

Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika Berbasis Komunitas untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Anak Panti Asuhan di Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah

Community-Based English and Mathematics Learning to Improve Language Literacy of Orphanage Children at the Kasih Ibu Foundation in Central Aceh

Rahmanita Zakaria^{1*}, Delfia Herwanis², Septia Wahyuni³

¹⁻³ Institut Agama Islam Negeri Takengon, Aceh, Indonesia

*Penulis Korespondensi : zrahmanita@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 28 Februari 2026;

Revisi: 25 Maret 2026;

Diterima: 29 April 2026;

Terbit: 30 April 2026.

Keywords: *Community-Based Learning; Fun Learning; Language Literacy; Mathematics; Orphanage Children.*

Abstract: *This community service program provided community-based basic English and Mathematics learning for 25 children living at Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah, comprising elementary and junior high school students. The program responded to the need for regular, supportive, and enjoyable English and Mathematics exposure outside formal classroom routines. Activities were organised through a weekly lecturer-team rotation; each team consisted of three lecturers and returned to its original schedule in the following month. The author facilitated the first-week session each month. The learning design combined outdoor fun learning, simple communicative practice, Total Physical Response-type commands, vocabulary games, picture-word matching, group discussion, and short role-play. The materials included greetings, self-introductions, numbers, colours, everyday objects, and simple classroom or environmental expressions. Evaluation was conducted descriptively through field notes, participant responses, oral practice, and observations of engagement. The children showed high enthusiasm, participated actively in games, responded to basic English and Mathematics prompts, and were increasingly willing to repeat words and use simple expressions. The program demonstrates that a community-based, playful, and context-sensitive learning setting can create a more approachable entry point to basic English and Mathematics literacy for children in an orphanage environment. Continued implementation, a shared module, and periodic formative assessment are recommended to sustain learning progress.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar berbasis komunitas kepada 25 anak Panti Asuhan Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah yang terdiri atas siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Program ini dilaksanakan sebagai upaya menyediakan paparan Bahasa Inggris dan Matematika yang rutin, suportif, dan menyenangkan di luar rutinitas pembelajaran formal. Kegiatan diatur melalui sistem rotasi tim dosen mingguan; setiap tim beranggotakan tiga dosen dan kembali bertugas pada minggu yang sama di bulan berikutnya. Penulis mengisi pembelajaran pada minggu pertama setiap bulan. Rancangan pembelajaran menggabungkan pembelajaran menyenangkan di luar ruangan, latihan komunikasi sederhana, permainan kosakata, pencocokan gambar-kata, perintah gerak, diskusi kelompok, dan bermain peran singkat. Materi mencakup salam, pengenalan diri, angka, warna, benda di sekitar, serta ungkapan sederhana yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui catatan lapangan, respons peserta, praktik lisan, dan observasi keterlibatan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, terlibat aktif dalam permainan, mampu merespons instruksi Bahasa Inggris dan Matematika dasar, serta lebih berani mengulang kosakata dan menggunakan ungkapan sederhana. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komunitas yang menyenangkan dan peka terhadap konteks anak dapat menjadi pintu masuk yang lebih ramah untuk menguatkan literasi Bahasa Inggris dan Matematika dasar di lingkungan panti asuhan.

Kata kunci: Anak Panti Asuhan; Literasi Bahasa; Matematika; Pembelajaran Berbasis Komunitas; Pembelajaran Menyenangkan.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris dan Matematika merupakan salah satu keterampilan yang dapat memperluas akses anak terhadap sumber belajar, komunikasi, dan informasi. Namun, kesempatan memperoleh paparan Bahasa Inggris dan Matematika yang teratur tidak selalu sama bagi setiap anak. Di lingkungan panti asuhan, kegiatan pendampingan di luar jam sekolah dapat berperan sebagai ruang belajar tambahan yang lebih aman, akrab, dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Pengalaman pendampingan Bahasa Inggris dan Matematika di panti asuhan juga menunjukkan bahwa anak membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada materi, tetapi juga membangun keberanian untuk mencoba, berbicara, dan berinteraksi menggunakan ungkapan sederhana (Gulö et al., 2021; Pali et al., 2024).

