

Fun English Through Play: Petualangan Ceria Bermain dan Bernyanyi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Aprilia Sari Rahayu

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan
Palembang, Indonesia

Informasi Artikel

Kata Kunci:

pembelajaran
bermain, Bahasa
Inggris anak usia
dini, bernyanyi,
*Fun English
Through Play*

ABSTRACT

Early childhood English instruction in many kindergartens is still delivered conventionally, so children quickly lose interest and rarely participate actively. This community service program was designed to respond to that condition at TK Aisyiyah 11 Palembang, a partner school where children showed limited enthusiasm, restricted basic-vocabulary mastery, and minimal active involvement during English learning. The program, *Fun English Through Play*, was implemented over three months for 15 students in kindergarten-aged children through an educative-participatory approach combining singing, educational games, movement-based learning, and simple English interaction. Because no standardized quantitative instrument was used, data were collected through structured observation covering five indicators interest, participation in singing, response to instructions, vocabulary recognition, and courage to speak, recorded before and after the program, together with activity documentation and field notes, then analyzed descriptively and qualitatively. The observation indicates a positive shift on all five indicators: children who were initially passive began to respond spontaneously to simple English instructions, recognize and imitate basic vocabulary, and take part more confidently in group activities. The program produced reusable learning media (flashcards, thematic songs, and educational games) that the class teacher can continue using, along with an activity report and this publication manuscript. Within the scope of a single partner school and a descriptive-qualitative evaluation, the program demonstrates the potential of play- and song-based activities as an engaging strategy for introducing English to young learners.

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris pada banyak lembaga PAUD masih berlangsung secara konvensional sehingga anak cepat kehilangan minat dan jarang terlibat aktif. Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk merespons kondisi tersebut di TK Aisyiyah 11 Palembang, mitra kegiatan yang menunjukkan minat belajar terbatas, penguasaan kosakata dasar yang minim, serta keterlibatan aktif yang rendah selama pembelajaran Bahasa Inggris. Program *Fun English Through Play* dilaksanakan selama tiga bulan terhadap 15 anak usia Taman Kanak-Kanak melalui pendekatan edukatif-partisipatif yang memadukan bernyanyi, permainan edukatif, gerak dan lagu (*movement-based learning*), serta interaksi sederhana berbahasa Inggris (*simple English interaction*). Karena tidak digunakan instrumen kuantitatif baku, data dikumpulkan melalui observasi terstruktur pada lima indikator, yaitu ketertarikan, keikutsertaan bernyanyi, respons terhadap instruksi, pengenalan kosakata, dan keberanian berbicara, yang dicatat pada kondisi sebelum dan sesudah program, dilengkapi dokumentasi kegiatan dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil observasi menunjukkan perubahan positif pada kelima

Korespondensi penulis:

Email:

apriliasarirahayu001@gmail.com

indikator tersebut: anak yang semula pasif mulai merespons instruksi sederhana secara spontan, mengenali dan menirukan kosakata dasar, serta terlibat lebih percaya diri dalam kegiatan kelompok. Kegiatan ini menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh guru kelas (flashcards, lagu tematik, dan permainan edukatif), serta laporan kegiatan dan naskah publikasi ini. Dalam lingkup satu sekolah mitra dan evaluasi deskriptif kualitatif, program ini menunjukkan potensi pendekatan bermain dan bernyanyi sebagai strategi yang menarik untuk mengenalkan Bahasa Inggris kepada anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak. Pada tahap ini anak berada dalam masa emas (*golden age*), yaitu periode yang sangat sensitif terhadap stimulasi lingkungan sehingga anak memiliki kapasitas optimal dalam menyerap berbagai informasi, termasuk bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Wisudaningsih dkk. (2025) menunjukkan bahwa stimulasi bahasa sejak usia dini berkontribusi terhadap perkembangan literasi dan kesiapan akademik anak di masa depan, dan Kurnia dkk. (2025) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang terstruktur dan menyenangkan turut memperkuat perkembangan bahasa serta aspek sosial-emosional anak.

