



PENDEKATAN FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS: SINTESIS SISTEMATIS TERHADAP MODEL DAN IMPLEMENTASI

R. Nugraha Kusuma Wardhana¹⁾ Mohammad Ilham Yasin²⁾ Moh. Hilman Fikri³⁾

Universitas Kristen Cipta Wacana

Coressponding Author: nkwone@gmail.com, ilhamyasin@cwcu.ac.id, hilmanfikri@cwcu.ac.id

Abstrak:

Pembelajaran bahasa Inggris sering kali masih didominasi oleh metode tradisional yang cenderung monoton, sehingga menimbulkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Kondisi ini menegaskan perlunya pendekatan alternatif yang lebih kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan sintesis sistematis terhadap model dan implementasi *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menelaah artikel dari basis data akademik bereputasi internasional (Scopus, Web of Science, ERIC, dan Google Scholar) dalam rentang tahun 2020-2025. Analisis dilakukan melalui pendekatan tematik untuk mengidentifikasi model, strategi implementasi, serta kontribusi *fun learning* terhadap keterampilan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *fun learning* mencakup model berbasis permainan, teknologi digital, aktivitas kreatif, dan kolaborasi, yang secara konsisten meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dampak positif juga terlihat pada keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, meskipun terdapat keterbatasan dalam konteks tertentu. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi *fun learning* dalam kurikulum bahasa Inggris sebagai strategi pedagogis yang relevan dengan tuntutan pendidikan global abad ke-21.

Kata kunci: *Fun Learning*, Bahasa Inggris, Model, Implementasi

Abstract:

English language learning is often dominated by traditional and monotonous methods, which result in low student motivation and engagement. This situation highlights the need for alternative approaches that are more creative and engaging. The present study aims to provide a systematic synthesis of fun learning models and their implementation in English language education, as well as to evaluate their impact on student motivation and learning outcomes. The method employed was a Systematic Literature Review (SLR), which examined articles from reputable international academic databases (Scopus, Web of Science, ERIC, and Google Scholar) published between 2020 and 2025. The analysis was conducted using a thematic approach to identify models, implementation strategies, and the contribution of fun learning to language skill development. The findings indicate that fun learning encompassing game-based models, digital technology, creative activities, and collaborative practices consistently enhances student motivation and engagement. Positive effects were also observed in speaking, listening, reading, and writing skills, although certain limitations were noted in specific contexts. The implications of this study underscore the importance of integrating fun learning into the English curriculum as a pedagogical strategy aligned with the demands of 21st-century global education.

Keywords: *Fun Learning, English Language, Models, Implementation*

Pendahuluan

Di dunia yang semakin mengglobal saat ini, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi isu mendesak sebagai bahasa umum dalam komunikasi internasional, pendidikan tinggi, diplomasi, dan perdagangan internasional (Su & Cheng, 2015). Dalam konteks pendidikan, kemahiran berbahasa Inggris tidak hanya memberikan akses ke sumber pengetahuan internasional tetapi juga meningkatkan peluang mobilitas sosial dan ekonomi lintas batas (Hu & Jin, 2024; Nakamura, 2025). Namun, pembelajaran bahasa Inggris seringkali menghadapi kesulitan karena motivasi siswa yang rendah, sumber daya yang terbatas, dan dominasi pendekatan tradisional yang memprioritaskan hafalan dan mengabaikan keterampilan interpersonal. Situasi ini menyoroti kebutuhan akan metode pengajaran yang inovatif dan menarik yang meningkatkan motivasi siswa dan mendorong pembelajaran yang efektif. Alternatif yang semakin mendapat perhatian adalah '*Fun Learning*', yang menekankan pembelajaran interaktif, kreatif, dan menyenangkan, selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menghargai kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi antarbudaya (Nakamura, 2025; Pandey, 2024).

