J-Abdi
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.6, No.5, Oktober 2026

Fasilitasi Partisipatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Memperkuat Kepercayaan Diri Berkomunikasi: Implementasi Awal Program Cei-Links Pada Pebelajar Dewasa Di Kota Malang

Meirna Puspita Permatasari[1*], Aulia Azzardina[2], Nuril Kusuma Wardani[3], Syekhan Maulana[4], Ferdinand Hutagaol[5], Amelia Siti Rahma[6], Brainy Dabitha Loma[7]
[1,2,5,6,7]Program Studi Sarjana Terapan Akuntansi, Universitas Negeri Malang
[3]Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Universitas Negeri Malang
[4]Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Manufaktur, Universitas Negeri Malang
Penulis Korespondensi: meirna.puspita.fv@um.ac.id

Article History:
Received: 22-09-2026
Revised: 24-10-2026
Accepted: 25-10-2026

Keywords:
Participatory Facilitation, Communication Confidence, Design Thinking, English

Abstract: *This community service activity aims to develop a participatory facilitation model in English learning for students in Malang City who face barriers to speaking confidence and limited opportunities to practice in person. This article reports on the initial implementation of the model through the CEI-LINKS program, an English language learning forum organized by the Faculty of Vocational Studies, State University of Malang as a communication foundation phase before the development of business English modules. The activity was carried out in six meetings in September–October 2026 at the State University of Malang with 23 adult learners with student status from universities in Malang City as participants who were consistently present. The method used refers to Design Thinking and Theory of Change, with a pre-test cycle, delivery of tenses material, listening, reading, speaking in pairs, reflection, and post-test at each meeting, plus one debate session and one closing game session. Data were analyzed descriptive-qualitatively from implementation notes, reflections, as well as participants' impressions, messages, and suggestions, as well as descriptive-quantitative from test scores on the learning management system (LMS). The results showed that participants were enthusiastic in the paired speaking sessions , able to compose and present arguments in the debate sessions, felt connected to the actual issues in the integrated sessions, and stated that this activity became a comfortable space that made them more confident in speaking English. All participants had an average test score on the LMS of 86% or more (overall average of 96%), but the average participants only completed 4.7 out of 12 tests so the improvement in comprehension could not be concluded. These findings are the basis for refining the model for the business communication simulation stage.*

PENDAHULUAN

Kompetensi bahasa Inggris tidak lagi sekadar mata pelajaran, tetapi sarana untuk mengakses peluang studi lanjut, publikasi ilmiah, seleksi kerja, dan kerja sama profesional global. Namun, kemampuan teknis saja tidak cukup. Banyak pebelajar yang telah menguasai dasar tata bahasa tetap enggan berbicara karena cemas dinilai salah atau tidak fasih. Kondisi ini dikenal sebagai *foreign language anxiety*, yaitu kecemasan khas situasi belajar bahasa

asing yang mencakup *communication apprehension*, takut dinilai negatif, dan kecemasan menghadapi tes (Horwitz et al., 1986). Penelitian pada pebelajar dewasa migran bahkan menunjukkan bahwa ruang belajar yang dirasakan aman secara emosional dapat meredakan kecemasan tersebut (Dryden et al., 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi, pengembangan kompetensi komunikasi juga perlu diarahkan pada tuntutan dunia kerja melalui strategi pedagogis yang menyerupai tugas profesional yang sebenarnya (Olivares, 2018).

Di Kota Malang, mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi memiliki kebutuhan yang sama untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi bahasa Inggris, tetapi kesempatan untuk berlatih secara langsung dalam suasana yang suportif masih terbatas. Pengalaman peserta menunjukkan bahwa interaksi berbahasa Inggris selama ini sebagian besar terjadi di dunia maya, misalnya melalui platform diskusi daring, dan jarang berlangsung secara tatap muka. Kondisi ini berpotensi mempertahankan rendahnya kepercayaan diri berbicara. Program pengabdian ini karena itu memusatkan perhatian pada tiga persoalan prioritas: (1) rendahnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi bahasa Inggris; (2) terbatasnya ruang praktik berbicara yang terstruktur dan berulang; serta (3) belum adanya sistem evaluasi berbasis hasil yang terukur untuk memantau perubahan kemampuan dan kepercayaan diri.