Dalam konteks pendidikan modern, Bahasa Inggris memiliki peran strategis sebagai bahasa internasional yang mendukung akses terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi global, sehingga penguasaannya sejak dini menjadi bekal penting bagi anak. Prayoga (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing pada anak lebih efektif apabila dikombinasikan dengan aktivitas kontekstual seperti lagu dan interaksi, dan Fitriani dan Prasetyo (2025) menegaskan bahwa keterlibatan aktif anak dalam pengalaman belajar meningkatkan pemahaman dan retensi bahasa.

Berdasarkan observasi awal tim pelaksana bersama guru pendamping di TK Aisyiyah 11 Palembang, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini masih disampaikan secara verbal dan berpusat pada penghafalan kosakata tanpa aktivitas pendukung seperti lagu, gerakan, atau permainan. Kondisi tersebut membuat sebagian anak terlihat pasif, mudah teralihkan perhatiannya, dan enggan merespons ketika diminta mengulangi kosakata Bahasa Inggris bukan sekadar asumsi umum kondisi PAUD, melainkan kondisi yang secara konsisten disampaikan oleh guru kelas dan dikonfirmasi melalui pengamatan langsung tim pelaksana sebelum program dirancang. Temuan lapangan ini sejalan dengan Agustina dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak berbasis aktivitas bermain cenderung mengurangi keterlibatan anak, dan Pratiwi (2025) yang menegaskan bahwa rendahnya keterlibatan anak sering kali disebabkan oleh metode yang kurang variatif dan minim ruang eksplorasi.

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Aktivitas seperti bernyanyi, bermain, dan bergerak membantu anak memahami

bahasa secara alami melalui konteks yang bermakna sekaligus memperkuat daya ingat karena melibatkan unsur repetisi, gerakan, dan emosi positif. Amanda dan Wahyuningsih (2025) menyatakan bahwa *play-based learning* berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak, sedangkan Zahra dan Putra (2025) menemukan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa kedua dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana yang memiliki latar belakang dan pengalaman dalam pengajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini merancang program *Fun English Through Play: Petualangan Ceria Bermain dan Bernyanyi untuk Menumbuhkan Minat Sejak Dini* sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Berbeda dari penerapan lagu, permainan, gerakan, atau *flashcards* secara terpisah yang telah umum digunakan di berbagai program PAUD, kebaruan program ini terletak pada cara keempat komponen tersebut dirangkai menjadi satu alur tematik mingguan yang berkesinambungan setiap tema kosakata (sapaan, warna, angka, anggota tubuh, hewan, buah) diperkenalkan melalui lagu pembuka, diperkuat lewat permainan dan gerak pada sesi yang sama, kemudian dibiasakan melalui interaksi sederhana sehari-hari sebelum berpindah ke tema berikutnya. Pola berulang inilah yang dirancang agar mudah direplikasi oleh guru PAUD lain dengan biaya rendah dan tanpa memerlukan pelatihan khusus.

MASALAH

Berdasarkan observasi awal dan koordinasi dengan guru pendamping, permasalahan utama yang dihadapi TK Aisyiyah 11 Palembang adalah rendahnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum program berjalan, sebagian anak hanya memperhatikan teman-temannya tanpa berani merespons instruksi, dan interaksi kelas didominasi oleh guru yang menjelaskan kosakata secara verbal tanpa aktivitas pendukung. Malaya (2025) menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan anak dalam pembelajaran sering kali disebabkan oleh kurangnya pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, sebagaimana juga teramati pada kondisi awal mitra.

Permasalahan kedua terletak pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Dalam praktiknya, pengenalan kosakata dilakukan secara verbal tanpa melibatkan lagu, gerakan, atau permainan, sehingga anak mengalami kesulitan mengingat kosakata yang diberikan. Apriana Diana dkk. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing lebih efektif apabila dikombinasikan dengan aktivitas kontekstual seperti lagu, gerakan, dan interaksi, dibandingkan metode hafalan semata.

Ketiga, rendahnya keterlibatan aktif anak turut menjadi persoalan: anak cenderung pasif, kurang berani merespons instruksi sederhana, dan belum berpartisipasi optimal dalam kegiatan. Rezkillah (2025) menyatakan bahwa keterlibatan anak meningkat apabila pembelajaran dirancang melalui *guided play*, sementara Aziziyah dkk. (2025) menegaskan bahwa kurangnya variasi metode dapat menurunkan motivasi dan partisipasi anak.