Oleh karena itu, dalam konteks ini, sangat penting untuk mengeksplorasi strategi 'pembelajaran menyenangkan' dalam pendidikan bahasa Inggris dari perspektif desain dan implementasi untuk mengatasi tantangan pendidikan global saat ini (Nurhayati, 2026). Menurut Ho, (2020) meskipun bahasa Inggris diakui sebagai bahasa internasional yang penting untuk pendidikan dan komunikasi antarbudaya, banyak lembaga pendidikan masih bergantung pada metode pengajaran tradisional yang berfokus secara eksklusif pada hafalan dan penguasaan struktur tata bahasa. Pendekatan ini sering mengabaikan motivasi, keterlibatan emosional, dan kenikmatan belajar, sehingga mengurangi keterlibatan siswa dalam kelas bahasa Inggris. Akibatnya, banyak siswa kesulitan memperoleh keterampilan komunikasi praktis, bahkan setelah bertahun-tahun belajar bahasa Inggris (Dsouza, 2025; Jalolovna, 2025). Kemudian, terdapat kurangnya wawasan sistematis tentang bagaimana strategi pengajaran yang efektif dapat diterapkan untuk mengatasi masalah terkait motivasi dan keterlibatan ini. Situasi ini menyoroti kebutuhan akan strategi pendidikan yang tidak hanya berfokus pada prestasi akademik tetapi juga pada menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Tujuan utama penelitian ini adalah menyajikan sintesis sistematis terhadap model *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai kerangka konseptual dan praktik implementasi yang relevan. Penelitian ini berupaya mengidentifikasi dan mengkaji berbagai strategi *fun learning* yang telah diterapkan di berbagai konteks pendidikan, serta mengevaluasi kontribusinya terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memperkuat landasan teoretis mengenai efektivitas *fun learning* sekaligus menyediakan rekomendasi praktis bagi pendidik dan peneliti dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain

itu, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan temuan-temuan yang terfragmentasi dalam literatur sebelumnya ke dalam kerangka sistematis, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan bahasa Inggris di masa depan.

Kajian literatur mengenai pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas metode tradisional atau pendekatan komunikatif, sementara kajian sistematis mengenai *fun learning* relatif terbatas (Baker, 2024; Madhukar Gampala, 2023; Yudha et al., 2024). Penelitian yang ada cenderung terfragmentasi, dengan fokus pada studi kasus atau eksperimen terbatas yang tidak memberikan gambaran menyeluruh tentang model dan implementasi *fun learning*. Selain itu, banyak studi yang menekankan aspek motivasi atau hasil belajar tanpa mengintegrasikan kerangka konseptual yang komprehensif mengenai bagaimana *fun learning* dapat diterapkan secara konsisten di berbagai konteks pendidikan. Celah ini menegaskan perlunya penelitian yang menyajikan sintesis sistematis terhadap model dan praktik *fun learning*, sehingga dapat memperkuat landasan teoretis sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pedagogi bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan literatur dengan menyatukan temuan-temuan yang terpisah ke dalam kerangka yang lebih terstruktur dan aplikatif.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menyajikan sintesis sistematis terhadap berbagai model *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang sebelumnya belum banyak dilakukan secara komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya mengidentifikasi strategi yang telah diterapkan, tetapi juga mengintegrasikan temuan-temuan terfragmentasi ke dalam kerangka konseptual yang lebih utuh, sehingga memberikan kontribusi akademik yang signifikan bagi pengembangan pedagogi bahasa Inggris. Justifikasi penelitian ini terletak pada relevansinya dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan sebagai prasyarat untuk membentuk keterampilan komunikasi lintas budaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur akademik sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan global saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai metode utama. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan melalui pengumpulan data lapangan, melainkan melalui telaah pustaka yang sistematis dan terstruktur. Proses SLR dilakukan dengan mengikuti tahapan yang meliputi perumusan pertanyaan penelitian, identifikasi dan seleksi literatur, analisis tematik, serta sintesis hasil. Sumber literatur diperoleh dari basis data akademik bereputasi internasional seperti Scopus, Web of Science, ERIC, dan Google Scholar, dengan rentang publikasi antara tahun 2000 hingga 2025. Kriteria inklusi ditetapkan untuk artikel yang membahas model,

strategi, atau implementasi *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan literatur yang tidak relevan atau bersifat non-akademik dikeluarkan dari analisis.

