

Pengenalan Bahasa Inggris Dasar bagi Anak TK melalui *Fun Learning* Berbasis Bernyanyi dan Bermain di TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang

Yunita¹, Michael Liera Kusuma²

^{1,2}Universitas Pamulang

Korespondensi: dosen02584@unpam.ac.id¹

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris dasar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak melalui pendekatan *fun learning*. Kegiatan dilaksanakan di TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang, dengan memadukan aktivitas bernyanyi, permainan edukatif, penggunaan media visual, tanya jawab, dan kegiatan kreatif. Materi pembelajaran mencakup pengenalan abjad bahasa Inggris serta kosakata sederhana yang berkaitan dengan objek yang dekat dengan kehidupan anak, khususnya kosakata tentang hewan. Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim PkM Universitas Pamulang sebagai fasilitator dan guru mitra sebagai pendamping peserta didik. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti *ABC Song*, mengenali dan menirukan huruf, merespons pertanyaan sederhana, serta berpartisipasi dalam permainan dan aktivitas visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang menggunakan lagu, permainan, dan media gambar. Anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan, berusaha menirukan pengucapan bahasa Inggris, menjawab pertanyaan sederhana mengenai kosakata hewan, serta berpartisipasi dalam aktivitas mewarnai. Penggunaan media visual membantu menghubungkan kosakata dengan objek yang dikenal anak, sedangkan variasi aktivitas menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* dapat menjadi alternatif praktis bagi guru dalam memperkenalkan bahasa Inggris dasar kepada anak usia dini. Namun, karena evaluasi belum menggunakan *pre-test*, *post-test*, dan instrumen pengukuran terstandar, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyatakan peningkatan kemampuan secara statistik. Kegiatan lanjutan disarankan dilakukan secara berkala dengan evaluasi yang lebih terukur untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa peserta didik.

Kata kunci: *fun learning*, bahasa Inggris anak usia dini, bernyanyi, bermain, literasi bahasa.

Abstract

This Community Service Program (PkM) aimed to provide an interactive English learning experience appropriate to the characteristics of kindergarten children through a fun learning approach. The program was conducted at TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang, by integrating singing activities, educational games, visual media, question-and-answer sessions, and creative activities. The learning materials covered English alphabet recognition and simple vocabulary related to objects familiar to children, particularly animal vocabulary. The program involved a PkM team from Universitas Pamulang as facilitators, with teachers from the partner school assisting in guiding the participants. The evaluation was conducted descriptively through observations of participants' engagement, their ability to follow the ABC Song, recognize and imitate English letters, respond to simple questions, and participate in games and visual activities. The results indicated positive responses from the participants toward learning activities involving songs, games, and visual media. The children demonstrated enthusiasm during the activities, attempted to imitate English pronunciation, responded to simple questions about animal vocabulary, and participated actively in coloring activities. The use of visual media helped children associate English vocabulary with familiar objects, while the variation of activities created a more interactive and participatory learning environment. These findings suggest that fun learning can serve as a practical alternative for teachers in introducing basic English to young learners. However, because the evaluation did not employ pre-tests, post-tests, or standardized assessment instruments, the findings cannot be interpreted as statistically significant improvements in the children's language abilities. Future programs should be implemented periodically and supported by more structured assessment procedures to examine changes in children's English language development over time.

Keywords: *fun learning, early childhood English, singing, playing, language literacy.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada periode ini, anak memperoleh berbagai pengalaman yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berbahasa dan kesiapan belajar pada tahap pendidikan berikutnya. Karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, terutama dengan memberikan pengalaman yang konkret, interaktif, dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, pengenalan bahasa pada usia dini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh paparan bahasa secara bertahap melalui aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Kajian sistematis mengenai program bahasa asing pada pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing pada tahap ini dapat mendukung perkembangan bahasa anak, terutama ketika program dilaksanakan melalui pendekatan yang bersifat informal dan berbasis permainan.