Keempat, unsur kesenangan (*fun learning*) belum banyak diterapkan dalam kegiatan Bahasa Inggris di sekolah ini, padahal motivasi belajar anak usia dini sangat dipengaruhi oleh rasa senang terhadap aktivitas yang dilakukan. Fitrianti dan Hidayati (2025) menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berpengaruh terhadap peningkatan perhatian dan partisipasi anak.

Terakhir, penggunaan lagu dan permainan terarah sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, padahal keduanya berpotensi besar membantu anak memahami

bahasa melalui ritme, pengulangan, dan unsur musikal. Dirgayunita dan Nurvaida (2025) menyatakan bahwa penggunaan lagu dapat meningkatkan penguasaan kosakata, pelafalan, dan keterlibatan emosional anak, sementara Nurjaman dan Hisyam (2026) menegaskan bahwa *guided play* yang dirancang terarah oleh guru dapat meningkatkan perkembangan literasi dan keterampilan bahasa anak.

Berdasarkan kelima permasalahan tersebut yang telah dikonfirmasi melalui observasi awal dan komunikasi dengan guru pendamping, bukan sekadar generalisasi kondisi PAUD pada umumnya diperlukan model pembelajaran yang mengintegrasikan bermain, bernyanyi, dan interaksi aktif untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta kemampuan dasar Bahasa Inggris anak di TK Aisyiyah 11 Palembang secara lebih efektif dan bermakna.

METODE

3.1 Jenis dan Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini berjudul *Fun English Through Play: Petualangan Ceria Bermain dan Bernyanyi untuk Menumbuhkan Minat Sejak Dini*, dirancang sebagai intervensi pembelajaran edukatif-partisipatif yang menempatkan anak sebagai subjek utama melalui aktivitas menyimak, menirukan, merespons, bergerak, bermain, dan berinteraksi. Istilah *Fun English Through Play* menegaskan orientasi ganda program, yaitu pengenalan kosakata sekaligus pengalaman belajar yang menyenangkan, sedangkan “petualangan ceria” menggambarkan pengemasan setiap tema kosakata sebagai rangkaian eksplorasi kontekstual yang dekat dengan dunia anak, bukan sekadar drilling kosakata.

3.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama tiga bulan di TK Aisyiyah 11 Palembang. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu pembelajaran reguler.

3.3 Peserta dan Fasilitator

Peserta kegiatan adalah anak usia Taman Kanak-Kanak, umumnya berusia 4–6 tahun di TK Aisyiyah 11 Palembang, berjumlah 15 anak. Kegiatan difasilitasi langsung oleh tim pelaksana pengabdian beranggotakan dua orang (satu ketua dan satu anggota dari Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris), didampingi oleh 2 guru kelas TK Aisyiyah 11 Palembang yang bertugas mengondisikan anak dan turut mengamati perkembangan mereka selama kegiatan.

3.4 Instrumen dan Media

Materi disusun berdasarkan tema kosakata yang dekat dengan keseharian anak: sapaan (*greeting*), warna, angka, anggota tubuh, hewan, dan buah-buahan. Media pendukung meliputi kartu kosakata (*flashcards*), lagu tematik berbahasa Inggris beserta gerakannya, permainan edukatif (tebak gambar, mencocokkan kata dengan gambar), media visual sederhana, serta lembar observasi yang mencatat lima indikator: (1) ketertarikan mengikuti kegiatan, (2) keikutsertaan bernyanyi dan mengikuti gerakan, (3) respons terhadap instruksi sederhana, (4) pengenalan kosakata, dan (5) keberanian berbicara. Kelima indikator ini dipilih karena selaras dengan aspek yang menjadi fokus permasalahan pada Bagian 2 dan digunakan sebagai acuan observasi baik pada kondisi awal maupun akhir program.

