

Implentasi Metode English Fun Learning Berbasis Permainan Edukatif Untuk meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris

Neneng Misliyah^{1*}, Darmawati², Nini Marlina³

^{1,3}Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang Tangerang Selatan, Banten
e-mail: ¹dosen00745@unpam.ac.id, ³dosen02303@unpam.ac.id

²Prodi Sastra Inggris, Universitas Pamulang Tangerang Selatan, Banten
e-mail: ²dosen01932@unpam.ac.id,

Abstrak

Pendidikan bahasa Inggris pada usia dini sangat penting dalam era globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode English Fun Learning berbasis permainan edukatif dan aktivitas kreatif guna meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris santri TPA Ar Rayyan. Program dilaksanakan selama satu bulan dengan 50 santri sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan meliputi permainan edukatif (educational games), aktivitas kreatif, dan Total Physical Response (TPR). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor meningkat dari 42,5 menjadi 86,4 (gain 43,9 poin). Sebanyak 86% santri mencapai kategori Baik dan Sangat Baik. Aspek kata kerja mengalami peningkatan tertinggi (48 poin) membuktikan efektivitas metode TPR. Program ini juga berhasil menurunkan kecemasan berbahasa (language anxiety) sebesar 60% dan meningkatkan motivasi intrinsik santri. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Fun Learning dengan media low-cost terbukti efektif, feasible, dan sustainable untuk pendidikan non-formal.

Keywords: *English Fun Learning*, permainan edukatif, TPA, kosakata, pendidikan non-formal.

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi abad ke-21, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan fundamental yang menentukan akses individu terhadap informasi, teknologi, dan peluang ekonomi (Winda et al., 2024). Sebagai lingua franca global, bahasa Inggris mendominasi komunikasi internasional, literatur ilmiah, dan konten digital (Ardiansyah et al., 2024). Fenomena ini menciptakan urgensi pendidikan bahasa yang efektif dan inklusif, menjangkau seluruh lapisan masyarakat sejak usia dini. Berbagai studi neurosains dan psikolinguistik mendukung Hipotesis Periode Kritis (Critical Period Hypothesis) yang menegaskan bahwa masa kanak-kanak, khususnya rentang usia 6-12 tahun, merupakan periode emas untuk pemerolehan bahasa kedua (Hadia & Muhammad Hasyimsyah, 2025). Pada fase ini, plastisitas otak anak memungkinkan penyerapan fonem, kosakata, dan struktur gramatikal bahasa asing secara lebih alamiah dengan retensi jangka panjang yang lebih baik (Huda et al., 2026).

Namun, realitas pendidikan di Indonesia menunjukkan kesenjangan signifikan antara urgensi tersebut dengan aksesibilitas di lapangan. Kebijakan kurikulum pendidikan formal yang kerap berubah terkait status mata pelajaran Bahasa Inggris menciptakan ketidakmerataan kompetensi dasar siswa (Alfarisy, 2021). Hal ini diperparah oleh stratifikasi sosial-ekonomi, di mana akses terhadap lembaga kursus bahasa berkualitas umumnya hanya dinikmati oleh kalangan menengah ke atas. Di tengah kesenjangan ini, lembaga pendidikan non-formal berbasis komunitas seperti Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) memegang peran strategis. TPA Ar Rayyan yang berlokasi di Perumahan Green Pakis Residence 3, Kabupaten Bogor, melayani sekitar 50 santri aktif yang mayoritas berusia Sekolah Dasar [4]. Observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional dan monoton, dengan fokus pada hafalan Iqra dan Al-Quran tanpa integrasi materi bahasa asing. Berdasarkan analisis situasi dan Focus Group Discussion (FGD) dengan pengelola TPA, teridentifikasi tiga permasalahan pokok:

Berdasarkan analisis situasi dan hasil Focus Group Discussion (FGD) dengan pengelola TPA Ar Rayyan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris bagi santri usia Sekolah Dasar di lingkungan TPA yang selama ini belum memiliki kurikulum Bahasa Inggris terstruktur?
- 2) Bagaimana mengatasi metodologi pembelajaran yang monoton sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar santri?
- 3) Bagaimana menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak?

Permasalahan tersebut selaras dengan tantangan pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia yang masih menghadapi ketimpangan akses dan kualitas (Kemdikbud, 2022). Selain itu, faktor afektif seperti kecemasan terbukti berpengaruh signifikan terhadap performa pembelajar bahasa kedua (Horwitz et al., 1986).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa Implementasi Metode English Fun Learning Berbasis Permainan Edukatif dan Aktivitas Kreatif dengan pendekatan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Kurikulum Sederhana dan Kontekstual. Penyusunan modul berbasis tema (colors, animals, family, daily activities) yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 6–12 tahun, merujuk pada teori pemerolehan bahasa anak (Lightbown & Spada, 2013).
- 2) Penerapan Game-Based Learning dan Total Physical Response (TPR) Metode permainan edukatif dan aktivitas fisik (lagu, role-play, flashcard race, spelling bee mini) diterapkan untuk meningkatkan retensi kosakata dan mengurangi kecemasan (Asher, 2009).
- 3) Penyediaan Media Pembelajaran Kreatif dan Low-Cost. Pembuatan flashcard, poster visual, kartu kosakata, dan lembar aktivitas berbasis gambar yang mudah direplikasi oleh pengajar.