Salah satu aspek dasar dalam pengenalan bahasa Inggris kepada anak adalah pengenalan huruf, bunyi, dan kosakata sederhana. Pengenalan huruf bahasa Inggris tidak

hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan nama huruf, tetapi juga dapat menjadi tahap awal untuk membangun kesadaran terhadap hubungan antara simbol tulisan dan bunyi bahasa. Kemampuan tersebut selanjutnya berhubungan dengan perkembangan literasi awal, termasuk kesiapan anak untuk membaca dan menulis. Penelitian mengenai pembelajaran literasi awal menunjukkan bahwa kemampuan fonologis dan kesadaran terhadap bunyi merupakan bagian penting dari keterampilan yang mendukung perkembangan membaca pada tahap berikutnya. Meta-analisis mengenai pengajaran phonological awareness dan phonics dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua juga menunjukkan adanya manfaat intervensi tersebut terhadap kemampuan membaca kata dalam bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini, proses pengenalan huruf tidak dapat dilepaskan dari karakteristik belajar anak yang cenderung aktif, membutuhkan pengulangan, dan lebih mudah terlibat ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan dan penjelasan verbal berpotensi membatasi kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Sebaliknya, pembelajaran yang memadukan aktivitas fisik, interaksi, permainan, lagu, dan media visual dapat memberikan konteks yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajar usia dini. Kajian sistematis tentang program bahasa asing pada pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mendukung perkembangan bahasa sekaligus menjaga kesejahteraan dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Aktivitas bermain juga memiliki fungsi penting karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa dalam situasi yang lebih natural dan interaktif. Dalam konteks kelas bilingual atau pembelajaran bahasa asing, permainan dapat menciptakan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, menerima input bahasa, merespons instruksi, serta mengulang kosakata atau bentuk bahasa tertentu. Penelitian tentang permainan dalam konteks prasekolah bilingual menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menciptakan konteks yang mendukung penggunaan bahasa dan memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak dari pemahaman menuju produksi bahasa. Selain itu, tinjauan sistematis mengenai interaksi teman sebaya pada pembelajar bahasa Inggris usia prasekolah menunjukkan bahwa interaksi sosial dapat berkontribusi terhadap perkembangan bahasa karena anak memperoleh kesempatan untuk saling memberikan dukungan dan menggunakan bahasa dalam interaksi yang bermakna.

Selain permainan, bernyanyi merupakan aktivitas yang relevan untuk digunakan dalam pengenalan bahasa Inggris kepada anak. Lagu memberikan unsur ritme, pengulangan, dan pola bunyi yang dapat membantu anak mengingat materi bahasa. Bukti empiris mengenai penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris juga semakin kuat. Meta-analisis Odo (2022), yang mencakup 27 artikel dengan 28 studi dan 1.864 peserta, menemukan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan efek positif yang besar terhadap pembelajaran kosakata bahasa kedua. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lagu dapat digunakan sebagai strategi pendukung dalam pembelajaran bahasa, meskipun efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh karakteristik lagu, durasi pembelajaran, tingkat pendidikan, dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan lagu juga relevan dalam pembelajaran literasi awal. Lagu, cerita, dan permainan telah digunakan sebagai sarana untuk membantu pembelajar muda mengembangkan keterampilan literasi awal, termasuk kesadaran terhadap bunyi dan bentuk

bahasa. Gezer (2021), misalnya, menempatkan storybooks, songs, dan games sebagai sumber aktivitas yang dapat digunakan dalam pengembangan literasi awal pembelajar bahasa Inggris. Dengan demikian, bernyanyi dalam kegiatan pengenalan alfabet bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pengulangan bunyi dan penguatan ingatan terhadap materi bahasa.

Meskipun demikian, pemilihan lagu dan permainan perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran yang menyenangkan tidak secara otomatis menjamin tercapainya tujuan pembelajaran apabila aktivitas tidak memiliki tujuan yang jelas atau materi yang diberikan terlalu kompleks. Kajian mengenai program bahasa asing pada pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa karakteristik program, jumlah paparan bahasa, strategi guru, serta kualitas interaksi dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak. Strategi guru seperti pengulangan, pemberian respons, scaffolding, dan penggunaan input bahasa yang bermakna menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas bernyanyi dan bermain dalam kegiatan ini ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang diarahkan pada tujuan tertentu, yaitu membantu anak mengenali dan mengucapkan abjad bahasa Inggris.