Design Thinking, yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai titik tolak perancangan solusi (Brown, 2008), dibahas oleh Swallow dan Tomalin (2024) sebagai pendekatan yang menjanjikan dalam pembelajaran bahasa karena menggeser pebelajar dari penerima materi menjadi peserta aktif yang mencoba, menguji, dan memperbaiki cara belajarnya. Prinsip serupa dikenal dalam praktik fasilitasi, yang menekankan penciptaan ruang belajar yang aman, partisipatif, dan reflektif (NHS Institute for Innovation and Improvement, 2009), serta dalam model fasilitasi untuk pembelajaran orang dewasa yang menautkan fasilitasi dengan motivasi kolaboratif (Alam et al., 2023). Agar perubahan yang diharapkan dapat ditelusuri, program ini memadukan pendekatan tersebut dengan *Theory of Change* (ToC) dan monitoring berbasis *Outcome Mapping*, yang tidak hanya mengukur partisipasi tetapi juga perubahan perilaku dan capaian peserta (Earl et al., 2001).

Berdasarkan kerangka itu, program pengabdian ini merancang Model Fasilitasi Partisipatif untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan arah akhir pada bahasa Inggris bisnis. Pada tahap awal, program dijalankan sebagai CEI-LINKS, wadah belajar bahasa Inggris yang diselenggarakan Fakultas Vokasi Universitas Negeri Malang, melalui rangkaian pertemuan yang memusatkan perhatian pada fondasi komunikasi: keberanian berbicara, kosakata tematik, dan kemampuan menyusun argumen. Fase fondasi ini dipilih karena kemampuan presentasi bisnis, korespondensi profesional, dan negosiasi hanya dapat dilatihkan secara efektif apabila pebelajar sudah terbiasa dan nyaman menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Artikel ini bertujuan melaporkan rancangan, pelaksanaan, dan temuan implementasi awal tersebut serta menarik implikasinya bagi pengembangan modul bahasa Inggris bisnis pada tahap berikutnya.

METODE PELAKSANAAN

Program menggunakan pendekatan fasilitasi partisipatif yang dipandu oleh tahapan *Design Thinking*, dimulai dari *empathize* dan *define* untuk memahami kebutuhan komunikasi peserta, dilanjutkan *ideate* dan *prototype* untuk merancang aktivitas, lalu *test* melalui praktik berulang disertai umpan balik dan refleksi. Pada tataran evaluasi, program memakai kerangka *Theory of Change* yang menghubungkan input, aktivitas, luaran, *outcome*, dan

dampak (Earl et al., 2001). Rancangan aktivitas mengacu pada prinsip *communicative language teaching*, yaitu pembelajaran bahasa melalui interaksi bermakna dan tugas komunikatif (Richards, 2006).

Pada tahap *empathize*, tim memperhatikan bahwa kesempatan peserta untuk berinteraksi dalam bahasa Inggris selama ini sebagian besar terjadi di dunia maya, misalnya melalui platform diskusi daring, dan jarang berlangsung secara langsung. Pada tahap *define*, kebutuhan tersebut dirumuskan sebagai kebutuhan akan ruang bicara yang nyaman, terstruktur, dan berulang. Hasil kedua tahap ini menjadi dasar perancangan seluruh aktivitas pada tahap *prototype* dan *test*.

CEI-LINKS (*Center for Empowerment Initiative*-LINKS) adalah wadah belajar bahasa Inggris yang diselenggarakan Fakultas Vokasi Universitas Negeri Malang. Peserta berjumlah 23 orang yang konsisten hadir, seluruhnya mahasiswa dari perguruan tinggi di Kota Malang. Fasilitator adalah tim dosen dan mahasiswa Fakultas Vokasi Universitas Negeri Malang. Kegiatan terdiri atas enam pertemuan pada periode September–Oktober 2026, masing-masing berdurasi 150 menit, dan dilaksanakan di Universitas Negeri Malang.

Setiap pertemuan mengikuti siklus yang sama agar peserta dapat memprediksi alur dan merasa aman: *pre-test* di awal sesi, penyampaian materi *tenses*, sesi *listening*, sesi *reading*, sesi *speaking* berpasangan, refleksi pembelajaran, dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test tenses* dikerjakan melalui LMS CEI-LINKS (lihat bagian Hasil dan Pembahasan). Pada sesi *speaking*, peserta dipasangkan secara acak dan diberi kartu panduan pertanyaan sebagai perancah (*scaffolding*) agar percakapan dapat dimulai tanpa beban memikirkan apa yang harus ditanyakan. Siklus *pre-test*, praktik, refleksi, dan *post-test* ini merupakan bentuk operasional dari alur pembelajaran yang dirancang pada proposal program. Tabel 1 merangkum topik dan fokus setiap pertemuan.

