COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK MELALUI PROGRAM ENGLISH FUN CLASS BERBASIS PERMAINAN DAN AKTIVITAS KREATIF

Ummi Qalsum Arif
Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka
e-mail: ummiarif29@gmail.com

Diterima: *21/10/2026*; Direvisi: *13/11/2026*; Diterbitkan: *27/11/2026*

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak memerlukan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan, memberi ruang untuk berinteraksi, dan membangun keberanian menggunakan bahasa. Akan tetapi, peserta kegiatan masih menghadapi kendala dalam mengenali kosakata dasar, merasa ragu ketika diminta berbicara, serta belum banyak memperoleh pengalaman belajar yang variatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendampingi anak mempelajari Bahasa Inggris dasar melalui Program *English Fun Class* yang memadukan permainan dan aktivitas kreatif. Kegiatan berlangsung di Rumah Belajar English Fun dengan melibatkan 10 anak berusia 4–12 tahun. Pelaksanaan dilakukan melalui lima tahap, yaitu persiapan, identifikasi kebutuhan awal, pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Materi mencakup kosakata dan ungkapan sederhana tentang perkenalan, angka, warna, hewan, buah dan sayuran, anggota tubuh, pakaian, keluarga, benda di sekolah, serta kegiatan sehari-hari. Materi disampaikan melalui permainan kosakata, *flashcard*, lagu dan gerak, *storytelling*, *role play*, menggambar, mewarnai, serta latihan percakapan sederhana. Selama kegiatan, anak tampak semakin terlibat dalam aktivitas, lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan lebih berani mencoba menggunakan kosakata Bahasa Inggris sederhana. Dengan demikian, pendekatan yang menggabungkan permainan dan kegiatan kreatif dapat menjadi alternatif pendampingan Bahasa Inggris dasar yang menyenangkan dan kontekstual. Keberlanjutan program perlu didukung oleh pendampingan berkala serta keterlibatan keluarga dan lingkungan belajar.

Kata Kunci: *Pembelajaran Bahasa Inggris Anak, English Fun Class, Permainan Edukatif, Aktivitas Kreatif, Pendampingan Belajar.*

ABSTRACT

English language learning for children requires learning experiences that correspond to their developmental stages, provide opportunities for interaction, and foster the confidence to use the language. However, the participants initially experienced difficulties in recognizing basic vocabulary, hesitated when asked to speak, and had limited exposure to varied learning activities. This community service program aimed to assist children in learning basic English through the English Fun Class program, which integrated educational games and creative activities. The program was conducted at Rumah Belajar English Fun and involved 10 children aged 4–12 years. Its implementation consisted of five stages: preparation, initial needs identification, instructional activities, mentoring, and evaluation. The learning materials covered basic vocabulary and expressions related to introductions, numbers, colors, animals, fruits and vegetables, body parts, clothing, family members, school objects, and daily activities. These materials were delivered through vocabulary games, flashcards, songs and movement,

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

storytelling, role-play, drawing, coloring, and simple conversational practice. Throughout the program, the children became more involved in learning activities, demonstrated greater enthusiasm, and showed increased willingness to use simple English vocabulary. These findings suggest that combining games with creative activities can serve as an enjoyable and contextual alternative for supporting children's basic English learning. The program's sustainability requires regular mentoring and active involvement from families and the surrounding learning community.
Keywords: *Children's English Learning, English Fun Class, Educational Games, Creative Activities, Learning Assistance.*

PENDAHULUAN

Penguasaan Bahasa Inggris sejak usia anak merupakan salah satu bekal yang dapat mendukung perkembangan kemampuan komunikasi dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi lingkungan belajar yang semakin terbuka. Namun, proses pengenalan bahasa asing kepada anak tidak cukup dilakukan dengan memperkenalkan kosakata dan meminta mereka menghafalkan artinya. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka mendengar, mengucapkan, memahami, dan menggunakan ungkapan sederhana dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada penjelasan verbal dan latihan berulang berpotensi membuat anak kurang terlibat karena belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak perlu dirancang melalui kegiatan yang komunikatif, konkret, dan memberikan kesempatan untuk belajar sambil melakukan aktivitas yang menyenangkan.

Karakteristik anak sebagai pembelajar muda menuntut adanya penyesuaian dalam pemilihan materi, media, serta strategi pendampingan. Anak cenderung lebih mudah terlibat ketika pembelajaran menghadirkan objek yang dapat diamati, aktivitas yang dapat dilakukan secara langsung, serta interaksi yang memberi ruang bagi rasa ingin tahu mereka. Dalam konteks tersebut, permainan dan kegiatan kreatif dapat digunakan sebagai sarana untuk mempertemukan proses pengenalan bahasa dengan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan Demirbulak dan Zeyrek (2022) mengenai sikap dan motivasi pembelajar muda dalam mempelajari Bahasa Inggris memberikan landasan bahwa aspek afektif perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Qizi dan Nizomovna (2025) membahas penggunaan teknik kreatif untuk melibatkan anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga strategi pengajaran tidak hanya diarahkan pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman yang mendorong keterlibatan peserta.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak adalah penguasaan kosakata. Kosakata menjadi unsur penting karena anak memerlukan perbendaharaan kata untuk memahami instruksi, merespons pertanyaan, serta membentuk ungkapan sederhana ketika berkomunikasi. Pengenalan kata akan lebih bermakna apabila tidak berhenti pada kegiatan menghafal, melainkan disertai penggunaan kata dalam konteks yang dapat dikenali oleh peserta. Ritonga dan Khadijah (2025) mengkaji pemanfaatan media *flashcard* untuk mengembangkan kosakata dasar Bahasa Inggris pada anak usia dini. Sementara itu, Nurbaiti et al. (2025) membahas pengaruh model *game-based learning* berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Kedua kajian tersebut memberikan pijakan untuk memanfaatkan media visual dan permainan sebagai bagian dari strategi pengenalan kosakata, terutama ketika materi disesuaikan dengan usia serta pengalaman belajar anak.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Pengembangan kosakata juga perlu dihubungkan dengan kesempatan menggunakan bahasa secara lisan. Anak yang mengenal sejumlah kata belum tentu mampu menggunakannya dalam percakapan apabila pembelajaran tidak menyediakan ruang untuk berlatih dan merespons lawan bicara. Kegiatan dialog interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk menghubungkan pengetahuan kosakata dengan praktik komunikasi sederhana. Idaryani et al. (2025) mengangkat penguatan kosakata melalui dialog interaktif untuk menunjang kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pendekatan komunikatif tersebut dapat dilengkapi dengan aktivitas bermain peran agar anak memperoleh pengalaman menggunakan ungkapan dalam situasi tertentu. Hermansyah et al. (2025) membahas penerapan metode *role play* dalam pelatihan Bahasa Inggris komunikatif bagi anak usia sekolah dasar, sedangkan Lai dan Pharanat (2024) mengkaji pengaruh *game-based learning* terhadap peningkatan kemampuan dasar berbicara dan menyimak anak usia 5–6 tahun. Kajian-kajian tersebut memperlihatkan relevansi kegiatan interaktif dan permainan dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih menggunakan bahasa, bukan sekadar mengenali bentuk katanya.