Permasalahan tersebut relevan dengan kondisi mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), yaitu TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim pelaksana, kegiatan pengenalan abjad bahasa Inggris di mitra masih cenderung dilakukan secara konvensional dan belum banyak memanfaatkan aktivitas interaktif. Pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan guru, sementara penggunaan lagu, permainan edukatif, dan media visual masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung menjadi kurang optimal. Anak juga terlihat kurang aktif dan kurang antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

Permasalahan mitra tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran anak usia dini dan praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Di satu sisi, anak usia dini membutuhkan aktivitas yang konkret, berulang, interaktif, dan menyenangkan. Di sisi lain, pengenalan abjad bahasa Inggris di mitra masih membutuhkan variasi metode dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan anak. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pemilihan pendekatan *fun learning* melalui kombinasi bernyanyi dan bermain. Pendekatan ini tidak dimaksudkan sekadar membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, tetapi digunakan untuk menciptakan kesempatan belajar yang memungkinkan anak mendengar, mengulang, mengenali, dan menggunakan materi bahasa melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PkM ini bertujuan mengenalkan abjad bahasa Inggris kepada anak TK melalui pendekatan *fun learning* yang memadukan kegiatan bernyanyi, permainan edukatif, dan penggunaan media visual. Aktivitas pembelajaran diarahkan pada kemampuan dasar mengenali dan mengucapkan huruf bahasa Inggris serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif kepada anak, kegiatan ini juga diharapkan memberikan alternatif strategi kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, program ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi abjad, tetapi juga pada pengembangan praktik

pembelajaran bahasa Inggris yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan di lingkungan TK.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang, pada Minggu, 19 April 2026, pukul 08.00–10.00 WIB. Kegiatan ditujukan kepada anak usia taman kanak-kanak yang mengikuti pembelajaran di lembaga mitra. Pelaksanaan melibatkan tim PkM Universitas Pamulang sebagai fasilitator dengan dukungan guru mitra dalam mengondisikan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Pemilihan pendekatan *fun learning* didasarkan pada kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini yang menekankan aktivitas interaktif, konkret, berulang, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Program bahasa asing pada pendidikan anak usia dini juga berpotensi mendukung perkembangan bahasa ketika pembelajaran dirancang sesuai kebutuhan anak dan dilaksanakan melalui aktivitas yang bermakna dan berbasis bermain (Thieme et al., 2022).

Kegiatan menggunakan pendekatan *fun learning* melalui kombinasi bernyanyi, permainan edukatif, media visual, interaksi langsung, dan pengulangan materi. Tahapan pelaksanaan terdiri atas lima kegiatan. Pertama, peserta diperkenalkan dengan abjad bahasa Inggris melalui *ABC Song*. Anak mengikuti lagu secara bersama-sama sambil menirukan pengucapan setiap huruf. Penggunaan lagu dipilih karena unsur irama dan pengulangan dapat memberikan dukungan dalam pembelajaran bahasa kedua; kajian meta-analitik menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan lagu terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (Odo, 2022).

Kedua, materi diperkuat melalui permainan edukatif berupa *matching game*, *letter arrangement*, dan *guessing game*. Permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali, mencocokkan, menyusun, dan menyebutkan huruf melalui aktivitas langsung. Ketiga, digunakan *flashcards*, gambar berwarna, dan alat peraga sederhana untuk membantu anak menghubungkan bentuk visual dengan informasi bahasa. Keempat, fasilitator menerapkan pendekatan interaktif melalui pemberian contoh, pertanyaan sederhana, bimbingan, serta penguatan positif berupa pujian terhadap partisipasi anak. Kelima, materi diulang melalui variasi aktivitas untuk memperkuat pengenalan huruf dan pelafalannya. Pendekatan berbasis permainan relevan dengan pembelajaran bahasa pada anak prasekolah karena menyediakan konteks interaksi yang mendukung penggunaan bahasa secara alami (Schwartz et al., 2021).

Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama kegiatan. Indikator yang diamati meliputi kemampuan anak mengikuti *ABC Song*, mengenali dan menunjuk huruf, menirukan pengucapan, mengikuti permainan, merespons pertanyaan sederhana, serta menunjukkan keterlibatan selama pembelajaran. Dokumentasi kegiatan dan catatan fasilitator digunakan sebagai bahan evaluasi. Karena kegiatan tidak menggunakan *pre-test* dan *post-test* kuantitatif, hasil evaluasi digunakan untuk menggambarkan respons dan capaian peserta secara deskriptif, bukan untuk menyatakan peningkatan yang signifikan secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Respons dan Keterlibatan Peserta Didik selama Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di TK PAUD Al-Izdihar menunjukkan respons positif dari peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Anak-anak tampak antusias mengikuti aktivitas yang diberikan dan menunjukkan keterlibatan melalui respons verbal, perhatian terhadap media pembelajaran, serta partisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Keterlibatan tersebut terlihat terutama ketika fasilitator menggunakan gambar dan materi yang dekat dengan pengalaman anak, seperti gambar hewan dan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui aktivitas yang konkret dan menarik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif dibandingkan penyampaian materi secara satu arah.