Tabel 1. Rangkuman pertemuan program CEI-LINKS

Pertemuan	Topik	Fokus tata bahasa	Aktivitas utama
1	Environment & Ethical Living	*Present tense*	Penyampaian materi, *Listening*, *reading*, *speaking* berpasangan, refleksi
2	Technology, Science and Ethics	*Past tense*	Penyampaian materi, *Listening*, *reading*, *speaking* berpasangan, refleksi
3	Work, Wealth and The Economy	*Future tense*	Penyampaian materi, *Listening*, *reading*, *speaking* berpasangan, refleksi
4	Debate special session: Indonesia's Free Nutritious Meal Program	*Conditional*	Penyampaian materi, Debat pro–kontra, refleksi akhir
5	Issues on Social Media: dampak	Integrasi	*Listening*, *reading*, dan

Pertemuan	Topik	Fokus tata bahasa	Aktivitas utama
	kebakaran hutan di Indonesia terhadap satwa liar dan kesejahteraan masyarakat	keterampilan	*speaking* terintegrasi
6	Games and Wrap Up	–	Permainan kelompok, kesan dan pesan, tukar hadiah

Data dikumpulkan melalui skor *pre-test* dan *post-test* setiap pertemuan, refleksi pembelajaran peserta, catatan pelaksanaan oleh tim, serta kesan, pesan, dan saran peserta pada sesi penutup. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan jenis sesi, kemudian dikaitkan dengan jalur perubahan pada *Theory of Change*, yaitu peningkatan partisipasi, frekuensi praktik, performa, dan kepercayaan diri. Skor tes dari LMS dianalisis secara deskriptif-kuantitatif berupa rata-rata skor dan jumlah tes yang diselesaikan setiap peserta; satu akun uji coba tim dikeluarkan dari analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program terlaksana sesuai jadwal enam pertemuan dengan 23 peserta yang konsisten hadir. Pemilihan topik bersifat tematik dan kontekstual: tiga pertemuan awal mengangkat isu etika dan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan mahasiswa seperti lingkungan, teknologi, ekonomi dan media sosial. Materi *tenses* disampaikan secara bertahap dari *present*, *past*, *future*, hingga *conditional* sehingga peserta memiliki perangkat bahasa untuk menyampaikan pendapat dan rencana yang kelak diperlukan pada presentasi dan negosiasi profesional. Penyampaian materi *tenses* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian materi *tenses*

Sesi reguler (pertemuan 1–3): *speaking* berpasangan sebagai ruang praktik

Pada tiga pertemuan awal, peserta antusias mengikuti sesi *speaking* karena memperoleh kesempatan berinteraksi langsung satu sama lain dalam bahasa Inggris. Antusiasme ini penting karena *foreign language anxiety* paling kuat muncul ketika pebelajar harus berbicara di depan orang lain (Horwitz et al., 1986). Penggunaan pasangan acak dan kartu panduan pertanyaan mengurangi tuntutan spontanitas penuh sekaligus memperluas jejaring interaksi karena peserta berbicara dengan teman yang berbeda setiap pertemuan.

Hal ini sejalan dengan temuan tentang *willingness to communicate* (WTC) yang menunjukkan bahwa suasana kelas dan rasa percaya diri berkomunikasi saling berkaitan dalam menentukan kemauan pebelajar untuk berbicara (Peng & Woodrow, 2010). Dengan kata lain, sesi *speaking* berpasangan berfungsi sebagai tahap awal jalur perubahan: peningkatan partisipasi aktif menuju peningkatan frekuensi praktik. Pelaksanaan sesi *speaking* berpasangan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sesi *speaking* berpasangan

Siklus yang berulang pada setiap pertemuan, yaitu *pre-test*, praktik, refleksi, lalu *post-test*, juga memberi peserta kesempatan memantau kemajuannya sendiri. Refleksi pembelajaran pada akhir sesi sejalan dengan bukti bahwa instruksi strategi belajar bahasa dapat mendukung capaian dan otonomi belajar mahasiswa (Wang et al., 2024).