Pengabdian ini dilaksanakan di Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah dengan sasaran 25 anak panti asuhan yang berasal dari jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Keragaman usia, pengalaman belajar, serta tingkat penguasaan Bahasa Inggris dan Matematika dasar menjadi pertimbangan utama dalam menyusun kegiatan. Pada kondisi seperti ini, pembelajaran tidak efektif apabila hanya disampaikan melalui penjelasan satu arah atau latihan tertulis yang panjang. Anak memerlukan aktivitas yang menghubungkan kata, gerak, benda di sekitar, permainan, dan percakapan sederhana agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan tidak menegangkan.

Pendekatan pembelajaran menyenangkan dipilih karena permainan bahasa dapat membuka ruang partisipasi yang lebih luas, terutama bagi anak yang masih ragu berbicara. Tinjauan Saputra et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika berbasis permainan banyak digunakan untuk anak usia dini dan sekolah dasar, terutama untuk mendukung penguasaan kosakata serta minat belajar. Sejalan dengan itu, permainan edukatif dapat membantu menciptakan suasana berlatih yang lebih rileks dan mengurangi kecemasan ketika anak harus menampilkan kemampuan berbahasa secara lisan (Asan & Çeliktürk-Sezgin, 2020; Yolageldili & Arian, 2011).

Berbeda dari kegiatan pelatihan yang bersifat satu kali, program ini dikembangkan dengan pola pendampingan berbasis komunitas dan rotasi tim dosen. Setiap minggu, pembelajaran diisi oleh satu tim yang terdiri atas tiga dosen. Pada bulan berikutnya, tim yang sama kembali mengisi pada minggu semula. Dengan pola tersebut, penulis secara konsisten mengisi pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar pada minggu pertama setiap bulan, sedangkan minggu berikutnya dilanjutkan oleh tim lain dengan bidang atau materi pendampingan yang berbeda. Pola rotasi ini dimaksudkan untuk menjaga keberlanjutan

interaksi, memperluas dukungan bagi anak, dan menghindari kegiatan yang berhenti setelah satu sesi.

Tujuan kegiatan ini adalah (1) menyediakan pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar yang sesuai dengan karakteristik anak panti asuhan, (2) meningkatkan keterlibatan dan keberanian anak dalam menggunakan kosakata serta ungkapan sederhana, dan (3) membangun model pendampingan mingguan yang dapat dijalankan secara berkelanjutan oleh tim dosen. Artikel ini memaparkan pelaksanaan program, materi dan strategi yang digunakan, respons peserta, serta pembelajaran yang dapat diambil untuk keberlanjutan kegiatan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan dan Mitra Sasaran

Kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif-deskriptif. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai peserta aktif dalam kegiatan belajar, bukan sekadar penerima materi. Mitra kegiatan adalah Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah. Peserta berjumlah 25 anak yang berada pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Karena karakteristik peserta beragam, materi disajikan dalam bentuk bertahap, menggunakan bahasa yang sederhana, visual, gerak, pengulangan, dan praktik lisan singkat.

Tabel 1. Profil sasaran dan pola pendampingan.

Komponen	Keterangan
Mitra	Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah
Jumlah peserta	25 anak panti asuhan
Karakteristik peserta	Siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama dengan pengalaman belajar Bahasa Inggris dan Matematika yang beragam
Bentuk program	Pendampingan Bahasa Inggris dan Matematika dasar berbasis komunitas dan pembelajaran menyenangkan
Pola pelaksanaan	Satu tim dosen bertugas setiap minggu; setiap tim terdiri atas tiga dosen dan kembali bertugas pada minggu yang sama pada bulan berikutnya
Peran penulis	Mengisi pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar pada minggu pertama setiap bulan
Lokasi belajar	Area luar ruangan di lingkungan Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah

Sumber: Hasil pemetaan dan pelaksanaan tim pengabdian.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program dibagi ke dalam empat tahap. Pertama, tim berkoordinasi dengan pengelola panti untuk mengenali jadwal anak, jumlah peserta, ruang belajar yang memungkinkan, dan kebutuhan pendampingan. Kedua, tim menyusun materi Bahasa Inggris

dan Matematika dasar yang mudah dipraktikkan bersama anak dari dua jenjang usia. Ketiga, pembelajaran dilaksanakan melalui permainan luar ruang, aktivitas kelompok kecil, praktik lisan, dan refleksi singkat. Keempat, tim melakukan evaluasi sederhana dengan mencatat keterlibatan peserta, respons terhadap instruksi, kemampuan mengulang kosakata, keberanian menggunakan ungkapan sederhana, dan masukan dari pengelola panti.