3.5 Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui alur operasional berikut agar dapat direplikasi di sekolah PAUD lain: observasi awal (kondisi minat, kosakata, dan keterlibatan anak) → koordinasi jadwal dan perizinan dengan sekolah → penyusunan tema mingguan dan media pembelajaran → implementasi sesi pembelajaran tematik (pembukaan dengan lagu → permainan edukatif → gerak dan lagu → interaksi sederhana Bahasa Inggris) yang berulang untuk setiap tema kosakata → pengamatan berkelanjutan pada setiap sesi → observasi akhir dengan indikator yang sama seperti observasi awal → refleksi bersama guru pendamping → serah terima media pembelajaran kepada sekolah.

Setiap sesi pembelajaran tematik terdiri atas empat kegiatan inti: (a) pembukaan melalui sapaan dan lagu tematik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; (b) permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman kosakata dalam konteks bermain; (c) gerak dan lagu (*movement-based learning*) yang menghubungkan kosakata dengan tindakan fisik, misalnya menyentuh bagian tubuh yang disebutkan; dan (d) interaksi sederhana Bahasa Inggris (*simple English interaction*), seperti *greeting* dan *responding* terhadap instruksi seperti *stand up*, *sit down*, *clap your hands*, dan *touch your head*, yang dibiasakan dalam kegiatan sehari-hari di kelas.

3.6 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Karena kegiatan ini berskala satu sekolah mitra dan tidak menggunakan instrumen tes baku, data dikumpulkan melalui tiga cara yang saling melengkapi: observasi langsung menggunakan lembar observasi lima indikator pada kondisi awal (sebelum program) dan kondisi akhir (setelah seluruh sesi selesai), dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan lapangan pada setiap sesi, serta catatan naratif guru pendamping mengenai perubahan yang mereka amati pada anak. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi awal dan akhir pada kelima indikator, sebagaimana disajikan pada Bagian 4.2. Pendekatan ini dipilih karena skala kegiatan (satu sekolah, satu siklus tiga bulan) belum memungkinkan pengukuran kuantitatif yang terstandardisasi; hal ini juga menjadi keterbatasan yang diuraikan pada Bagian 4.5.

3.7 Target Luaran

Luaran yang ditargetkan meliputi meningkatnya minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris, bertambahnya pengenalan kosakata dasar, tersedianya media pembelajaran sederhana (lagu, permainan, kartu kosakata) yang dapat digunakan kembali oleh guru, serta tersusunnya laporan kegiatan dan naskah publikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Ketercapaian Proses

Seluruh tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi terlaksana sesuai rencana. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru pendamping untuk menyepakati jadwal, dilanjutkan observasi awal serta penyusunan flashcards, lagu tematik, dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, setiap sesi diawali dengan sapaan hangat berbahasa Inggris seperti “*Good morning*”, “*How are you today?*”, dan “*Let’s learn together*” yang disampaikan perlahan disertai ekspresi wajah ramah dan gerakan tubuh untuk menarik perhatian anak, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi, permainan edukatif, gerak dan lagu, serta interaksi sederhana sesuai alur pada Bagian 3.5.

Permainan edukatif seperti mencocokkan gambar dengan kosakata dan mencari benda berdasarkan instruksi sederhana terlaksana dengan baik: anak belajar mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan bekerja sama dengan teman. Aktivitas gerak dan lagu juga berjalan sesuai rencana, membantu anak menghubungkan kosakata dengan tindakan fisik. Pada awal kegiatan sebagian anak masih ragu, tetapi secara bertahap semakin banyak yang berani mengucapkan salam, menjawab pertanyaan sederhana, dan mengikuti instruksi fasilitator.

Kepala sekolah dan guru pendamping memberikan dukungan penuh mulai dari penentuan jadwal, penyediaan ruang belajar, hingga pendampingan selama kegiatan berlangsung, serta ikut mengamati respons dan perkembangan anak. Koordinasi ini mendukung ketercapaian proses secara keseluruhan.

4.2 Ketercapaian Hasil

Perbandingan kondisi anak sebelum dan sesudah program pada lima indikator observasi disajikan pada Tabel 1. Karena kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan bukan instrumen tes terstandarisasi, data disajikan dalam bentuk deskripsi perubahan perilaku yang teramati, bukan skor numerik.