Pendekatan ini selaras dengan Hipotesis Periode Kritis yang menekankan pentingnya stimulasi bahasa sejak usia dini (Lenneberg, 1967) serta teori Affective Filter yang menegaskan bahwa emosi positif mempercepat pemerolehan bahasa (Krashen, 1982).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- 1). Meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris santri TPA Ar Rayyan.
- 2). Meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris melalui metode yang menyenangkan dan interaktif.
- 3) Meningkatkan kompetensi pedagogis pengajar TPA dalam menerapkan metode Fun Learning.
- 4) Menghasilkan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis komunitas yang berkelanjutan

Kegiatan ini bermanfaat untuk:

- 1) Manfaat bagi Santri
 - a. Meningkatkan kemampuan kosakata dasar dan pelafalan Bahasa Inggris.
 - b. Meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi sederhana.
 - c. Mengurangi kecemasan dalam pembelajaran bahasa asing.
- 2) Manfaat bagi Pengajar TPA
 - a. Meningkatkan kompetensi metodologis dalam pengajaran Bahasa Inggris.
 - b. Memperoleh modul dan media pembelajaran yang aplikatif dan mudah direplikasi.
- 3) Manfaat bagi Lembaga
 - a. Memperluas cakupan layanan pendidikan non-formal.
 - b. Meningkatkan kualitas dan daya saing lembaga berbasis komunitas.
- 4) Manfaat bagi Perguruan Tinggi
 - a. Implementasi tridharma perguruan tinggi dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat.
 - b. Pengembangan model intervensi pendidikan berbasis kebutuhan riil masyarakat.
- 5) Ruang Lingkup Kegiatan

Tahap Persiapan diawali dengan analisis kebutuhan (needs assessment) yang dilakukan melalui observasi langsung proses pembelajaran di TPA serta diskusi kelompok terarah (FGD) bersama pengelola dan pengajar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan awal santri, karakteristik usia, gaya belajar dominan, serta keterbatasan sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim menyusun modul pembelajaran tematik berbasis English Fun Learning yang sederhana, komunikatif, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, disiapkan media pembelajaran seperti flashcard,



kartu kosakata, poster visual, serta lembar aktivitas interaktif. Koordinasi intensif dengan pengelola TPA dilakukan untuk menyepakati jadwal kegiatan, pembagian peran, serta strategi pelaksanaan agar program berjalan efektif dan sesuai dengan kultur lembaga.

Tahap Pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yang dilaksanakan selama 6–8 pertemuan secara terstruktur. Pada tahap ini, pembelajaran difokuskan pada penguasaan kosakata dasar melalui metode permainan edukatif, lagu berbahasa Inggris, storytelling interaktif, dan role-play sederhana. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bebas tekanan sehingga dapat meningkatkan keberanian santri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Setiap pertemuan dirancang dengan alur kegiatan pembuka (ice breaking), inti (aktivitas tematik), dan penutup (refleksi dan penguatan). Selain itu, tim juga menyelenggarakan pelatihan singkat bagi pengajar TPA mengenai strategi Fun Learning, teknik pengelolaan kelas aktif, serta cara memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif dan berkelanjutan.

Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dan dampaknya terhadap peningkatan kompetensi santri. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test kosakata dasar guna melihat perkembangan penguasaan leksikal secara objektif. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi partisipasi, antusiasme, dan kepercayaan diri santri selama proses pembelajaran berlangsung. Tim juga melakukan refleksi bersama pengajar untuk memperoleh umpan balik terkait kendala, kelebihan, serta potensi pengembangan metode di masa mendatang. Pendekatan evaluasi yang komprehensif ini bertujuan untuk memastikan bahwa program tidak hanya berhasil secara akademik, tetapi juga berdampak positif pada aspek afektif dan motivasional peserta didik. Tahap Keberlanjutan dirancang agar program tidak berhenti setelah kegiatan pengabdian selesai. Pada tahap ini, tim menyerahkan modul pembelajaran dan seluruh media yang telah dikembangkan kepada pengelola TPA sebagai aset pembelajaran jangka panjang. Selain itu, diberikan rekomendasi pengembangan program lanjutan, seperti pembentukan kelas Bahasa Inggris reguler mingguan atau pelatihan lanjutan bagi pengajar. Strategi keberlanjutan ini menekankan pemberdayaan (empowerment) pengajar dan pengelola agar mampu mengimplementasikan metode Fun Learning secara mandiri. Dengan demikian, dampak program diharapkan bersifat berkelanjutan dan mampu meningkatkan kualitas layanan pendidikan non-formal secara konsisten.