Keterlibatan anak juga terlihat ketika fasilitator mengajukan pertanyaan sederhana mengenai materi yang diperkenalkan. Anak-anak berusaha memberikan jawaban mengenai nama hewan, warna, makanan, dan habitat. Respons tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi memperoleh kesempatan untuk menggunakan informasi yang baru diperkenalkan dalam interaksi sederhana. Dalam konteks pembelajaran bahasa anak usia dini, kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam aktivitas sosial merupakan bagian penting dari terciptanya lingkungan yang mendukung pemerolehan bahasa. Schwartz, Hijazy, dan Deeb (2021), misalnya, menemukan bahwa aktivitas bermain pada lingkungan prasekolah dapat menciptakan konteks yang kondusif bagi penggunaan bahasa kedua, termasuk melalui pengulangan, interaksi dengan teman, dan keberanian anak untuk menggunakan bahasa meskipun belum selalu tepat.

Temuan tersebut relevan dengan pola kegiatan PkM yang menempatkan anak sebagai peserta aktif. Kegiatan tidak hanya berupa penjelasan mengenai kosakata, tetapi melibatkan pertanyaan, gambar, permainan, dan aktivitas konkret. Dengan demikian, *fun learning* dalam kegiatan ini lebih tepat dipahami sebagai pendekatan untuk menciptakan konteks belajar yang interaktif, bukan sekadar membuat kegiatan menjadi “menyenangkan”.

2. Penggunaan Lagu dan Pengulangan dalam Pengenalan Bahasa Inggris

Salah satu komponen utama kegiatan adalah penggunaan lagu alfabet bahasa Inggris melalui *ABC Song*. Lagu digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan urutan huruf, bunyi, dan pengulangan kosakata secara lebih menarik bagi anak. Penggunaan lagu memberikan pola bunyi dan ritme yang relatif mudah diikuti sehingga anak dapat menirukan materi secara bersama-sama.

Penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki dukungan dari penelitian sebelumnya. Meta-analisis Odo (2022) yang mencakup 27 artikel, 28 studi, dan 1.864 peserta menemukan adanya efek positif yang besar penggunaan lagu terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lagu dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran pelengkap, terutama ketika dipadukan dengan tujuan pembelajaran bahasa yang jelas.

Meskipun demikian, hasil kegiatan PkM ini tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa lagu secara statistik meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik. Evaluasi yang dilakukan bersifat observasional dan tidak menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Bahkan,

systematic review tahun 2024 terhadap 60 studi intervensi penggunaan lagu pada pembelajar bahasa usia 2–18 tahun menunjukkan bahwa banyak penelitian melaporkan hasil positif, tetapi kualitas desain penelitian yang beragam membuat kesimpulan kausal harus disampaikan secara hati-hati.

Oleh karena itu, dalam konteks kegiatan PkM ini, penggunaan *ABC Song* dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang membantu menciptakan keterlibatan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh paparan bahasa melalui pengulangan. Temuan lapangan lebih tepat dilaporkan sebagai respons positif peserta terhadap kegiatan bernyanyi dan keterlibatan dalam pengulangan materi, bukan sebagai bukti efektivitas lagu secara eksperimental.

3. Permainan dan Media Visual sebagai Penguat Pemahaman

Selain bernyanyi, kegiatan dilaksanakan melalui permainan edukatif dan penggunaan media visual. Kartu huruf, gambar berwarna, serta gambar hewan digunakan untuk memberikan representasi konkret terhadap materi bahasa Inggris yang diperkenalkan. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, anak-anak menunjukkan perhatian yang lebih besar ketika materi disampaikan melalui gambar dan benda visual dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Penggunaan gambar juga membantu fasilitator menghubungkan kata dalam bahasa Inggris dengan objek yang dapat dikenali anak.

Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui tindakan. Anak diarahkan untuk mencocokkan, mengenali, memilih, menyebutkan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan gambar yang ditampilkan. Pola semacam ini memberikan variasi terhadap kegiatan pembelajaran sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan. Dalam penelitian Schwartz et al. (2021), aktivitas bermain ditemukan dapat menyediakan konteks yang mendukung penggunaan bahasa kedua melalui mediasi teman sebaya, pengulangan kreatif, dan kesempatan untuk mencoba menggunakan bahasa.