Selain penguasaan kosakata dan keterampilan komunikasi, suasana pembelajaran turut menentukan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Penggunaan permainan edukatif, lagu, gerak, cerita, serta aktivitas menggambar dan mewarnai dapat menghadirkan variasi pengalaman belajar sehingga anak tidak hanya berhadapan dengan satu bentuk kegiatan. Ibrahim (2025) membahas peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dasar siswa sekolah dasar melalui metode *fun learning*, sedangkan Ridwan et al. (2025) mengangkat penguatan kompetensi Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui pendekatan *active learning*. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, Mujahid et al. (2025) menguraikan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan edukatif bagi siswa sekolah dasar. Hasil kajian-kajian tersebut relevan sebagai pembanding dalam merancang kegiatan pendampingan yang memadukan interaksi, aktivitas, dan pengalaman bermain. Gómez dan Cedeño (2025) juga mengkaji penggunaan permainan pembelajaran untuk meningkatkan pemerolehan kosakata Bahasa Inggris, sehingga permainan dapat dipertimbangkan bukan hanya sebagai selingan, tetapi sebagai bagian dari rancangan kegiatan pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian telah membahas penggunaan permainan, media visual, *fun learning*, serta aktivitas komunikatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak, pelaksanaan pendampingan tetap memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik peserta dan kondisi mitra. Perbedaan rentang usia, pengalaman belajar, serta kemampuan awal dapat menyebabkan anak memberikan respons yang tidak sama terhadap materi dan aktivitas yang disajikan. Karena itu, kegiatan pendampingan tidak cukup hanya mengadopsi satu jenis permainan atau media, tetapi perlu mengombinasikan beberapa aktivitas yang memungkinkan anak belajar melalui pengamatan, pengulangan, interaksi, dan praktik sederhana. Ruang pengembangan tersebut menjadi dasar pelaksanaan program *English Fun Class* yang memadukan permainan edukatif dan aktivitas kreatif dalam satu rangkaian pendampingan. Program ini diarahkan untuk menghadirkan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih variatif dengan mempertimbangkan kebutuhan anak yang mengikuti kegiatan di Rumah Belajar English Fun.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendampingi anak dalam mengenal dan menggunakan Bahasa Inggris dasar melalui program *English Fun Class* berbasis permainan dan aktivitas kreatif. Pelaksanaan program diarahkan pada pengenalan kosakata, pemahaman instruksi sederhana, serta kesempatan mempraktikkan ungkapan Bahasa Inggris melalui permainan, lagu, *storytelling*, *role play*, dan kegiatan kreatif

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

lainnya. Selain mendukung pengembangan kemampuan bahasa, kegiatan ini juga diarahkan untuk membangun suasana belajar yang mendorong partisipasi, keberanian mencoba, dan interaksi antarpeserta. Kontribusi program terletak pada penggabungan berbagai bentuk aktivitas dalam kegiatan pendampingan yang disesuaikan dengan karakteristik anak, bukan pada penggunaan satu media secara terpisah. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan anak memperoleh pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan menyenangkan, sekaligus menjadi dasar bagi pengembangan program pendampingan yang lebih terarah dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif melalui program *English Fun Class* yang berlangsung pada 2 Agustus 2026 sampai 10 Oktober 2026 di Rumah Belajar English Fun. Peserta kegiatan berjumlah 10 anak dengan rentang usia 4–12 tahun yang memiliki karakteristik dan kemampuan awal Bahasa Inggris yang beragam. Pelaksanaan program diarahkan pada pengenalan kosakata dasar, pemahaman instruksi sederhana, serta latihan menggunakan ungkapan Bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari. Tahap persiapan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menentukan materi berdasarkan kedekatannya dengan kehidupan anak, serta menyiapkan media dan perlengkapan kegiatan. Materi yang diberikan mencakup pengenalan warna, hewan, benda di sekitar, anggota tubuh, dan ungkapan sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan peserta. Media pendukung meliputi *flashcard*, gambar, kartu kosakata, alat mewarnai, serta bahan sederhana untuk kegiatan kreatif. Persiapan tersebut menjadi dasar dalam menyusun aktivitas pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui pengamatan, pendengaran, gerakan, dan praktik langsung.

Pelaksanaan pendampingan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu pengenalan kemampuan awal peserta, penyampaian materi, praktik melalui permainan, penguatan pembelajaran, dan evaluasi kegiatan. Pada tahap awal, pendamping mengamati kemampuan anak dalam mengenali kosakata, memahami instruksi, serta merespons pertanyaan sederhana untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan belajar masing-masing peserta. Materi kemudian disampaikan melalui kegiatan *ice breaking*, pengenalan kosakata menggunakan media visual, permainan edukatif, lagu, gerakan, *storytelling*, menggambar, mewarnai, dan *role play*. Setiap aktivitas dirancang agar peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengulang, menyebutkan, dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Mengingat perbedaan usia dan kemampuan peserta, pendamping memberikan arahan secara bertahap, pengulangan materi, serta bantuan individual kepada anak yang mengalami kesulitan. Selama proses berlangsung, peserta juga dilibatkan dalam aktivitas kelompok untuk mendorong interaksi dan keberanian menggunakan Bahasa Inggris. Dengan pola tersebut, pelaksanaan program dapat disesuaikan dengan respons peserta tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kemampuan dan keterlibatan peserta selama mengikuti program. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengenali dan menyebutkan kosakata dasar, memahami instruksi sederhana, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, serta keberanian mencoba menggunakan Bahasa Inggris secara lisan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan langsung selama kegiatan, dokumentasi proses pendampingan, dan evaluasi kemampuan awal serta akhir apabila instrumen penilaian tersedia. Hasil pengamatan digunakan untuk mengidentifikasi perubahan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