Pembelajaran luar ruang dipilih karena area halaman panti memungkinkan anak duduk dalam kelompok, bergerak, dan mengaitkan kosakata dengan objek yang mereka lihat. Kegiatan tidak dimaksudkan menggantikan pembelajaran sekolah, melainkan memperkaya paparan Bahasa Inggris dan Matematika melalui pengalaman yang lebih komunikatif. Pola ini sejalan dengan kegiatan pendampingan mingguan berbasis *fun learning* yang menempatkan aktivitas aktif, permainan, dan praktik komunikasi sebagai bagian penting dari pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar (Iksan et al., 2022; Khodijah et al., 2025).

Tabel 2. Materi dan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar.

Materi	Target literasi bahasa	Aktivitas pembelajaran menyenangkan
Greetings and self-introduction	Mengucapkan dan merespons salam; memperkenalkan nama secara sederhana	Greeting circle, perkenalan berpasangan, dan role play singkat
Numbers and colours	Mengenali angka dan warna dalam Bahasa Inggris dan Matematika	Colour hunt, number relay, serta kuis kelompok
Everyday objects and surroundings	Menyebut benda yang dekat dengan kehidupan anak	Picture-word matching dan word hunt di area belajar
Simple commands	Memahami dan merespons instruksi dasar	Command game berbasis gerak, misalnya stand up, sit down, clap, point, dan walk
Simple expressions	Menggunakan ungkapan dasar secara lisan	Mini dialogue, tepuk kosakata, dan permainan kartu ungkapan

Sumber: Rancangan pembelajaran tim pengabdian.

Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara deskriptif dan formatif. Tim tidak menggunakan tes standar karena tujuan utama kegiatan adalah memberikan akses belajar, membangun ketertarikan, serta meningkatkan keberanian awal anak menggunakan Bahasa Inggris dan Matematika. Indikator yang diamati meliputi kehadiran dan keterlibatan dalam permainan, kesediaan merespons instruksi, kemampuan mengulang atau mencocokkan kosakata, partisipasi dalam kerja kelompok, dan keberanian mempraktikkan salam atau perkenalan diri. Hasil evaluasi dicatat melalui catatan lapangan dan refleksi setelah kegiatan. Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti proses kegiatan dan perlu dipublikasikan sesuai persetujuan pengelola Yayasan serta ketentuan perlindungan anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Luar Ruang

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di area luar ruangan Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah. Pengaturan belajar di halaman membuat suasana kegiatan lebih cair dibandingkan pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada meja dan kursi. Anak-anak duduk berkelompok di atas alas belajar, bergerak ketika mengikuti permainan, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Pada sesi awal, fasilitator memperkenalkan kosakata dan ungkapan sederhana melalui pengulangan singkat, kemudian mengajak anak menggunakan kata tersebut dalam permainan atau dialog kecil.

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian kata. Anak diberi ruang untuk menyimak, menirukan, saling bertanya, mencari pasangan kata-gambar, dan mencoba menjawab secara lisan. Kegiatan seperti ini penting bagi anak yang masih berada pada tahap awal belajar Bahasa Inggris dan Matematika karena mereka memerlukan paparan berulang dalam situasi yang tidak mengancam. Temuan serupa pada kegiatan pengabdian di panti asuhan menunjukkan bahwa permainan, lagu, role play, dan aktivitas respons fisik dapat membantu anak pemula terlibat lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar (Pali et al., 2024).



Gambar 1. Dokumentasi bersama peserta dan tim setelah kegiatan pembelajaran luar ruang.

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian.



Gambar 2. Anak-anak mengikuti aktivitas kelompok dan permainan Bahasa Inggris dan Matematika di area luar ruangan.

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian.

Respons Peserta dan Perubahan yang Diamati

Berdasarkan catatan pelaksanaan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang baik ketika pembelajaran dikemas melalui permainan. Mereka tampak lebih mudah mengikuti kegiatan saat instruksi disertai contoh gerak, kartu gambar, atau kompetisi kelompok sederhana. Anak yang semula cenderung diam lebih terdorong untuk ikut menjawab ketika respons dilakukan bersama teman atau melalui permainan bergiliran. Situasi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat membantu menurunkan hambatan awal dalam menggunakan Bahasa Inggris dan Matematika, terutama pada praktik lisan sederhana.