Sesi debat (pertemuan 4): menyusun dan menyampaikan argumen

Pada pertemuan 4, peserta dibagi menjadi tim pro dan kontra dalam kegiatan *fun debate* untuk mosi "*This house believes that the Indonesian government should continue implementation of the Free Nutritious Meal Program*". Setiap tim diberi waktu 30 menit membangun argumen, lalu menunjuk tiga juru bicara yang masing-masing berbicara tiga menit. Konstruksi argumen menggunakan teknik *assertion-reason-evidence-link back* yang memfasilitasi peserta untuk menyampaikan argumen dengan tepat dan terstruktur. Sesi ditutup dengan refleksi akhir. Format ini memberi struktur yang jelas; persiapan kolaboratif mengurangi beban individu, sementara giliran bicara yang terbatas membuat tugas lisan terasa terkendali. Pembagian tugas antara perumus argumen dan juru bicara juga memungkinkan semua anggota tim berkontribusi sesuai kenyamanannya. Penyampaian pendapat peserta saat sesi debat ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian pendapat saat sesi debat

Debat relevan dengan tujuan akhir program karena melatih kemampuan yang juga dibutuhkan dalam presentasi, rapat, dan negosiasi, yaitu menyampaikan posisi, mendukungnya dengan alasan, dan merespons pihak lain. Kajian pada konteks *English as a foreign language* (EFL) mengaitkan instruksi debat dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan berbicara (Iman, 2017), dan program debat enam minggu pada mahasiswa EFL dilaporkan meningkatkan keterampilan berbicara, dengan peserta menyatakan kecemasan berbicara mereka berkurang (Tajik & Noor, 2022). Temuan program ini belum dapat dibandingkan secara kuantitatif dengan studi tersebut, tetapi arah pengalaman peserta konsisten dengannya. Selain itu, pemilihan mosi kebijakan publik yang aktual menunjukkan bahwa topik debat yang dekat dengan kehidupan peserta dapat mendorong keterlibatan; fasilitator tetap perlu menjaga agar diskusi berfokus pada argumen dan bahasa, bukan pada afiliasi politik.

Sesi terintegrasi *listening*, *reading*, dan *speaking* (pertemuan 5)

Pada sesi bertema isu media sosial tentang dampak kebakaran hutan di Indonesia terhadap satwa liar dan kesejahteraan masyarakat, mahasiswa merasa terhubung dengan tema tersebut. Mereka mampu merekomendasikan tindakan yang dapat dilakukan generasi muda, yaitu terus bersuara mendesak pemerintah memprioritaskan penanganan masalah ini, serta mengajak warga membantu melalui donasi dan penyaluran bantuan ke daerah terdampak. Sesi ini sekaligus memperkenalkan kosakata yang berkaitan dengan tema dan meningkatkan kepedulian peserta terhadap isu terkini yang membutuhkan penanganan.

Temuan ini memperlihatkan kekuatan tugas autentik: ketika konten yang dipelajari bermakna bagi peserta, bahasa dipakai untuk tujuan nyata seperti memberi rekomendasi, bukan sekadar latihan bentuk. Tugas memberi rekomendasi juga merupakan versi sederhana dari komunikasi profesional, misalnya menyusun usulan atau saran tindakan, sehingga dapat dikembangkan pada tahap berikutnya menjadi simulasi presentasi atau *email* profesional. Pendekatan berbasis konten dan tugas ini sejalan dengan prinsip *communicative language teaching* (Richards, 2006) serta dengan kajian tentang strategi pedagogis untuk membangun kompetensi lulusan bisnis (Olivares, 2018).

***Games* dan *wrap up* (pertemuan 6): membangun kohesi dan kenyamanan**

Pada pertemuan terakhir, peserta menyampaikan kesan, pesan, dan saran kepada panitia, kemudian bermain “kursi panas” dua kelompok bekerja sama menebak kata dalam bahasa Inggris, satu peserta duduk membelakangi papan berisi kata sementara anggota lain memberikan petunjuk. Peserta juga bermain tebak hewan berantai menggunakan gestur dan menutup kegiatan dengan bertukar hadiah untuk mempererat hubungan antaranggota. Sesi permainan ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi permainan

Permainan ini menggeser fokus peserta dari ketepatan bentuk ke penyelesaian tugas bersama, yang menurunkan tekanan evaluatif. Studi tentang pembelajaran bahasa berbasis permainan menelaah bagaimana afeksi dipengaruhi oleh permainan (Reinders & Wattana, 2015), dan peserta program ini sendiri menyatakan senang apabila pembelajaran dilakukan dengan *games*. Selain itu, tukar hadiah dan sesi kesan-pesan menciptakan ikatan sosial yang mendukung keberlanjutan komunitas belajar yang merupakan salah satu tujuan program.