Penggunaan media visual juga menjadi penting karena materi yang diperkenalkan kepada anak berada pada tingkat bahasa dasar. Misalnya, ketika fasilitator memperkenalkan kosakata tentang hewan, gambar memungkinkan anak menghubungkan bentuk visual hewan dengan kata bahasa Inggris yang diucapkan. Anak kemudian memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan mengenai warna, makanan, atau habitat hewan. Dengan demikian, kosakata tidak disampaikan sebagai daftar kata yang harus dihafalkan, tetapi ditempatkan dalam konteks informasi sederhana.

Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa terdapat perkembangan materi dalam kegiatan dari pengenalan abjad menuju pengenalan kosakata. Hal tersebut perlu diperhatikan dalam penyusunan artikel karena hasil kegiatan yang dilaporkan tidak hanya berkaitan dengan alfabet, tetapi juga kosakata tematik tentang hewan. Naskah awal memang mencatat bahwa anak-anak mengenal nama hewan dalam bahasa Inggris serta menjawab pertanyaan mengenai warna, makanan, dan habitatnya. Oleh sebab itu, fokus artikel sebaiknya mencerminkan keseluruhan aktivitas yang benar-benar dilakukan.

4. Aktivitas Mewarnai sebagai Pembelajaran Bahasa yang Kontekstual

Kegiatan mewarnai gambar hewan menjadi salah satu aktivitas yang menarik bagi peserta didik. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan motorik, tetapi juga dapat digunakan sebagai konteks pengulangan

materi bahasa Inggris. Anak dapat melihat objek yang sedang diwarnai sambil mengingat kembali nama hewan yang telah diperkenalkan oleh fasilitator.

Dari perspektif pembelajaran bahasa, aktivitas semacam ini memberikan konteks yang lebih konkret bagi anak. Anak tidak hanya mendengar sebuah kata, tetapi berinteraksi dengan gambar yang merepresentasikan makna kata tersebut. Aktivitas konkret juga memungkinkan fasilitator mengulang kosakata secara alami selama proses berlangsung. Dengan demikian, kegiatan mewarnai berfungsi sebagai aktivitas pendukung yang menghubungkan unsur visual, tindakan, dan bahasa.

Namun demikian, klaim bahwa kegiatan tersebut secara langsung meningkatkan keterampilan motorik halus atau kemampuan kognitif anak perlu disampaikan secara hati-hati. Kegiatan ini memang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan keterampilan motorik melalui aktivitas mewarnai, tetapi penelitian PkM ini tidak menggunakan instrumen khusus untuk mengukur perkembangan motorik. Oleh karena itu, temuan yang dapat dinyatakan berdasarkan observasi adalah bahwa kegiatan mewarnai memberikan ruang bagi keterlibatan motorik dan kreativitas anak, bukan membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik secara terukur.

5. Pembelajaran Berpusat pada Anak

Secara keseluruhan, pola pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran yang dominan berupa penjelasan menuju pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi partisipasi anak. Fasilitator memberikan contoh, mengajukan pertanyaan, menggunakan media, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons. Guru dan fasilitator berfungsi sebagai pendamping yang mengarahkan aktivitas, sedangkan anak menjadi pelaku utama dalam bernyanyi, bermain, menjawab pertanyaan, dan melakukan aktivitas visual.

Pola tersebut sejalan dengan temuan penelitian mengenai pembelajaran bahasa pada anak usia dini yang menunjukkan pentingnya interaksi dan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa. Dalam konteks prasekolah bilingual, Schwartz et al. (2021) menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menciptakan lingkungan yang mendorong anak berani menggunakan bahasa kedua dan melakukan pengulangan secara kreatif.

Dengan demikian, kontribusi utama kegiatan PkM ini bukan semata-mata pada pengenalan sejumlah kosakata bahasa Inggris, tetapi pada penciptaan konteks belajar bahasa yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui kombinasi suara, gambar, gerak, permainan, dan aktivitas kreatif.

6. Evaluasi dan Keterbatasan Kegiatan

Meskipun kegiatan menunjukkan respons positif, hasil tersebut perlu dipahami dalam batasan desain evaluasi yang digunakan. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keterlibatan dan respons anak selama kegiatan. Tidak terdapat pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan, sehingga tidak tersedia data yang dapat digunakan untuk menghitung besarnya perubahan kemampuan peserta.