Perubahan yang teramati tidak ditafsirkan sebagai peningkatan kemampuan secara kuantitatif karena program belum menggunakan instrumen pretest-posttest. Namun, terdapat indikasi perkembangan proses belajar: anak lebih siap merespons salam dan perintah sederhana, berani mengulang kosakata, dan bersedia tampil dalam dialog singkat. Dalam konteks pengabdian, indikator proses tersebut penting karena literasi bahasa pada tahap awal tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diingat, tetapi juga dengan kemauan untuk terlibat, menyimak, memahami, dan mencoba menggunakan bahasa dalam interaksi. Penelitian terdahulu juga melaporkan bahwa permainan dan aktivitas komunikatif dapat membantu membangun motivasi serta kepercayaan diri peserta ketika mempraktikkan Bahasa Inggris dan Matematika (Gulö et al., 2021; Karsudianto, 2020).

Tabel 3. Indikator proses dan hasil observasi kegiatan

Indikator	Temuan selama pelaksanaan	Makna bagi literasi Bahasa Inggris dan Matematika dasar
Keterlibatan peserta	Anak mengikuti permainan, diskusi, dan aktivitas bergiliran dengan antusias.	Pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan tidak hanya berpusat pada fasilitator.
Respons terhadap instruksi	Anak dapat mengikuti perintah dasar yang disertai contoh gerak dan pengulangan.	Mendukung pemahaman kosakata reseptif serta hubungan kata dengan tindakan.
Penggunaan kosakata	Anak berusaha menyebutkan kata atau mencocokkan kata dengan gambar dan benda di sekitar.	Memberi dasar pengenalan kosakata dalam konteks nyata.
Keberanian berbicara	Sebagian anak bersedia menirukan salam, pengenalan, dan ungkapan sederhana secara individu maupun kelompok.	Menumbuhkan kesiapan awal untuk praktik komunikasi lisan.
Interaksi sosial	Anak bekerja dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam permainan.	Membuat praktik bahasa terasa lebih aman melalui dukungan teman sebaya.

Sumber: Catatan lapangan tim pengabdian.

**Gambar 3.** Pendampingan kelompok kecil dalam pembelajaran dan permainan kosakata.

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian.

Makna Pendekatan Berbasis Komunitas dan Pembelajaran Menyenangkan

Ciri utama program ini terletak pada keberlanjutan pendampingan dan kedekatannya dengan lingkungan hidup anak. Pembelajaran tidak dirancang sebagai kelas tambahan yang terpisah dari keseharian mereka, melainkan sebagai kegiatan komunitas yang hadir secara berkala di panti. Pola rotasi tim dosen memberi dua manfaat. Pertama, anak memperoleh pendampingan secara rutin tanpa bergantung pada satu kali kunjungan. Kedua, setiap tim dapat membawa variasi aktivitas, sementara pengulangan jadwal bulanan menjaga kesinambungan relasi dengan peserta. Pengalaman program mingguan yang menggunakan fun learning juga menunjukkan bahwa kontinuitas dan suasana positif dapat menjaga minat belajar Bahasa Inggris dan Matematika (Iksan et al., 2022).

Pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan ini tidak dipahami sekadar sebagai bermain. Permainan tetap diarahkan pada tujuan literasi bahasa yang jelas: mengenali bunyi dan makna kata, memahami instruksi, mencocokkan kata dengan objek atau gambar, serta menggunakan ungkapan sederhana. Rancangan semacam ini penting agar permainan tidak kehilangan fungsi edukatifnya. Literatur tentang game-based language learning menekankan bahwa permainan dapat mendukung pembelajaran kosakata dan motivasi ketika aktivitas, tujuan bahasa, dan keterlibatan peserta disusun secara selaras (Chowdhury et al., 2024; Saputra et al., 2021).

Kegiatan juga menunjukkan bahwa pembelajaran luar ruang dapat digunakan secara realistis dalam konteks panti asuhan. Lingkungan sekitar menyediakan sumber belajar yang mudah dijangkau: warna alas belajar, benda di halaman, arah, gerak tubuh, dan interaksi antar-anak dapat diubah menjadi stimulus kosakata maupun ungkapan. Namun, keberhasilan pendekatan ini tetap memerlukan pengelolaan waktu, aturan permainan yang jelas, serta pembagian kelompok yang sesuai usia. Fasilitator perlu menjaga agar anak yang lebih tua tidak mendominasi, sementara anak yang lebih kecil tetap mendapat kesempatan menjawab dan bergerak.

