

Penguasaan kosakata bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berbahasa selanjutnya. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih sering menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan variasi metode pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan edukatif dengan materi *Things in the Classroom* pada siswa kelas IV SDN 12 Kota Barat. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Desember 2025 dengan melibatkan delapan siswa melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan edukatif (*game-based learning*), yang diimplementasikan melalui strategi pengenalan kosakata secara kontekstual serta teknik pembelajaran berupa permainan *Simon Says* dan *song with movement* dalam bentuk *chant* berirama sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris secara lebih bermakna. Selain berdampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan pengalaman pedagogis bagi mahasiswa dan inspirasi pembelajaran kreatif bagi guru kelas.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Game-Based Learning, Kosakata Bahasa Inggris

How to cite: Badu, H., & Talib, R. R. (2026). Pembelajaran bahasa inggris berbasis permainan edukatif untuk penguasaan kosakata *things in the classroom* pada siswa sekolah dasar. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(2), 511–518. <https://doi.org/10.53088/penamas.v6i2.2642>



## 1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikenalkan sejak dini kepada siswa sekolah dasar sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan literasi dan komunikasi global. Pada jenjang ini, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga diarahkan pada pembentukan sikap positif, motivasi, serta keberanian siswa dalam menggunakan bahasa asing. Namun demikian, dalam praktiknya, bahasa Inggris masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang menuntut pembelajaran bersifat kontekstual, melibatkan aktivitas langsung, serta mengintegrasikan aspek fisik dan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang secara menyenangkan dan bermakna agar siswa merasa nyaman, terlibat aktif, dan termotivasi untuk belajar.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan dekat dengan dunia mereka. Cameron (2010) menegaskan bahwa anak-anak belajar bahasa secara optimal melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dalam aktivitas bermakna, bukan melalui penguasaan aturan bahasa secara abstrak. Sejalan dengan itu, Brewster et al., (1992) menjelaskan bahwa penggunaan permainan, lagu, dan aktivitas berirama dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa secara bertahap dan alami, khususnya dalam aspek menyimak dan berbicara.

Berbagai hasil penelitian juga secara konsisten menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa. Tinjauan sistematis dan meta-analisis oleh Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa *game-based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh Hung et al. (2018) yang mengungkapkan bahwa *digital game-based learning* memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian belajar serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Studi oleh Chowdhury et al., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan, khususnya yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengalaman belajar, dapat menciptakan pengalaman belajar kosakata yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendorong motivasi intrinsik. Dalam konteks Indonesia, penelitian Sari & Lestaria (2023) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki antusiasme dan pemahaman kosakata yang lebih baik ketika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan dibandingkan dengan metode konvensional.

Lebih lanjut, penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan penguasaan dan retensi kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar melalui aktivitas yang interaktif dan kontekstual (Mohamed, 2021). Adapun dalam kegiatan pengabdian seperti yang dilaksanakan oleh Syamsiyah & Jundi (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret yang dipadukan dengan permainan juga terbukti efektif dalam memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara lebih aplikatif. Selain berdampak pada aspek kognitif, pendekatan ini juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Arvendha et al., 2026). Secara lebih spesifik, penelitian oleh Al Azizi dan Sofiana (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Ludo pedagogy* tidak hanya meningkatkan retensi kosakata, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, berbagai bentuk *game-based learning*, baik digital maupun non-digital, terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan edukatif dengan materi *Things in the Classroom* kepada siswa kelas IV SDN 12 Kota Barat. Materi ini dipilih karena bersifat kontekstual dan dekat dengan lingkungan belajar siswa, sehingga memudahkan proses pengenalan dan penguasaan kosakata. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris secara sederhana.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 12 Kota Barat pada tanggal 9 Desember 2025 dengan melibatkan 8 (delapan) siswa kelas IV sebagai peserta. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini siswa telah memiliki kemampuan dasar literasi yang cukup, serta mulai mampu memahami instruksi sederhana dalam bahasa Inggris. Selain itu, siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis aktivitas seperti permainan edukatif. Adapun pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap Persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk menentukan waktu pelaksanaan serta menyesuaikan kegiatan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Selain itu, dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran sederhana yang meliputi pemilihan materi *Things in the Classroom*, perancangan aktivitas permainan, serta penyiapan strategi penyampaian materi yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa. Mahasiswa pelaksana menyampaikan bahwa siswa akan belajar kosakata

bahasa Inggris tentang benda-benda yang ada di dalam kelas (*Things in the Classroom*) melalui permainan dan lagu. Selanjutnya, dilakukan kegiatan *greeting* dengan ungkapan sederhana seperti “*Hello, how are you?*” untuk membangun interaksi awal dan membiasakan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam suasana yang santai.