*Tabel 1. Perbandingan Kondisi Anak Sebelum dan Sesudah Program
(Observasi Deskriptif Kualitatif)*

Indikator	Sebelum Program	Sesudah Program
Ketertarikan mengikuti kegiatan	Sebagian anak pasif, hanya memperhatikan teman, dan mudah teralihkan perhatiannya	Anak menunjukkan antusiasme sejak sesi dibuka, aktif mengikuti permainan dan lagu dari awal hingga akhir sesi
Mengikuti lagu dan gerakan	Anak canggung dan ragu-ragu menirukan gerakan yang dicontohkan	Anak mengikuti irama dan gerakan secara mandiri, bahkan mengingat lagu dari pertemuan sebelumnya
Merespons instruksi sederhana	Hanya sebagian kecil anak merespons instruksi berbahasa Inggris	Semakin banyak anak merespons instruksi seperti <i>stand up</i> , <i>sit down</i> , <i>clap your hands</i> , dan <i>touch your head</i>
Mengenal kosakata dasar	Anak belum mengenal kosakata dasar Bahasa Inggris yang diajarkan	Anak mampu mengenali dan menirukan kosakata seperti <i>hello</i> , <i>good morning</i> , <i>thank you</i> , <i>red</i> , <i>blue</i> , <i>one</i> , <i>two</i> , <i>head</i> , <i>hand</i> , <i>cat</i> , dan <i>apple</i>
Keberanian berbicara	Anak malu, diam, dan enggan tampil di depan teman	Anak mulai berani menjawab secara spontan dan tampil di depan kelompok kecil untuk menyebutkan kosakata

Perubahan pada kelima indikator tersebut menunjukkan peningkatan pada aspek minat, keterlibatan, pengenalan kosakata, dan keberanian berbicara anak, meskipun perubahan ini bersifat kualitatif-deskriptif dan belum diukur dengan instrumen baku (lihat keterbatasan pada Bagian 4.5).

Selain dampak pada anak, kegiatan ini menghasilkan media pembelajaran (flashcards, lagu tematik, dan permainan edukatif) yang diserahkan kepada guru kelas pada akhir program disertai penjelasan singkat mengenai cara penggunaannya dalam sesi refleksi bersama. Namun perlu dicatat secara jujur bahwa program ini belum mencakup pendampingan lanjutan atau pelatihan formal bagi guru setelah masa pengabdian berakhir, sehingga klaim keberlanjutan dibatasi pada tersedianya media, bukan pada kemampuan mandiri guru yang telah teruji (lihat Bagian 4.4).

4.3 Pembahasan

Perubahan pada indikator minat dan keterlibatan sejalan dengan Soetjipto dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan (*fun learning*) mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian anak. Dalam kegiatan ini, lagu tampak menjadi aktivitas yang paling efektif menarik perhatian anak karena memadukan ritme, pengulangan, dan gerakan sekaligus, sebagaimana dijelaskan Zahra dan Putra (2025) dan Utomo (2025) bahwa lagu membantu anak mengingat kosakata melalui pengulangan tanpa tekanan menghafal. Gerak dan lagu membantu karena menghubungkan kata dengan tindakan konkret, misalnya anak menyentuh bagian tubuh yang disebutkan, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman fisik langsung, konsisten dengan temuan Utami dan Pamungkas (2025) mengenai integrasi gerak dan musik dalam pembelajaran anak.

Tidak seluruh anak merespons dengan kecepatan yang sama. Anak yang pada awal kegiatan sudah cukup percaya diri cenderung lebih cepat mengikuti instruksi dan menirukan kosakata, sementara anak yang sebelumnya pasif membutuhkan pengulangan lebih banyak sebelum berani merespons secara mandiri. Perbedaan ini menunjukkan bahwa faktor kepercayaan diri awal turut memengaruhi kecepatan anak beradaptasi dengan pendekatan *Fun English Through Play*, sejalan dengan Rezkillah (2025) yang menekankan pentingnya *guided play* yang terarah agar anak dengan tingkat kepercayaan diri berbeda tetap dapat berpartisipasi.

Faktor yang menghambat ketercapaian hasil secara lebih optimal antara lain durasi program yang terbatas pada tiga bulan serta belum tersedianya sesi khusus untuk mengulang kosakata bagi anak yang membutuhkan pengulangan lebih banyak. Faktor ini konsisten dengan Aziziyah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi dan pengulangan metode dapat membatasi peningkatan motivasi belajar anak.