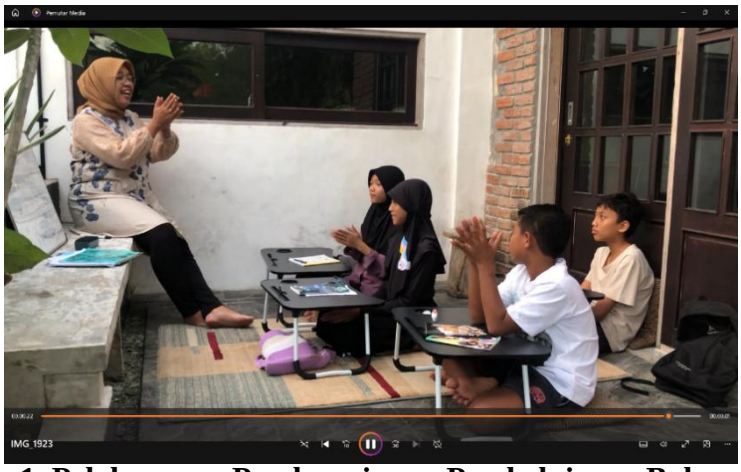
perilaku belajar, sedangkan hasil evaluasi kosakata dibandingkan berdasarkan skor aktual peserta sebelum dan setelah pendampingan. Data deskriptif dianalisis dengan mengelompokkan temuan berdasarkan aspek penguasaan kosakata, keaktifan, dan keberanian berkomunikasi, kemudian disajikan dalam bentuk uraian serta tabel apabila data numerik tersedia. Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti pelaksanaan aktivitas dan pelengkap penjelasan hasil kegiatan, bukan sebagai satu-satunya dasar untuk menyimpulkan keberhasilan program. Hasil evaluasi selanjutnya menjadi bahan refleksi untuk menentukan kebutuhan pengulangan materi, penyesuaian aktivitas, dan pengembangan pendampingan pada kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pelaksanaan Program English Fun Class

Program *English Fun Class* dilaksanakan pada 2 Agustus 2026 sampai 10 Oktober 2026 di Rumah Belajar English Fun dengan melibatkan 10 anak berusia 4–12 tahun. Pelaksanaan kegiatan memperlihatkan adanya perubahan keterlibatan peserta selama proses pendampingan. Pada tahap awal, beberapa anak masih tampak ragu untuk berbicara dan mengikuti instruksi menggunakan Bahasa Inggris. Setelah pendamping memberikan kegiatan *ice breaking*, permainan, serta aktivitas kelompok, peserta mulai menunjukkan respons yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut terlihat melalui kesediaan anak untuk memperhatikan instruksi, mengikuti kegiatan, dan mencoba menggunakan kosakata yang diperkenalkan. Dokumentasi pada Gambar 1 berikut memperlihatkan suasana pelaksanaan pendampingan Bahasa Inggris melalui interaksi langsung antara pendamping dan peserta. Kegiatan dirancang dengan menggabungkan penjelasan singkat, penggunaan media pembelajaran, dan praktik sederhana agar anak memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif.



Gambar 1. Pelaksanaan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris

Pelaksanaan kegiatan pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan penglihatan, pendengaran, gerakan, dan interaksi. Pola pendampingan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenali kosakata sekaligus mencoba menggunakannya dalam aktivitas sederhana. Variasi kegiatan juga membantu pendamping menyesuaikan penyampaian materi dengan perbedaan usia dan kemampuan peserta.

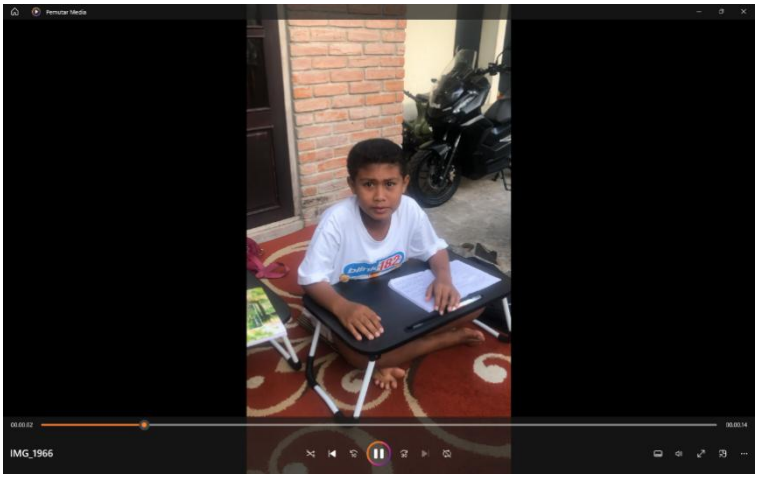
Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

2. Peningkatan Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata menjadi salah satu sasaran utama dalam kegiatan pendampingan. Materi yang diberikan mencakup kata-kata dasar yang dekat dengan kehidupan anak, seperti nama hewan, warna, benda, dan ungkapan sehari-hari. Pada tahap awal, peserta mengikuti aktivitas pengenalan kosakata untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah memperoleh pendampingan melalui permainan, media visual, dan pengulangan kata, peserta kembali mengikuti evaluasi untuk melihat perkembangan kemampuan mengenali kosakata. Hasil pengamatan kegiatan menunjukkan adanya perkembangan dalam pengenalan dan penyebutan kata-kata yang telah dipelajari.

Keterlibatan peserta dalam aktivitas pengenalan kosakata menggunakan media pembelajaran didokumentasikan pada Gambar 2. Dalam kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati objek, mendengarkan penyebutan kata, serta mencoba mengucapkannya dengan bimbingan pendamping. Rangkaian aktivitas ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak tidak hanya mengenali kosakata melalui pengamatan, tetapi juga berlatih melafalkannya. Pendampingan selama kegiatan berlangsung membantu peserta mengikuti setiap tahapan pengenalan kosakata sesuai arahan yang diberikan.