Learning management system untuk *pre-test* dan *post-test* sebagai Media Pembelajaran

Selain rangkaian aktivitas tatap muka, program ini menghasilkan luaran berupa *learning management system* (LMS) CEI Links English Club yang dapat diakses melalui https://cei-links-english-club.netlify.app/. LMS ini berfungsi sebagai platform *pre-test* dan *post-test* untuk menguji pemahaman peserta terhadap *tenses* pada setiap pertemuan, sejalan dengan siklus sesi yang dijelaskan pada bagian metode.

Pre-test yang dikerjakan di awal sesi memberi gambaran pemahaman awal peserta sebelum materi disampaikan, sedangkan *post-test* di akhir sesi memungkinkan peserta dan fasilitator melihat perubahan pemahaman setelah penyampaian materi, praktik, dan refleksi. Dengan demikian, LMS mendukung evaluasi berbasis hasil yang terukur, yaitu salah satu persoalan prioritas program.

Rekap pada LMS memuat jumlah tes yang diselesaikan dari 12 tes yang tersedia dan rata-rata skor setiap peserta. Jumlah peserta yang konsisten hadir adalah 23 orang, sesuai dengan 23 akun peserta pada rekap setelah satu akun uji coba tim dikeluarkan (Tabel 2).

Tabel 2. Ringkasan skor dan keterlibatan peserta pada LMS

Indikator	Nilai
Akun peserta yang dianalisis	23
Rata-rata skor peserta (rata-rata dari rata-rata individu)	96,0%
Median skor	98%
Rentang skor	86–100%

Rata-rata skor peserta tergolong tinggi, yaitu 96,0%. Seluruh peserta memiliki rata-rata skor 86% atau lebih. Skor yang tinggi dapat mencerminkan tingkat kesulitan soal atau kesempatan mengerjakan ulang, dua kemungkinan yang perlu dipastikan pada analisis

lanjutan. Pada siklus berikutnya, skor perlu dipisahkan per pertemuan dan per jenis tes agar selisih *pre-test* dan *post-test* dapat dianalisis secara kuantitatif, melengkapi pelaporan kepercayaan diri yang saat ini bersumber dari peserta sendiri.

Umpan balik peserta dan pembacaan berdasarkan *Theory of Change*

Umpan balik peserta pada sesi penutup memuat empat hal pokok. Pertama, peserta merasa menemukan ruang yang nyaman untuk berinteraksi dalam bahasa Inggris. Kedua, selama ini kebanyakan peserta hanya berinteraksi di dunia maya, seperti *Discord*, sehingga pertemuan tatap muka memberi pengalaman yang berbeda. Ketiga, peserta senang apabila pembelajaran dilakukan dengan *games*. Keempat, peserta menjadi lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris. Karena kepercayaan diri ini berasal dari pelaporan peserta sendiri, ia perlu dibaca sebagai indikasi awal peningkatan *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu akan kemampuannya melaksanakan suatu tugas (Bandura, 1997), dan bukan sebagai bukti pengukuran terstandar.

Tabel 3 memetakan temuan ke dalam kerangka *Theory of Change* yang dirumuskan pada proposal.

Tabel 3. Pemetaan hasil implementasi awal pada *Theory of Change*

Komponen ToC	Rancangan proposal	Hasil implementasi awal
Input	Fasilitator, instrumen *pre-/post-test*, platform pembelajaran, ruang kelas kampus	Fasilitator tim pengabdian, *pre-/post-test* tiap pertemuan, kartu panduan *speaking*, ruang kelas di Universitas Negeri Malang
Aktivitas	Simulasi dan umpan balik berulang, refleksi partisipatif	Pembelajaran *listening dan reading*, *Speaking* berpasangan, debat, sesi terintegrasi, *games*, refleksi di akhir setiap pertemuan
Luaran	Model fasilitasi, modul dan panduan fasilitator, rubrik penilaian	Alur sesi berulang (*pre-test* hingga *post-test*), LMS *pre-test* dan *post-test tenses*, kartu panduan, format debat, rangkaian topik tematik
Outcome	Peningkatan kepercayaan diri dan performa komunikasi, penurunan kecemasan berbicara	Antusiasme pada *speaking*, argumen tersusun pada debat mengikuti kaidah *Assertion-Reason-Evidence-Link back*, rekomendasi pada sesi isu aktual, peserta melaporkan lebih percaya diri
Dampak	Kompetensi komunikasi global dan budaya komunikasi berbahasa Inggris di komunitas	Terbentuk ruang interaksi yang nyaman; dampak jangka panjang belum diukur