Kegiatan inti dimulai dengan pengenalan kosakata *things in the classroom* melalui penunjukan langsung terhadap benda-benda yang terdapat di dalam kelas, seperti *table, chair, book, pencil, pen, whiteboard, dan bag*. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan *Simon Says* sebagai bentuk permainan edukatif utama. Dalam permainan ini, mahasiswa memberikan perintah yang diawali dengan frasa “*Simon says...*”, misalnya “*Simon says touch the table*” atau “*Simon says point to the chair*”. Siswa hanya boleh mengikuti perintah yang diawali dengan “*Simon says*”, sedangkan perintah tanpa frasa tersebut tidak boleh diikuti. Permainan ini melatih kemampuan menyimak (*listening*), konsentrasi, serta pemahaman kosakata secara kontekstual. Selanjutnya ditahap akhir, siswa diajak melakukan *song with movement* dalam bentuk *chant* berirama sederhana untuk memperkuat penguasaan kosakata yang telah dipelajari. Kegiatan ini berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) sekaligus menjaga antusiasme siswa hingga akhir pembelajaran.

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui observasi langsung terhadap: (1) tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan, (2) kemampuan siswa dalam mengenali dan merespons kosakata yang diperkenalkan, serta (3) keberanian siswa dalam mengikuti instruksi dan mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris.

### 3. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 12 Kota Barat pada 9 Desember 2025 menghasilkan sejumlah temuan penting. Hal ini terkait implementasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan edukatif dengan materi *Things in the Classroom* pada siswa kelas IV yang berjumlah 8 (delapan) orang. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih natural dan kontekstual sesuai dengan lingkungan belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan pandangan Cameron (2010) yang menyatakan bahwa anak belajar bahasa secara optimal melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermakna.

Pada Gambar 1 menunjukkan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan pengenalan kosakata *things in the classroom* melalui penunjukan langsung terhadap benda-benda yang terdapat di dalam kelas. Mahasiswa pelaksana memperkenalkan kosakata seperti *table, chair, book, pencil, pen, whiteboard dan bag*, kemudian mengajak siswa menirukan pengucapannya secara bersama-sama. Pendekatan ini membantu siswa mengaitkan kosakata bahasa Inggris dengan objek nyata yang mereka jumpai setiap hari, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah dan

bermakna. Tahap pengenalan ini juga berfungsi sebagai *scaffolding* awal sebelum siswa terlibat dalam aktivitas permainan yang menuntut respons lebih aktif.



Gambar 1. Pengenalan Benda-Benda Dalam Bahasa Inggris

Setelah siswa mulai mengenal kosakata dasar, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Simon Says* sebagai inti dari pembelajaran berbasis permainan. Dalam permainan ini, mahasiswa memberikan instruksi yang secara langsung merujuk pada benda-benda di dalam kelas, seperti “*Simon says touch the table,*” “*Point to the chair,*” dan “*Show me your book.*” Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman kosakata, tetapi juga melatih keterampilan menyimak (*listening skill*) dan kemampuan merespons perintah dalam bahasa Inggris secara cepat dan tepat. Suasana kelas terlihat semakin hidup, interaksi antara siswa dan mahasiswa pelaksana meningkat, serta siswa menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam mengikuti instruksi tanpa rasa takut melakukan kesalahan.



Gambar 2. Siswa Mempelajari *Chant* Berirama

Pada bagian akhir kegiatan, mahasiswa mengajak siswa melakukan *song with movement* dalam bentuk *chant* berirama sederhana yang memuat kosakata *things in the classroom* seperti pada Gambar 2. Kegiatan ini dilakukan melalui pengulangan kosakata secara lisan dengan pola irama tertentu sambil menunjuk atau memperagakan benda-benda yang ada di dalam kelas, seperti *book*, *chair*, *table*, dan *bag*. Aktivitas ini berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) terhadap kosakata yang

telah dipelajari sebelumnya sekaligus sebagai penutup pembelajaran. Penggunaan *chant* dengan gerakan sederhana membantu menjaga fokus dan antusiasme siswa hingga akhir kegiatan, serta meningkatkan keberanian dan kelancaran siswa dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara lisan tanpa tekanan.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa mengikuti rangkaian kegiatan dengan antusias, terutama pada saat permainan *Simon Says* dan aktivitas *song with movement*, yang mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Dalam aspek pemahaman kosakata, siswa mulai mampu mengenali dan menunjuk benda-benda di dalam kelas dengan tepat ketika diberikan instruksi dalam bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual yang digunakan efektif dalam membantu siswa mengaitkan kosakata dengan objek nyata di lingkungan mereka. Selain itu, kemampuan siswa dalam merespons instruksi juga mengalami perkembangan, di mana sebagian besar siswa dapat mengikuti perintah dengan baik meskipun pada beberapa kasus masih diperlukan pengulangan instruksi.