Gambar 2. Peserta Mengikuti Aktivitas Peningkatan Penguasaan Kosakata

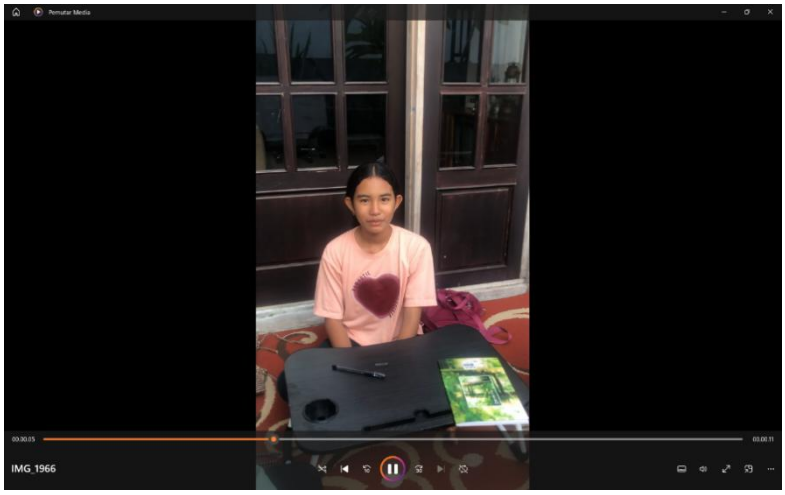
Aktivitas pengenalan kosakata yang ditampilkan pada Gambar 2 memperlihatkan keterlibatan anak dalam menggunakan media pembelajaran dengan bimbingan pendamping. Penggunaan media visual dan permainan membantu menghubungkan bentuk kata dengan objek yang dapat diamati secara langsung. Anak tidak hanya diminta mengingat kosakata, tetapi juga mengidentifikasi objek dan menyebutkan namanya dalam Bahasa Inggris. Pengulangan melalui aktivitas yang bervariasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperkuat ingatan terhadap kata yang telah diperkenalkan. Untuk menunjukkan besarnya peningkatan secara objektif, hasil evaluasi awal dan akhir perlu disajikan menggunakan skor aktual, misalnya melalui tabel perbandingan nilai setiap peserta atau nilai rata-rata kelompok. Data ilustratif berupa skor 50–60 dan 95–100 tidak digunakan sebagai hasil penelitian sebelum tersedia bukti pengukurannya.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

3. Peningkatan Keaktifan dan Motivasi

Keaktifan peserta diamati melalui keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, menyanyikan lagu, melakukan gerakan, dan berinteraksi dengan teman. Selama pelaksanaan program, beberapa anak yang pada awal kegiatan cenderung pasif mulai bersedia mengikuti instruksi dan memberikan respons terhadap pertanyaan sederhana. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa variasi aktivitas dapat menciptakan kesempatan keterlibatan yang lebih luas bagi peserta. Permainan dan lagu juga memberikan suasana belajar yang lebih interaktif karena anak dapat merespons materi melalui tindakan, bukan hanya mendengarkan penjelasan pendamping. Gambar 3 berikut mendokumentasikan aktivitas yang melibatkan partisipasi peserta melalui permainan, lagu, dan kegiatan kelompok. Aktivitas tersebut digunakan untuk mengamati respons anak terhadap instruksi serta kesediaan mereka mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 3. Peserta Mengikuti Aktivitas Peningkatan Keaktifan dan Motivasi

Gambar 3 menunjukkan keterlibatan peserta dalam aktivitas kelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersama dan merespons kegiatan tanpa harus selalu tampil secara individual. Pola pembelajaran ini menciptakan suasana yang lebih terbuka dan mendukung partisipasi, terutama bagi anak yang pada awalnya masih merasa ragu untuk terlibat. Interaksi antarpeserta juga membantu membangun pengalaman belajar yang lebih nyaman karena anak dapat mengamati, meniru, dan mencoba menggunakan kosakata Bahasa Inggris bersama teman-temannya. Meskipun demikian, peningkatan motivasi perlu dibedakan dari keaktifan yang tampak selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, pengamatan terhadap keterlibatan peserta perlu dilakukan secara lebih sistematis dengan memperhatikan jumlah anak yang mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi secara sukarela dalam setiap pertemuan.

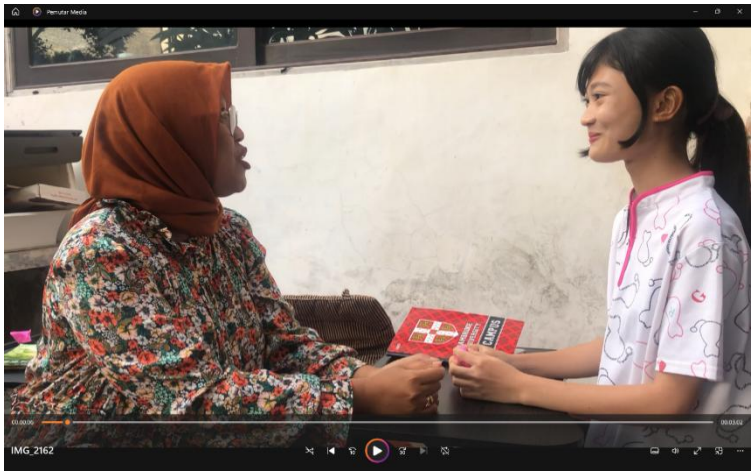
4. Peningkatan Kepercayaan Diri

Kesempatan menggunakan Bahasa Inggris secara lisan diberikan melalui kegiatan memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, menjawab pertanyaan, dan melakukan dialog sederhana. Pada awal pelaksanaan, beberapa peserta masih menunjukkan keraguan ketika diminta berbicara di hadapan teman. Setelah memperoleh kesempatan berlatih melalui permainan dan *role play*, peserta mulai mencoba mengucapkan kata maupun kalimat sederhana.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa latihan dalam suasana yang tidak terlalu formal dapat menjadi ruang bagi anak untuk membangun keberanian menggunakan bahasa yang sedang dipelajari. Gambar 4 memperlihatkan pendampingan secara individual ketika peserta berlatih mengucapkan kosakata atau ungkapan sederhana. Pendampingan dilakukan dengan memberikan contoh pengucapan, arahan, dan kesempatan mengulang agar anak dapat berlatih sesuai dengan kemampuan masing-masing.