Pemetaan ini memperlihatkan bahwa jalur perubahan awal yang dirancang, yaitu keterlibatan, praktik autentik, lalu kepercayaan diri, tampak berjalan pada level pengalaman peserta. Namun, jalur lanjutannya, yaitu peningkatan performa terukur dan kompetensi global, memerlukan pengukuran yang lebih kuat pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi awal model fasilitasi partisipatif melalui program CEI-LINKS menunjukkan bahwa kombinasi siklus sesi yang berulang, *speaking* berpasangan dengan kartu panduan, debat terstruktur, tugas terintegrasi berbasis isu aktual, dan permainan kolaboratif menghasilkan ruang belajar yang dirasakan nyaman oleh 23 peserta dan dilaporkan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Temuan ini mendukung arah rancangan program pada proposal, yaitu membangun kepercayaan diri dan keberanian berkomunikasi sebagai fondasi bagi pembelajaran bahasa Inggris bisnis.

Untuk tahap selanjutnya, disarankan agar tim (1) memasukkan simulasi komunikasi bisnis ke dalam siklus sesi yang telah teruji; (2) memperpanjang durasi program dan menambahkan pengukuran terstandar untuk kecemasan berbicara, kepercayaan diri, dan performa berdasarkan rubrik; (3) menyusun panduan fasilitator dan modul dari format sesi, kartu panduan, dan format debat yang digunakan; (4) mengembangkan *website* pembelajaran terbuka agar manfaat program menjangkau mahasiswa yang tidak dapat hadir secara tatap muka; serta (5) menyiapkan co-fasilitator dari kalangan peserta agar model berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, M., Sofyan, H., & Gafur, A. (2023). Model of facilitation and collaborative motivation (MFCM) for adult learning. *The International Journal of Adult, Community and Professional Learning, 30*, 25–39. https://doi.org/10.18848/2328-6318/CGP/v30i02/25-39

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review, 86*(6), 84–92.

Chuang, Y.-S., & Hung, R.-T. (2025). Smart learning environment for business English: The impact of AI-based tools in the classroom. In *2025 IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)* (pp. 224–225). IEEE. https://doi.org/10.1109/ICALT64023.2025.00070

Dhivya, D. S., Hariharasudan, A., & Nawaz, N. (2023). Unleashing potential: Multimedia learning and Education 4.0 in learning professional English communication. *Cogent Social Sciences, 9*(2). https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2248751

Dryden, S., Tankosić, A., & Dovchin, S. (2021). Foreign language anxiety and translanguaging as an emotional safe space: Migrant English as a foreign language learners in Australia. *System, 101*. https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102593

Earl, S., Carden, F., & Smutylo, T. (2001). *Outcome mapping: Building learning and reflection into development programs*. International Development Research Centre.

Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal, 70*(2), 125–132. https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1986.tb05256.x

Iman, J. N. (2017). Debate instruction in EFL classroom: Impacts on the critical thinking and speaking skill. *International Journal of Instruction, 10*(4), 87–108. https://doi.org/10.12973/iji.2017.1046a

NHS Institute for Innovation and Improvement. (2009). *The facilitator's toolkit: Tools, techniques and tips for effective facilitation*. NHS Institute for Innovation and Improvement.

Olivares, S. L. (2018). Pedagogical strategies to develop business graduate competences. In *Business education and ethics* (pp. 281–301). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-5225-3153-1.ch015

Peng, J. E., & Woodrow, L. (2010). Willingness to communicate in English: A model in the Chinese EFL classroom context. *Language Learning, 60*(4), 834–876. https://doi.org/10.1111/j.1467-9922.2010.00576.x

Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL, 27*(1), 38–57. https://doi.org/10.1017/S0958344014000226

Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.

Swallow, D., & Tomalin, B. (2024). Design thinking in education: A paradigm shift in language learning. *Training, Language and Culture, 8*(4), 86–94. https://doi.org/10.22363/2521-442X-2024-8-4-86-94

Tajik, O., & Noor, S. (2022). Empowering speaking skill through debate: The case of Afghan EFL learners at Herat University. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research, 3*(12).

Wang, X., Zhang, Q., Chen, H., Neitzel, A. J., & Davis, M. H. (2024). The effects of language learning strategy instruction on college students' English achievement and learner autonomy in mainland China: A meta-analysis. *International Journal of Educational Research, 127*, 102442. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102442