Kendala dan Tindak Lanjut

Kendala utama dalam kegiatan adalah perbedaan usia dan kemampuan awal peserta. Anak sekolah dasar membutuhkan pengulangan, contoh visual, dan instruksi yang lebih singkat, sedangkan anak sekolah menengah pertama dapat diberi variasi dialog atau tanggung jawab sebagai teman sebaya pendukung. Kendala lain adalah waktu pendampingan yang terbatas serta perubahan fasilitator karena sistem rotasi tim. Untuk menjaga kesinambungan, diperlukan catatan materi bersama, daftar kosakata yang telah dipelajari, serta format evaluasi sederhana yang dapat diteruskan dari satu tim ke tim berikutnya.

Tindak lanjut yang direkomendasikan adalah penyusunan modul mingguan bertema, misalnya “Myself”, “My Family”, “Things Around Us”, “Food and Drinks”, dan “Daily Activities”. Modul tersebut dapat memuat target kosakata, ungkapan, permainan, serta lembar refleksi singkat. Yayasan juga dapat menyediakan sudut Bahasa Inggris dan Matematika sederhana berisi kartu kata, gambar, dan hasil karya anak. Dengan demikian, paparan Bahasa Inggris dan Matematika tidak hanya terjadi ketika tim dosen hadir, tetapi dapat terus diakses anak dalam keseharian mereka.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika berbasis komunitas di Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah memberikan ruang belajar tambahan yang lebih menyenangkan bagi 25 anak panti asuhan dari jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Pembelajaran yang dilaksanakan di luar ruangan melalui permainan kosakata, perintah gerak, diskusi kelompok, pencocokan gambar-kata, dan dialog sederhana mendorong anak untuk lebih aktif merespons, menirukan kosakata, dan mencoba menggunakan ungkapan Bahasa Inggris dan Matematika dasar. Sistem rotasi tim dosen mingguan memperkuat keberlanjutan program karena pendampingan tidak bergantung pada satu pertemuan atau satu fasilitator saja. Hasil kegiatan perlu dibaca sebagai temuan observasional, bukan pengukuran kemampuan dengan tes standar. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan disarankan menggunakan modul bersama, pencatatan capaian kosakata, dan evaluasi formatif sederhana agar perkembangan anak dapat dipantau secara lebih sistematis tanpa menghilangkan suasana belajar yang ramah dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada pengelola Yayasan Kasih Ibu Aceh Tengah, anak-anak panti asuhan yang telah terlibat aktif, serta seluruh dosen dalam tim pendampingan mingguan. Dukungan dan keterbukaan dari pihak Yayasan memungkinkan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika dasar dapat berlangsung dalam suasana yang hangat, aman, dan menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Asan, H., & Çeliktürk-Sezgin, Z. (2020). Effects of the educational games on primary school students' speaking skills and speaking anxiety. *Journal of Theoretical Educational Science*, 13(4), 685–700. <https://doi.org/10.30831/akukeg.707517>
- Chowdhury, M., Dixon, L. Q., 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, Article 100160. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Gulö, I., Setiawan, D. B., Prameswari, S. R., & Putri, S. R. (2021). Meningkatkan kepercayaan diri anak-anak panti asuhan dalam berbicara Bahasa Inggris dan Matematika. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 23–28. <https://doi.org/10.24269/adi.v5i1.3746>
- Iksan, M., Husnaini, H., & Masruddin, M. (2022). Implementation of weekly English and Mathematics program with fun learning method for pesantren students. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 9(2), 872–879. <https://doi.org/10.30605/25409190.479>

- Karsudianto, F. (2020). Improving students' motivation and self-confidence in speaking using mingling games. *Journal of Applied Studies in Language*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31940/jasl.v4i1.1591>
- Khodijah, F. U., Norahmi, M., Farid, R. N., Almunaser, M., & Valindra, R. I. (2025). Enhancing children's English and Mathematics learning motivation through fun learning with a foreign speaker at Gunung Mas Village. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2). <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.640>
- Pali, A., Rando, A. R., & Arafat, S. (2024). Fun with English and Mathematics activity for elementary school age children at Naungan Kasih-Ende Orphanage. *Publikasi Pendidikan*, 14(2), 111–116. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i2.53478>
- Saputra, A. D., Septiani, L., Adriani, R., & Sundari, H. (2021). Game-based English and Mathematics learning for young learners: A systematic review. *JEdu: Journal of English and Mathematics Education*, 1(3), 109–122. <https://doi.org/10.30998/jedu.v1i3.4752>
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219–229. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527862.pdf>