Gambar 4. Pendampingan Individu untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak

Pendampingan individual untuk meningkatkan kepercayaan diri anak sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4 memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba berbicara dalam suasana yang nyaman tanpa tekanan untuk menghasilkan pengucapan yang sempurna. Aktivitas role play kemudian membantu peserta menerapkan kosakata yang telah dipelajari ke dalam situasi komunikasi sederhana. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh pengalaman menggunakan Bahasa Inggris secara lebih langsung, baik ketika memerankan tokoh maupun merespons percakapan sesuai konteks. Perkembangan kepercayaan diri peserta dapat diamati melalui perilaku konkret, seperti kesediaan untuk berbicara, menjawab pertanyaan, memperkenalkan diri, dan mencoba menggunakan kosakata tanpa harus selalu diarahkan oleh pendamping. Dengan demikian, keberhasilan pendampingan tidak hanya dilihat dari kemampuan anak mengenali kosakata, tetapi juga dari keberanian mereka menggunakannya dalam interaksi sederhana. Untuk memperoleh gambaran perkembangan yang lebih kuat, pengamatan dapat dilakukan secara berkala dengan membandingkan jumlah peserta yang bersedia berbicara pada awal dan akhir program.

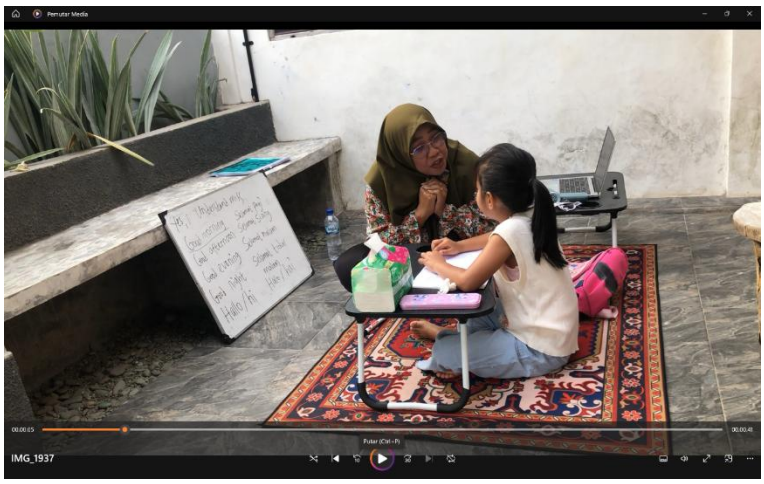
5. Aktivitas Kreatif sebagai Pendukung Pembelajaran

Aktivitas kreatif digunakan untuk menghubungkan pengenalan kosakata dengan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan anak. Kegiatan yang dilakukan meliputi menggambar, mewarnai, membuat kartu kosakata, dan menghasilkan karya sederhana. Pada tema *animals*, misalnya, peserta menggambar atau mewarnai hewan kemudian menyebutkan namanya dalam Bahasa Inggris. Pada materi *colors*, anak diminta mengenali warna dan mewarnai objek sesuai instruksi yang diberikan. Melalui kegiatan tersebut, peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan kata, objek, warna, dan tindakan dalam satu pengalaman belajar.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Gambar berikut memperlihatkan kegiatan menggambar dan mewarnai yang dilakukan peserta sebagai bagian dari pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung, peserta mendapat pendampingan dalam menyelesaikan tugas, kemudian memanfaatkan hasil karyanya untuk mengenali dan menyebutkan kosakata sesuai dengan tema pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, peserta tidak hanya terlibat dalam kegiatan kreatif, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kosakata yang telah diperkenalkan. Dokumentasi kegiatan ini disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Aktivitas Belajar Interaktif melalui Pendampingan Langsung

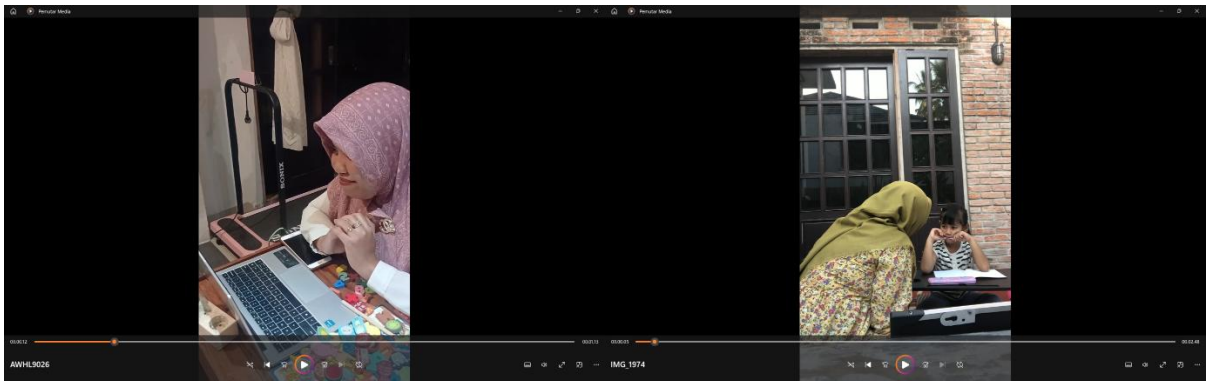
Aktivitas menggambar dan mewarnai yang ditampilkan pada Gambar 5 memiliki keterkaitan langsung dengan capaian pengenalan kosakata karena setiap karya digunakan sebagai objek untuk mengidentifikasi dan menyebutkan kata dalam Bahasa Inggris. Dengan demikian, kegiatan kreatif tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas pengisi waktu, tetapi menjadi bagian dari proses latihan bahasa. Peserta dapat mengamati hasil karyanya, mengenali objek yang dibuat, kemudian menghubungkannya dengan kosakata yang telah dipelajari. Penggabungan aktivitas visual dan praktik lisan juga memberikan variasi pengalaman belajar bagi anak dengan karakteristik yang berbeda.