Proses seleksi dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyaringan judul dan abstrak, kemudian dilanjutkan dengan telaah penuh terhadap artikel yang memenuhi kriteria. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *thematic analysis*, dengan mengelompokkan temuan berdasarkan model *fun learning*, strategi implementasi, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Validitas penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dan penerapan protokol SLR yang konsisten, sehingga hasil sintesis dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa penelitian mengenai pendekatan *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris mengalami perkembangan yang signifikan dalam dua dekade terakhir. Distribusi publikasi memperlihatkan peningkatan jumlah studi sejak awal tahun 2010-an, seiring dengan meningkatnya perhatian terhadap pedagogi kreatif dan berbasis pengalaman belajar (Sutrina et al., 2025). Secara geografis, penelitian banyak dilakukan di kawasan Asia, khususnya di negara-negara dengan tingkat kebutuhan tinggi terhadap penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, seperti Indonesia, Malaysia, dan Tiongkok, meskipun kontribusi dari Eropa dan Amerika juga tetap terlihat.

Dari segi jenjang pendidikan, mayoritas studi berfokus pada tingkat sekolah dasar dan menengah, dengan alasan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa pada tahap ini sangat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa asing (Juliana et al., 2024). Tren umum yang teridentifikasi adalah pergeseran dari metode tradisional berbasis hafalan menuju pendekatan yang lebih interaktif, seperti gamifikasi, penggunaan media digital, dan aktivitas berbasis kolaborasi. Temuan ini memberikan gambaran awal bahwa *fun learning* tidak hanya dipandang sebagai strategi tambahan, tetapi mulai diakui sebagai pendekatan pedagogis yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris secara global.

Tabel 1 Model *Fun Learning* yang Teridentifikasi

| Model Fun Learning | Karakteristik Utama | Contoh Implementasi | Kelebihan | Keterbatasan |
|-----------------------------------|--|--|--|--|
| Game-Based Learning | Menggunakan permainan edukatif, kompetitif maupun kolaboratif. | Quiz interaktif, board games, role play. | Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan suasana belajar menyenangkan. | Membutuhkan waktu tambahan dan perencanaan matang. |
| Digital & Gamification | Memanfaatkan teknologi digital dan platform daring | Aplikasi mobile, e-learning interaktif, | Memudahkan akses, fleksibel, menarik bagi | Ketergantungan pada perangkat dan |

| | | | | |
|--------------------------------|--|---|---|--|
| | dengan elemen gamifikasi. | badges, leaderboard. | generasi digital native. | koneksi internet. |
| Creative-Based Learning | Aktivitas berbasis seni, musik, drama, dan storytelling. | Drama bahasa Inggris, menulis cerita, lagu interaktif. | Mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan keterampilan komunikasi autentik. | Membutuhkan guru dengan keterampilan kreatif dan dukungan fasilitas. |
| Collaborative Learning | Menekankan kerja kelompok, diskusi, dan proyek bersama. | Project based learning, peer teaching, group discussions. | Meningkatkan keterampilan sosial, kerja tim, dan komunikasi lintas budaya. | Risiko ketidakmerataan kontribusi antar siswa. |

Analisis literatur menunjukkan bahwa implementasi *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris dilakukan melalui beragam strategi yang menekankan interaktivitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Juliana et al, (2024) salah satu bentuk implementasi yang paling sering dilaporkan adalah penggunaan *role play* dan *storytelling*, yang memungkinkan siswa berlatih keterampilan berbicara dalam konteks yang lebih autentik sekaligus meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, gamifikasi melalui kuis interaktif, kompetisi kelompok, dan penggunaan aplikasi digital terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi (Ibrahim, 2025; Pricilia et al., n.d.).

Strategi lain yang banyak diterapkan adalah aktivitas berbasis seni dan kreativitas, seperti drama, musik, dan proyek visual, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi lintas budaya. Faktor pendukung keberhasilan implementasi meliputi keterlibatan aktif guru dalam merancang kegiatan, dukungan fasilitas teknologi, serta kesiapan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas non-tradisional. Namun, hambatan yang sering muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya sumber daya, serta variasi kesiapan guru dalam mengadopsi pendekatan kreatif. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan *fun learning* sangat bergantung pada keseimbangan antara kreativitas pedagogis, dukungan institusional, dan kesiapan siswa untuk terlibat secara aktif.