Selain itu, kegiatan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum memungkinkan untuk mengetahui apakah kosakata dan abjad yang diperkenalkan dapat

dipertahankan dalam jangka panjang. Karena itu, pernyataan bahwa *fun learning* “terbukti efektif” sebagaimana tertulis dalam naskah awal perlu diubah. Naskah awal memang menyatakan bahwa metode tersebut “terbukti efektif” meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan anak, tetapi bukti yang dilaporkan sebenarnya berupa observasi deskriptif selama kegiatan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, kegiatan selanjutnya perlu menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, misalnya lembar observasi dengan skala capaian, *pre-test* dan *post-test* sederhana mengenai pengenalan huruf dan kosakata, serta dokumentasi kemampuan anak menyebutkan atau mencocokkan kata dengan gambar. Evaluasi dapat dilakukan kembali beberapa minggu setelah kegiatan untuk mengetahui keberlanjutan hasil pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM menunjukkan bahwa integrasi bernyanyi, bermain, media visual, tanya jawab, dan aktivitas kreatif dapat menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan bagi anak TK. Hasil yang diperoleh terutama terlihat pada antusiasme, keterlibatan, keberanian merespons pertanyaan, dan partisipasi anak dalam aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut memberikan dasar praktis bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih variatif. Namun, karena bukti yang diperoleh masih bersifat deskriptif, hasil kegiatan sebaiknya diposisikan sebagai indikasi positif dan pengalaman praktik pembelajaran, bukan sebagai bukti eksperimental mengenai efektivitas metode.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di TK PAUD Al-Izdihar, Rajeg, Tangerang, dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *fun learning* dalam pengenalan bahasa Inggris dasar melalui aktivitas bernyanyi, permainan edukatif, penggunaan media visual, tanya jawab, dan kegiatan kreatif. Rangkaian kegiatan dirancang agar anak memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris melalui aktivitas yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia taman kanak-kanak. Materi yang diperkenalkan mencakup pengenalan abjad bahasa Inggris serta kosakata sederhana yang berkaitan dengan objek yang dekat dengan kehidupan anak, termasuk kosakata tentang hewan.

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang menggunakan lagu, permainan, gambar, dan aktivitas langsung. Anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan, berusaha menirukan pengucapan bahasa Inggris, merespons pertanyaan sederhana, serta berpartisipasi dalam permainan dan aktivitas visual. Penggunaan gambar membantu anak menghubungkan kosakata bahasa Inggris dengan objek yang dikenali, sedangkan kegiatan mewarnai memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif sekaligus mengulang kembali materi yang telah diperkenalkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur verbal, visual, gerak, dan permainan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih partisipatif bagi anak usia dini.

Secara praktis, penerapan *fun learning* memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya berorientasi pada

penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dan belajar melalui pengalaman. Penggunaan lagu, permainan, dan media sederhana relatif mudah diadaptasi ke dalam kegiatan pembelajaran rutin sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan tema dan tingkat perkembangan peserta didik.

Namun, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi masih dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama kegiatan dan belum menggunakan *pre-test* dan *post-test*, instrumen penilaian terstandar, maupun pengukuran tindak lanjut. Durasi kegiatan yang terbatas juga belum memungkinkan untuk mengetahui keberlanjutan kemampuan anak dalam mengingat dan menggunakan kosakata atau abjad bahasa Inggris setelah kegiatan selesai. Oleh karena itu, temuan kegiatan ini tidak dapat digunakan untuk menyatakan peningkatan kemampuan secara statistik atau membuktikan efektivitas metode secara eksperimental. Kegiatan berikutnya disarankan menggunakan indikator yang lebih terukur, melibatkan pelaksanaan secara berkala, serta melakukan evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan agar perubahan kemampuan peserta didik dapat diketahui secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamilton, C., Schulz, J., Chalmers, H., & Murphy, V. (2024). Investigating the substantive linguistic effects of using songs for teaching second or foreign languages to preschool, primary and secondary school learners: A systematic review of intervention research. *System*, 124, 103350. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103350>
- Odo, D. M. (2022). Examining the influence of English songs on English L2 lexical learning: A quantitative meta-analytic review. *Language, Culture and Curriculum*, 35(4), 386–403. <https://doi.org/10.1080/07908318.2021.2022684>
- Schwartz, M., Hijazy, S., & Deeb, I. (2021). The role of play in creating a language-conducive context in a bilingual preschool. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(3), 381–396. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1928723>
- 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>
- Thieme, A.-M. M. M., Hanekamp, K., Andringa, S., Verhagen, J., & Kuiken, F. (2022). The effects of foreign language programmes in early childhood education and care: A systematic review. *Language, Culture and Curriculum*, 35(3), 334–351. <https://doi.org/10.1080/07908318.2021.1984498>