6. Kendala Pelaksanaan

Pelaksanaan program menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan kemampuan awal peserta, ketersediaan materi pembelajaran, dan perbedaan tingkat penguasaan Bahasa Inggris. Sebagian anak belum memiliki perbendaharaan kosakata dasar yang memadai, sementara materi yang sebelumnya diperoleh di sekolah belum seluruhnya dapat digunakan sebagai bekal untuk mengikuti pembelajaran lanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan pendamping perlu memulai pembelajaran dari materi dasar meskipun sebagian peserta telah memperoleh pelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Selain itu, rentang usia peserta yang cukup lebar membuat kebutuhan pendampingan tidak selalu sama. Sebagian anak membutuhkan pengulangan materi, sedangkan peserta lainnya dapat mengikuti instruksi dengan lebih cepat. Dokumentasi berikut menunjukkan interaksi antara pendamping dan peserta selama kegiatan pembelajaran. Dalam proses tersebut, pendamping memberikan arahan secara bertahap serta membantu peserta yang mengalami kesulitan memahami instruksi dan mengingat kosakata. Aktivitas pendampingan ini disajikan pada Gambar 6.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan

Gambar 6 memperlihatkan bahwa perbedaan kemampuan peserta memerlukan pendekatan pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Untuk mengatasi perbedaan kemampuan tersebut, pendamping menerapkan pengulangan kosakata, penggunaan instruksi sederhana, aktivitas kelompok, dan bantuan individual. Strategi ini membantu peserta mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kendala tersebut memberikan pelajaran bahwa program pendampingan berikutnya perlu diawali dengan pemetaan kemampuan peserta dan pengelompokan materi berdasarkan tingkat penguasaan bahasa. Selain itu, penyediaan bahan ajar bertahap serta alokasi waktu untuk pengulangan perlu diperhatikan agar anak yang membutuhkan bantuan tambahan tetap dapat mengikuti kegiatan tanpa menghambat peserta lainnya.

Pembahasan

Pelaksanaan program *English Fun Class* memperlihatkan bahwa pendampingan Bahasa Inggris bagi anak perlu mempertimbangkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta. Keterlibatan 10 anak dengan rentang usia 4–12 tahun menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menghadapi kebutuhan yang beragam, baik dalam memahami instruksi maupun merespons materi yang diberikan. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih terlihat ragu untuk berbicara, tetapi setelah mengikuti *ice breaking*, permainan, dan aktivitas kelompok, mereka mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Perubahan perilaku tersebut memberikan gambaran bahwa suasana belajar yang interaktif dapat membuka kesempatan bagi anak untuk mencoba menggunakan bahasa tanpa harus selalu menunggu arahan secara individual. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan kajian Covelli (2024) yang membahas peran guru dalam membangun motivasi anak usia prasekolah untuk mempelajari Bahasa Inggris di lingkungan kelas. Dengan demikian, keberhasilan pendampingan tidak hanya berkaitan dengan materi yang disampaikan, tetapi juga dengan kemampuan pendamping menciptakan suasana yang mendorong anak merasa nyaman untuk berpartisipasi.

Perkembangan penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek yang menonjol dalam kegiatan pendampingan karena materi pembelajaran diarahkan pada kata-kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pengenalan kosakata melalui gambar, kartu kata, objek, dan permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan bentuk bahasa dengan sesuatu yang dapat mereka amati secara langsung. Pengalaman tersebut berbeda dari pembelajaran yang hanya menempatkan kosakata sebagai bahan hafalan karena peserta juga diminta mengenali, menyebutkan, dan menggunakan kata dalam aktivitas sederhana. Khasanah

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

et al. (2024) membahas pemanfaatan *Bingo Games* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, sedangkan Tang (2023) mengkaji perbandingan penerapan *game-based learning* terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Inggris anak prasekolah. Kedua penelitian tersebut relevan untuk menjelaskan bahwa permainan dapat menjadi sarana latihan bahasa apabila dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Sejalan dengan itu, Admyco et al. (2026) membahas efektivitas *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sementara Putri et al. (2026) mengangkat penggunaan *interactive vocabulary learning* untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak melalui kegiatan pengabdian. Keterkaitan berbagai kajian tersebut dengan program ini terletak pada pemanfaatan aktivitas yang membuat peserta berinteraksi dengan kosakata, meskipun besarnya peningkatan kemampuan peserta dalam kegiatan ini tetap perlu dibuktikan melalui skor evaluasi yang terdokumentasi.

Keaktifan peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa variasi aktivitas dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut terlihat melalui kesediaan mengikuti permainan, menyanyikan lagu, melakukan gerakan, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman. Penggunaan aktivitas yang beragam membuat pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam bentuk penjelasan pendamping, tetapi juga melalui respons langsung peserta terhadap instruksi dan materi. Darmayanti (2022) membahas upaya peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui metode pengajaran yang variatif, sehingga kajian tersebut dapat digunakan untuk memperkuat pembahasan mengenai perlunya variasi strategi dalam menjaga ketertarikan peserta. Sementara itu, Ramadhoni dan Mashud (2025) mengkaji peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Walaupun konteks mata pelajaran tersebut berbeda dari pembelajaran Bahasa Inggris, kajian itu dapat memberikan pembanding mengenai pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Dalam program *English Fun Class*, keaktifan yang tampak selama kegiatan merupakan indikasi keterlibatan perilaku, tetapi belum dapat secara langsung disamakan dengan peningkatan motivasi secara psikologis. Oleh karena itu, pengamatan pada kegiatan berikutnya perlu menggunakan indikator yang lebih terarah, seperti frekuensi menjawab pertanyaan, kesediaan mengikuti instruksi, dan partisipasi sukarela dalam aktivitas kelompok.