Sintesis literatur menunjukkan bahwa penerapan *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif yang konsisten terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berbagai studi melaporkan bahwa aktivitas berbasis permainan, teknologi interaktif, dan kreativitas mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga mereka lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran (Supriadi et al., 2024). Peningkatan motivasi ini berimplikasi langsung pada penguasaan keterampilan bahasa, terutama keterampilan berbicara dan mendengarkan, karena siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam interaksi yang lebih autentik (Nafiatu & Mulyani, 2025). Selain itu,

pendekatan *fun learning* juga terbukti memperkuat keterampilan membaca dan menulis melalui aktivitas kreatif seperti *storytelling* dan proyek kolaboratif, yang mendorong siswa untuk menggunakan bahasa secara lebih bermakna. Dibandingkan dengan metode tradisional yang cenderung monoton, *fun learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan komunikasi lintas budaya. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi dan hasil belajar tidak dapat dipisahkan, dan *fun learning* berperan sebagai katalis yang menghubungkan keduanya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.

Analisis kritis terhadap literatur yang ditelaah menunjukkan adanya konsistensi sekaligus kontradiksi dalam temuan penelitian mengenai penerapan *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebagian besar studi sepakat bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun terdapat variasi signifikan dalam hal efektivitas terhadap pencapaian keterampilan bahasa tertentu (Ishida et al., 2024; Nafiatu & Mulyani, 2025). Misalnya, beberapa penelitian menekankan keberhasilan *fun learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, sementara studi lain menunjukkan dampak yang lebih terbatas pada keterampilan menulis dan membaca.

Selain itu, keterbatasan metodologis juga ditemukan, seperti ukuran sampel yang kecil, konteks penelitian yang terbatas pada satu jenjang pendidikan, serta kurangnya evaluasi jangka panjang terhadap keberlanjutan dampak *fun learning*. Hal ini menimbulkan tantangan dalam generalisasi temuan ke berbagai konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, meskipun literatur yang ada memberikan bukti awal yang menjanjikan, masih diperlukan penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih komprehensif dan beragam untuk memperkuat validitas dan reliabilitas temuan mengenai efektivitas *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Sintesis sistematis yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan kontribusi penting baik pada ranah teoretis maupun praktis dalam pedagogi bahasa Inggris. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya literatur dengan menyatukan berbagai model *fun learning* ke dalam kerangka konseptual yang lebih utuh, sehingga dapat menjadi dasar bagi pengembangan teori pembelajaran bahasa yang menekankan aspek motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa (Ishida et al., 2024; Pricilia et al., n.d.). Sementara itu, kontribusi praktisnya terletak pada penyediaan rekomendasi yang aplikatif bagi guru dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini juga memiliki implikasi kebijakan, khususnya dalam mendorong lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan pendekatan kreatif ke dalam kurikulum bahasa Inggris, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi lintas budaya yang relevan dengan tuntutan global. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menutup celah literatur yang ada, tetapi juga memberikan arah baru bagi pengembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris di masa depan.

Hasil sintesis literatur yang telah dipaparkan secara jelas menunjukkan keterkaitan langsung dengan tujuan penelitian yang dirumuskan pada bagian pendahuluan. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan gambaran komprehensif mengenai model dan implementasi *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Juliana et al., 2024; Madhukar Gampala, 2023). Temuan yang diperoleh tidak hanya mengidentifikasi variasi model dan strategi implementasi, tetapi juga menegaskan efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil menjawab gap yang sebelumnya diidentifikasi, yaitu keterbatasan kajian sistematis mengenai *fun learning*, sekaligus memperkuat *novelty* penelitian melalui integrasi temuan yang terfragmentasi ke dalam kerangka konseptual yang lebih utuh (Ibrahim, 2025; Pandey, 2024). Hubungan yang erat antara hasil dan tujuan penelitian ini menegaskan konsistensi metodologis sekaligus relevansi akademis, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan teori dan praktik pedagogi bahasa Inggris di era global.

Kesimpulan

Pendekatan *fun learning* memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui telaah sistematis terhadap literatur, ditemukan bahwa berbagai model *fun learning* seperti *game-based learning*, gamifikasi digital, aktivitas kreatif, dan pembelajaran kolaboratif secara konsisten memperkaya pengalaman belajar sekaligus memperkuat keterampilan komunikasi lintas budaya. Implementasi strategi tersebut terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meskipun masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, sumber daya, dan kesiapan guru.