Bagi guru PAUD, hasil ini mengindikasikan bahwa mengintegrasikan lagu, gerakan, dan permainan dalam satu alur tematik bukan menggunakannya secara terpisah, dapat menjadi strategi yang relatif murah dan mudah direplikasi untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dasar kepada anak usia dini, sejalan dengan pandangan Nurjaman dan Hisyam (2026) mengenai pentingnya *guided play* yang dirancang secara terarah oleh guru.

4.4 Keberlanjutan bagi Guru dan Sekolah

Guru pendamping terlibat aktif selama kegiatan berlangsung, mulai dari mengondisikan anak hingga mengamati perkembangan mereka bersama tim pelaksana, dan menerima media pembelajaran (flashcards, lagu tematik, permainan edukatif) pada akhir program disertai penjelasan penggunaannya dalam sesi refleksi bersama. Namun, sebagaimana disampaikan pada Bagian 4.2, program ini belum mencakup pelatihan formal maupun pendampingan lanjutan pasca-kegiatan untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan media tersebut secara mandiri dan berkelanjutan. Oleh karena itu, klaim keberlanjutan dalam artikel ini dibatasi pada tersedianya media pembelajaran yang siap pakai, bukan pada kompetensi guru yang telah terbukti melalui pendampingan terstruktur. Pendampingan lanjutan atau pelatihan singkat bagi guru menjadi rekomendasi utama untuk siklus pengabdian berikutnya agar keberlanjutan program lebih terjamin.

4.5 Keterbatasan Kegiatan

Kegiatan ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diungkapkan secara terbuka. Pertama, evaluasi dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan observasi lima indikator, tanpa instrumen tes baku atau ukuran kuantitatif, sehingga besaran perubahan tidak dapat dinyatakan dalam bentuk skor atau persentase. Kedua, kegiatan hanya dilaksanakan pada satu

sekolah mitra dalam satu siklus tiga bulan, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan pada konteks PAUD yang lebih luas. Ketiga, belum ada pendampingan lanjutan bagi guru pasca-kegiatan sebagaimana diuraikan pada Bagian 4.4. Keterbatasan ini menjadi dasar bagi rekomendasi pengembangan pada kegiatan pengabdian selanjutnya, termasuk penggunaan lembar observasi yang lebih terstandarisasi dan perluasan sasaran ke lebih dari satu sekolah.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan *Fun English Through Play* di TK Aisyiyah 11 Palembang

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program *Fun English Through Play*: Petualangan Ceria Bermain dan Bernyanyi untuk Menumbuhkan Minat Sejak Dini di TK Aisyiyah 11 Palembang telah terlaksana sesuai rancangan pada tahap perencanaan. Program ini mengintegrasikan aktivitas bermain, bernyanyi, gerak dan lagu, serta interaksi sederhana dalam satu alur tematik yang berkesinambungan.

Berdasarkan observasi deskriptif kualitatif pada lima indikator, peserta menunjukkan perubahan positif berupa antusiasme dan keterlibatan aktif yang lebih tinggi, kemampuan mengenal dan menirukan kosakata dasar Bahasa Inggris, serta keberanian yang lebih besar dalam merespons instruksi sederhana. Luaran berupa media pembelajaran sederhana (flashcards, lagu tematik, dan permainan edukatif) telah diserahkan kepada guru sebagai bahan yang dapat digunakan kembali di kelas.

Namun demikian, mengingat evaluasi bersifat deskriptif kualitatif pada satu sekolah mitra dan belum disertai pendampingan lanjutan bagi guru, klaim keberhasilan program dalam artikel ini dibatasi pada konteks kegiatan yang dilaporkan. Program menunjukkan potensi pendekatan bermain dan bernyanyi sebagai strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan pada konteks mitra, dan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru PAUD yang ingin mengenalkan Bahasa Inggris secara kontekstual dan berbiaya rendah, dengan catatan bahwa replikasi di sekolah lain sebaiknya disertai pendampingan guru dan evaluasi yang lebih terstandarisasi.