Perkembangan keberanian peserta dalam menggunakan Bahasa Inggris memperlihatkan pentingnya menyediakan ruang latihan komunikasi yang sesuai dengan kemampuan anak. Kegiatan memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, menjawab pertanyaan, dan melakukan dialog sederhana memberi kesempatan kepada peserta untuk mencoba menggunakan kosakata dalam situasi yang lebih komunikatif. Pada awal pendampingan, beberapa anak masih menunjukkan keraguan ketika diminta berbicara di hadapan teman, sedangkan setelah memperoleh latihan melalui permainan dan *role play*, mereka mulai bersedia mengucapkan kata maupun kalimat sederhana. Aulia dan El-Yunusi (2025) membahas upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris melalui program *English Day*. Kajian tersebut relevan dengan kegiatan ini karena keduanya menempatkan kesempatan praktik sebagai bagian dari upaya membangun keberanian berkomunikasi. Selain itu, Balkis dan Putra (2026) menguraikan pendampingan peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris anak, sedangkan Sarifudin dan Setyawan (2025) membahas penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta tingkat dasar. Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa latihan komunikasi sederhana dapat mendorong anak untuk mencoba

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

berbicara, tetapi perkembangan kepercayaan diri perlu dinilai berdasarkan indikator perilaku yang jelas, bukan hanya kesan umum selama pendampingan.

Aktivitas kreatif dalam program ini berfungsi sebagai penghubung antara pengenalan bahasa dan pengalaman konkret yang dialami peserta. Kegiatan menggambar, mewarnai, membuat kartu kosakata, dan menghasilkan karya sederhana memungkinkan anak menghubungkan kata dengan objek, warna, serta tindakan yang mereka lakukan. Ketika mempelajari tema *animals*, misalnya, peserta tidak hanya mendengarkan nama hewan, tetapi juga menggambar atau mewarnai objek tersebut sebelum menyebutkan namanya dalam Bahasa Inggris. Demikian pula pada tema *colors*, anak berlatih mengenali warna melalui objek yang mereka pilih dan warnai berdasarkan instruksi pendamping. Pendekatan ini memiliki keterkaitan dengan pembahasan Savić (2024) mengenai penggunaan bahan ajar *multimodal* yang dikembangkan guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih beragam di kelas pembelajar muda. Dalam konteks *English Fun Class*, unsur visual, aktivitas motorik, dan praktik lisan dipadukan agar satu materi dapat dipelajari melalui lebih dari satu bentuk pengalaman. Dengan demikian, nilai pembelajaran dari aktivitas kreatif tidak terletak pada hasil karya semata, melainkan pada kesempatan menggunakan karya tersebut untuk mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata yang sedang dipelajari.

Pelaksanaan pendampingan juga memperlihatkan bahwa perbedaan kemampuan awal dan rentang usia peserta menjadi tantangan dalam menentukan tingkat kesulitan materi. Sebagian anak masih membutuhkan pengenalan kosakata dari tahap dasar, sedangkan peserta lain dapat mengikuti instruksi dan aktivitas dengan lebih cepat. Kondisi tersebut menyebabkan pendamping perlu mengulang materi, menyederhanakan instruksi, serta memberikan bantuan individual agar seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan. Perbedaan kemampuan ini menunjukkan bahwa penggunaan satu pola pembelajaran yang sama belum tentu memberikan pengalaman yang setara bagi setiap anak. Oleh karena itu, pendampingan berikutnya perlu diawali dengan pemetaan kemampuan peserta, pengelompokan materi berdasarkan tingkat penguasaan, dan penyediaan aktivitas dengan tingkat kesulitan yang bertahap. Ketersediaan bahan ajar yang sesuai juga perlu diperhatikan agar materi dasar dapat dipelajari tanpa membuat peserta yang lebih mampu kehilangan kesempatan untuk berkembang. Implikasi tersebut penting karena kegiatan pendampingan tidak cukup hanya menghadirkan suasana menyenangkan, tetapi juga harus memastikan bahwa materi, media, dan strategi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing peserta.

Secara keseluruhan, program *English Fun Class* memberikan pengalaman tambahan bagi anak untuk mengenal kosakata dan mempraktikkan Bahasa Inggris melalui permainan serta aktivitas kreatif. Kegiatan ini memperlihatkan adanya keterlibatan peserta dalam mengikuti pembelajaran, kesempatan menggunakan ungkapan sederhana, dan perkembangan keberanian mencoba berbicara berdasarkan pengamatan selama pendampingan. Temuan tersebut sejalan dengan berbagai kajian yang membahas permainan edukatif, variasi metode pengajaran, praktik komunikasi, dan penggunaan bahan ajar *multimodal* dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak. Meskipun demikian, hasil kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena belum tersedia data kuantitatif terperinci yang dapat menunjukkan besarnya perubahan kemampuan setiap peserta. Selain itu, rentang usia yang cukup lebar dan perbedaan kemampuan awal membuat respons peserta terhadap aktivitas tidak selalu sama. Oleh sebab itu, pengembangan program selanjutnya perlu disertai instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, dokumentasi perkembangan setiap peserta, serta penyesuaian materi berdasarkan kelompok usia dan kemampuan. Dengan perbaikan tersebut, *English Fun Class* berpotensi dikembangkan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

sebagai kegiatan pendampingan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki capaian pembelajaran yang dapat diamati dan dievaluasi secara lebih sistematis.

KESIMPULAN

Program *English Fun Class* yang dilaksanakan di Rumah Belajar English Fun memberikan pengalaman pendampingan Bahasa Inggris bagi 10 anak berusia 4–12 tahun melalui perpaduan permainan edukatif dan aktivitas kreatif. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenali kosakata dasar, memahami instruksi sederhana, serta mencoba menggunakan ungkapan Bahasa Inggris dalam interaksi sehari-hari. Selama pelaksanaan program, terlihat perkembangan keterlibatan beberapa peserta yang pada awalnya masih ragu untuk mengikuti kegiatan, tetapi kemudian mulai berpartisipasi dalam permainan, menjawab pertanyaan, dan mencoba berbicara dengan bimbingan pendamping. Penggunaan media visual, lagu, gerakan, menggambar, mewarnai, dan *role play* turut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi serta menghubungkan materi bahasa dengan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pendampingan yang melibatkan praktik langsung dapat memberikan ruang bagi anak untuk berlatih menggunakan Bahasa Inggris dalam suasana belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, program ini telah memberikan pengalaman belajar tambahan yang mendukung pengenalan bahasa dan keterlibatan peserta, meskipun besarnya peningkatan kemampuan belum dapat dinyatakan secara kuantitatif tanpa hasil evaluasi yang terdokumentasi.