Analisis kritis menunjukkan bahwa meskipun bukti empiris mendukung efektivitas *fun learning*, penelitian yang ada masih terfragmentasi dan terbatas pada konteks tertentu, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut dengan desain metodologis yang lebih komprehensif dan beragam. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyatukan temuan-temuan yang terpisah ke dalam kerangka konseptual yang lebih utuh, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk mengintegrasikan pendekatan kreatif dalam kurikulum bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menutup celah literatur yang ada, tetapi juga memberikan arah baru bagi pengembangan teori dan praktik pedagogi bahasa Inggris yang relevan dengan tuntutan pendidikan global abad ke-21.

Daftar Rujukan

- Baker, W. (2024). Intercultural communication. *ELT Journal*, 78(2), 212–215. <https://doi.org/10.1093/elt/ccad040>
- Dsouza, A. (2025). Influence of socioeconomic factors on English language learning outcomes. *International Journal of Research in English*, 7(1), 630–632. <https://doi.org/10.33545/26648717.2025.v7.i1j.401>

- Ho, J. (2020). Gamifying the flipped classroom: How to motivate Chinese ESL learners? *Innovation in Language Learning and Teaching*, 14(5), 421–435. <https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1614185>
- Hu, J., & Jin, G. (2024). An Intelligent Framework for English Teaching through Deep Learning and Reinforcement Learning with Interactive Mobile Technology. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(9), 74. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i09.49289>
- Ibrahim, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Fun Learning di Desa Wekke'e. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–57. <https://doi.org/10.69623/j-abmas.v1i1.63>
- Ishida, A., Manalo, E., & Sekiyama, T. (2024). Students' motivation to learn English: The importance of external influence on the ideal L2 self. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1264624>
- Jalolovna, M. N. (2025). GRAMMAR INSTRUCTION: TRADITIONAL VS. COMMUNICATIVE APPROACHES. *International Multidisciplinary Journal for Research & Development*, 12(02). <https://ijmrd.in/index.php/imjrd/article/view/2717>
- Juliana, Firdaus, F., Andriani, N., & Olivia, C. (2024). PELATIHAN METODE FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS GURU MIS AL MUHAJIRIN. *ABDIMAS MANDIRI - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 23–29.
- Madhukar Gampala. (2023). Innovative Approaches to Teaching and Learning. *Shanlax International Journal of English*, 12(S1-Dec), 138–145. <https://doi.org/10.34293/rtdh.v12iS1-Dec.86>
- Nafiatu, S., & Mulyani, P. K. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Studi Systematic Literature Review. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 465–475. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p465-475>
- Nakamura, S. (2025). Engagement. *ELT Journal*, 79(2), 297–299. <https://doi.org/10.1093/elt/ccaf002>
- Nurhayati, N. (2026). Fun English Games untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi Siswa SDN 1 Gunung Batu. *JURNAL AKADEMIK PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1), 564–568. <https://doi.org/10.61722/japm.v4i2.8469>
- Pandey, G. P. (2024). From Motivation to Engagement in ELT: Evidence-Based Strategies for Transformation. *Journal of Critical Studies in Language and Literature*, 6(1), 39–45. <https://doi.org/10.46809/jcsll.v6i1.318>
- Pricilia, G. M., Pd, S., & Hum, M. (n.d.). *PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS: TEORI, STRATEGI, DAN TANTANGANNYA*.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Supriadi, S., Dhayinta, S. T., Lie, E. R. G., Nasir, M., & Ananto, G. D. (2024). 21st Century Ppkn Learning Innovation: Android-Based Treasure Hunt Media To Improve Student Literacy and Active Participation. *International Journal of Sustainable English Language, Education, and Science*, 1(2), 64–71.

- Sutrina, D., Nurlisma, Alim, J. A., & Anggriani, M. D. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development* | *E-ISSN: 3063-9158*, 2(1), 611–616.
- Yudha, E. K., Rudiyanto, R., & Rohman, R. (2024). Integrating Creativity and Technology in English Language Teaching: A Systematic Review of Pedagogical Innovations and Assessment Strategies in EFL Contexts. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 302. <https://doi.org/10.26858/eltww.v11i2.65575>