Dari sisi keberanian berbahasa, siswa mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara lisan. Meskipun masih dalam bentuk sederhana, siswa tampak lebih berani untuk mencoba dan tidak ragu dalam merespons aktivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, serta keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengenal kosakata baru secara pasif, tetapi juga mampu menggunakannya dalam konteks nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka di lingkungan kelas. Dari sisi pelaksana, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan teori *Teaching English for Young Learners* (TEYL) yang telah dipelajari di perkuliahan. Mereka belajar menyusun instruksi yang jelas, mengelola kelas secara aktif, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kemampuan dan respons siswa. Dosen pendamping berperan dalam memastikan seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan arahan pedagogis agar aktivitas yang dilaksanakan tetap selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini juga berkontribusi dalam memperkuat kolaborasi antara sekolah dan universitas. Guru memperoleh wawasan dan inspirasi mengenai variasi pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan aplikatif, sementara mahasiswa mendapatkan pengalaman praktik lapangan yang bermakna sebagai bekal profesionalisme mereka sebagai calon pendidik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkenalkan kosakata bahasa Inggris tentang benda-benda di kelas secara menyenangkan, meningkatkan

motivasi belajar siswa, serta mempererat kerja sama antara sekolah mitra dan perguruan tinggi.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian mandiri yang dilaksanakan di SDN 12 Kota Barat pada siswa kelas IV berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembelajaran dengan materi *Things in the Classroom* yang dikemas melalui permainan edukatif mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif, sehingga siswa lebih termotivasi dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran.

Penggunaan pendekatan *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui tahapan pengenalan kosakata, permainan *Simon Says*, dan kegiatan *Songs with movement*, siswa tidak hanya mengenal kosakata baru, tetapi juga mampu memahaminya dan menggunakannya secara langsung dalam situasi nyata di lingkungan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tanpa penggunaan media tambahan tetap dapat berjalan secara optimal apabila dirancang dengan strategi yang tepat.

Bagi mahasiswa pelaksana, kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman mengajar langsung yang bernilai penting dalam penerapan teori *Teaching English for Young Learners* (TEYL). Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan respons dan kebutuhan siswa. Sementara itu, guru kelas mendapatkan wawasan dan alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang sederhana, mudah diterapkan, dan relevan dengan kondisi kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa sebagai peserta belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan profesional mahasiswa dan guru, serta memperkuat kerja sama antara sekolah dan perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru dapat mengintegrasikan secara berkelanjutan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan siswa. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan melalui kebijakan dan fasilitasi yang mendorong inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu, bagi pengabdian atau peneliti selanjutnya, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan cakupan peserta yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, serta variasi metode permainan yang lebih beragam, termasuk pemanfaatan media digital, sehingga dampak pembelajaran dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

## Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 12 Kota Barat yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada guru kelas IV atas kerja sama dan bantuan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada mahasiswa pelaksana yang telah berperan aktif dalam mendukung kelancaran kegiatan pengabdian ini.

## Referensi

- Alotaibi, M. S. (2024). Meta-analysis, Game-based learning in early childhood education: a systematic review and. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Arvendha, V., Ilyas, R. A. T., Elmaghfiroh, S., Nuraini, R. D., Putra, D. H. A., & Susilawati, S. A. (2026). Implementasi game edukasi ZYLAND berbasis computational thinking untuk meningkatkan literasi numerasi siswa slow learner. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(107–119). <https://doi.org/10.53088/penamas.v6i1.2824>
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (1992). *The primary English teacher's guide*. Penguin Books. Penguin.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Cameron, L. (2010). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University.
- Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6(100160). <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Hung, H.-T., Yang, J. C., Hwang, G.-J., Chu, H.-C., & Wang, C.-C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*, 126, 89–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>
- Mohamed, A. M. A. (2021). The impact of educational games on enhancing elementary stage students' acquisition and retention of English vocabulary. *Journal of World Englishes and Educational Practices*, 3(2), 67–76. <https://doi.org/10.32996/jweep.2021.3.2.6>
- Sari, D. P., & Lestaria, E. (2023). Using Games to Learn English for Young Learners in Darussalam Elementary school. *EDUJ: English Education Journal*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.59966/eduj.v1i1.468>
- Syamsiyah, B., & Jundi, F. Al. (2026). Pelatihan menulis arab menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan menulis siswa MI. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(1), 293–302. <https://doi.org/10.53088/penamas.v6i1.2963>