REFERENSI

Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan

- metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31–37.
- Aini, N. (2025). Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di MIS Al-Ittihad Tukum. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(1), 289–293.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan pendekatan play-based learning dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799.
- Apriana Diana, S. S., Rijoly, H. M., Bilmona, H., Binnendyk, S., Nikijuluw, R. C., et al. (2026). *Strategi inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris*. PT Penerbit Qriset Indonesia.
- Aziziyah, F., Akbar, S. D., Persada, Y. I., & Permata, S. D. (2025). Pengaruh penerapan variasi metode pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 158–168.
- Dirgayunita, A., & Nurvaida, S. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui metode bernyanyi pada anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Bangsa Bulujaran Lor Tegalsiwalan Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 500–510.
- Fitriani, R., & Prasetyo, K. B. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap retensi siswa UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 479–490.
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64–73.
- Hidayah, F., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam belajar kelompok. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5), 7942–7956.
- Kurnia, A., Iffah, I., Wahidi, R., Selpiyana, D., & Oviensy, V. (2025). Peran lingkungan belajar dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini: Telaah sistematis berbasis metode Kurikulum Merdeka. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 24–35.
- Kusuma, A. M. (2025). Integrasi unsur musik dalam pembelajaran: Studi kasus kelas foundation of music (FOM) di Sekolah Musik Indonesia Semarang. *Cantata Deo: Jurnal Musik dan Seni*, 3(1), 55–70.
- Malaya, R. T. (2025). Analisis faktor penyebab rendahnya partisipasi verbal siswa dalam interaksi pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 UPT SD Negeri Doko 01. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 5(2), 69–74.
- Mawardah, M., & Ramadhanti, S. D. (2025). Metode pembelajaran berbasis bermain pada anak usia dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304.
- Mayasari, D., & Nasution, L. S. (2025). Enhancing early childhood literacy skills through interactive play-based learning at RA Al Falah Pematangsiantar. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(3), 883–890.
- Wisudaningsih, E. T., Animan, M. Z., & Abidin, M. Z. (2025). Dinamika perkembangan anak usia dini: Kajian tentang motorik, bahasa, fantasi, dan sikap sosial. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 1040–1050.
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun.

- Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30.
- Nurjaman, I., & Hisyam, M. (2026). *Strategi belajar mengajar di PAUD: Merancang kelas yang menyenangkan, inklusif dan berpihak pada anak*. Sigufi Artha Nusantara.
- Pratiwi, R. K. (2025). Penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di RA Al-Mubarak Mayang Kab. Jember tahun 2024–2025. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 347–358.
- Prayoga, B. T. (2026). Pendidikan bahasa Inggris untuk anak usia dini: Tinjauan literatur terhadap strategi, metode, dan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 10–17.
- Putri, D. A. (2026). Peran seni tradisional sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini. *Senira: Jurnal Seni dan Budaya*, 1(1), 31–46.
- Rezkillah, I. I. (2025). Menggunakan metode bermain untuk membantu siswa sekolah dasar lebih fokus saat belajar. *JIPD: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(4), 248–258.
- Rizkita, D., Trisniarti, S., Pangesti, D. A., & Nurkholisoh, A. (2025). Pengembangan kemampuan komunikasi tertulis dan membaca sebagai fondasi literasi dini (studi kasus pada kelas persiapan di TK IT Darussalam). *J-TELITE: Journal of Transforming Education through Leadership, Innovation, and Teaching Excellence*, 1(3), 105–118.
- Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis bermain melalui engagement belajar anak usia dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235–239.
- Soetjipto, K. S., Arifin, A., Umar, M. R., Panchadria, P. A., Rifki, M., Rahmanto, B., et al. (2026). Fun learning: Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas anak. *Jurnal Relawan dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 3(3), 32–39.
- Utami, A. P., & Pamungkas, J. (2025). Kolaborasi seni tari dan musik sebagai media pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1048–1057.
- Utomo, S. (2025). Pengaruh mendengarkan lagu berbahasa Inggris dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa pendidikan bahasa Inggris. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 58–63.
- Zahra, N., & Putra, F. E. (2025). Strategi pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui lagu untuk meningkatkan motivasi siswa kelas I. *TadrisReach: Journal of Educational Service*, 1(3), 519–528.