Pelaksanaan program juga memperlihatkan sejumlah hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kegiatan selanjutnya, terutama perbedaan kemampuan awal, rentang usia peserta, dan kebutuhan pengulangan materi. Oleh karena itu, program pendampingan berikutnya perlu diawali dengan pemetaan kemampuan anak agar materi, media, dan tingkat kesulitan aktivitas dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelompok. Penggunaan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur juga diperlukan untuk mendokumentasikan perkembangan penguasaan kosakata, keaktifan, dan keberanian berbicara secara lebih objektif. Selain itu, penyediaan bahan ajar bertahap, pendampingan individual, serta pelaksanaan evaluasi secara berkala dapat menjadi langkah untuk menjaga kesinambungan proses belajar. Program *English Fun Class* berpotensi dikembangkan sebagai kegiatan pendampingan Bahasa Inggris yang lebih terarah apabila pelaksanaannya disertai perencanaan materi, pencatatan hasil belajar, dan penyesuaian strategi berdasarkan respons peserta. Dengan pengembangan tersebut, kegiatan serupa diharapkan tidak hanya menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menghasilkan capaian belajar yang lebih terukur dan dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Admyco, B., Chaitra, R., Rhefhansha, R. F., & Khoerunnisa, R. B. (2026). Efektivitas game-based learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 4*(2), 52–57. https://journal.bayfapublisher.com/index.php/cendekia/article/view/247

Aulia, I. A., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris melalui program English Day di MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam, 16*(2), 1–17. https://ejournal.uimsya.ac.id/index.php/darussalam/article/view/3394

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

Balkis, N. A., & Putra, I. J. (2026). Pendampingan peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris anak di Jorong Batu Caluang. *TadrisReach: Journal of Educational Service, 2*(4), 8782–8792. https://studentresearchhub.org/tadrisreach/article/view/5052

Covelli, A. (2024). *The teacher's role in motivating preschool children to learn English as a FL in a classroom environment: An exploratory study* [Master's thesis, Ca' Foscari University of Venice]. UNITESI.. https://unitesi.unive.it/handle/20.500.14247/23615

Darmayanti, D. (2022). Upaya peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui metode pengajaran variatif pada siswa Madrasah Aliyah Negeri Kota Baubau. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(3), 256–263. https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/swarna/article/view/120

Demirbulak, D., & Zeyrek, G. (2022). Young learners' attitudes and motivation towards learning English in terms of Dörnyei's theory of motivation. *JET (Journal of English Teaching), 8*(1), 156–168. https://ejournal.uki.ac.id/index.php/jet/article/view/3617

Gómez, S. K. L., & Cedeño, N. J. V. (2025). Playful learning game to improve vocabulary acquisition in the English language. *Reincisol, 4*(7), 702–717. https://reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/589

Hermansyah, S., Astinah, A., Sapri, Lukman, Usman, M., & Saleh, F. (2025). Penerapan metode *role play* dalam pelatihan Bahasa Inggris komunikatif untuk anak usia sekolah dasar di Kabupaten Sidrap. *Science and Technology: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(2), 55–64. https://journal.scitechgrup.com/index.php/sjpm/article/view/355

Ibrahim, M. (2025). Peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dasar bagi siswa sekolah dasar melalui metode *fun learning* di Desa Wekke'e. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (J-AbMas), 1*(1), 44–57. https://ejournal.cvddabeeayla.com/index.php/J-AbMas/article/view/63

Idaryani, I., Fidyati, F., Ginting, R. P., Marisa, M., & Oresa, Y. (2025). Penguatan kosakata dalam dialog interaktif untuk menunjang kemampuan bicara Bahasa Inggris para siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3*(8), 4211–4217. https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/3250

Khasanah, F., Anjarini, T., & Ratnaningsih, A. (2024). Upaya peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Bingo Games* di sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 8*(3), 524–536. https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/94089

Lai, Z., & Pharanat, W. (2024). The effect of game-based learning on improving the basic English speaking and listening ability of children aged 5–6 at Golden Cradle Kindergarten in High-Tech Zone of Nanchang, Jiangxi. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews, 4*(6), 331–338. https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/article/view/4968

Mujahid, A., Mubhar, I. Z., Sabaruddin., & Purnama, A. D. (2025). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle melalui permainan edukatif. *Jurnal Panrita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(1), 36–42. https://journal.uiad.ac.id/index.php/jcs/article/view/4012

Nurbaiti, N., Nurmahanani, I., & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh model game-based learning berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 42–55. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27582

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624

Putri, A. P. K., Muhammad, I. A., Lestiani, & Franata, Y. (2026). Interactive vocabulary learning untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak di TPI Yaumul Masyar Air Sebakul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(1), 581–589. https://journal.unm.ac.id/index.php/jpm/article/view/13274

Ramadhoni, R., & Mashud, M. (2025). Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 6*(1), 35–45. https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/penjaga/article/view/1041

Ridwan, A., Munawaro, S., Saputra, E., & Sawitry, M. (2025). Penguatan kompetensi Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui metode active learning: Pengabdian di SDIT Al-Muthmainnah Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(2), 25–38. https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/ABDIMAS45/article/view/5017

Ritonga, H. A., & Khadijah, K. (2025). Pengaruh media flash card dalam mengembangkan kosakata Bahasa Inggris dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 8*(1), 19–29. https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/4371

Sarifudin, S., & Setyawan, W. H. (2025). The effect of using role-play method in improving speaking skills of basic level students at Central Course. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 6*(1), 29–35. https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/5190

Savić, V. (2024). Bringing the world into a young learner classroom through teacher-created multimodal materials in Serbia. In *Developing materials for innovative teaching and sustainable learning: ELT practitioners' experiences from diverse global contexts* (pp. 29–57). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69206-2_2

Tang, J. T. (2023). Comparative study of game-based learning on preschoolers' English vocabulary acquisition in Taiwan. *Interactive Learning Environments, 31*(4), 1958–1973. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1865406

Qizi, F., M., M., & Nizomovna, S. D. (2025). Creative techniques for engaging young learners in English. *Новости образования: исследование в XXI веке, 3*(32), 500–506. https://nauchnyimpuls.org/index.php/obrazovaniya/article/view/1084

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16624