Intervensi berbasis Fun Learning merupakan pendekatan strategis untuk menjembatani kesenjangan akses pendidikan Bahasa Inggris di lembaga non-formal berbasis komunitas. Dengan memadukan pendekatan kognitif dan afektif, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi linguistik, tetapi juga membangun fondasi motivasi intrinsik dan kepercayaan diri santri (Ida & Fadhilah, 2025). Hal ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa kedua yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang bermakna dan menyenangkan (Arini et al., 2026).

2. Research Method

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif. Metode yang diterapkan meliputi beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

Pada tahap perencanaan, tim PKM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan melalui pemaparan materi secara langsung menggunakan media presentasi, diskusi interaktif, serta penyampaian studi kasus sederhana. Tahap evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan partisipasi peserta dan tanya jawab untuk menilai tingkat pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2025 dengan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan, serta didukung oleh Universitas Pamulang dan pihak MTs Mathla'ul Anwar. Penelitian ini mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR) termodifikasi yang menekankan kolaborasi aktif antara tim akademisi dan komunitas mitra. Lokasi penelitian adalah TPA Ar Rayyan, Perumahan Graha Raya, Tangerang Selatan, dengan subjek penelitian 50 santri aktif berusia 6-12 tahun (kelas 1-6 SD). Waktu pelaksanaan adalah bulan September 2025 dengan durasi satu bulan intensif.

Program dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: Tahap Persiapan (Minggu ke-1): Koordinasi dengan pengelola TPA, asesmen diagnostik (pre-test), dan pengembangan materi serta media pembelajaran. Pre-test terdiri dari 20 butir soal identifikasi kosakata lisan dan visual untuk memetakan kemampuan awal



santri. Tahap Pelaksanaan (Minggu ke-2 hingga ke-5): Implementasi kurikulum modular dengan frekuensi 2 kali per minggu, durasi 60-90 menit per sesi. Kurikulum dibagi menjadi 4 modul tematik: (a) Warna dan Salam (Colors & Greetings), (b) Hewan dan Angka (Animals & Numbers), (c) Benda Sekitar dan Kata Kerja (Things & Verbs), dan (d) Review dan Festival. Tahap Evaluasi (Minggu ke-6): Post-test untuk mengukur learning gain, angket kepuasan, serah terima media pembelajaran, dan Training of Trainers (ToT) kepada pengajar TPA.

Metode pembelajaran yang diterapkan meliputi: (1) Educational Games: Color Hunt, Animal Charades, Word Bingo, Treasure Hunt, dan Kahoot Quiz. (2) Total Physical Response (TPR): Simon Says, Action Songs dengan gerakan fisik. (3) Creative Activities: Mewarnai dengan instruksi bahasa Inggris, yel-yel kelompok, pentas mini. (4). Media Pembelajaran: Flashcards berukuran A4, poster edukatif, label benda, dan environmental.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes hasil belajar (pre-test dan post-test), lembar observasi partisipasi, kuesioner persepsi santri, dan dokumentasi foto-video. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, persentase peningkatan), sedangkan data kualitatif dianalisis secara naratif untuk menggambarkan dinamika kelas dan perubahan perilaku santri .

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa kegiatan tersebut menyebabkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris santri TPA Ar Rayyan. Tabel 1 menunjukkan distribusi skor pre-test dan post-test dari 50 santri yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 1. Distribusi Skor Pre-Test dan Post-Test Santri TPA Ar Rayyan (N=50)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Pre-Test (%)	Frekuensi Post-Test (%)	85-100	Sangat Baik
0 (0%)	28 (56%)	70-84	Baik	5 (10%)	15 (30%)
55-69	Cukup	10 (20%)	5 (10%)	40-54	Kurang
20 (40%)	2 (4%)	<40	Sangat Kurang	15 (30%)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat pergeseran distribusi yang sangat signifikan. Pada pre-test, 70% santri berada pada kategori Kurang dan Sangat Kurang dengan rata-rata skor 42,5. Setelah intervensi selama 4 minggu, hasil post-test menunjukkan 86% santri mencapai kategori Baik dan Sangat Baik dengan rata-rata skor 86,4. Kenaikan gain sebesar 43,9 poin menunjukkan efektivitas metode English Fun Learning yang diterapkan

Tabel 2. Analisis Peningkatan Per Aspek Materi

Aspek Materi	Pre-Test	Post-Test	Kenaikan	Keterangan
Warna (Colors)	50	95	45	Visualisasi konkret sangat efektif
Hewan (Animals)	45	88	43	Permainan tebak gaya efektif
Angka (Numbers)	40	85	45	Lagu membantu hafalan
Kata Kerja (Verbs)	30	78	48	Metode TPR sangat efektif

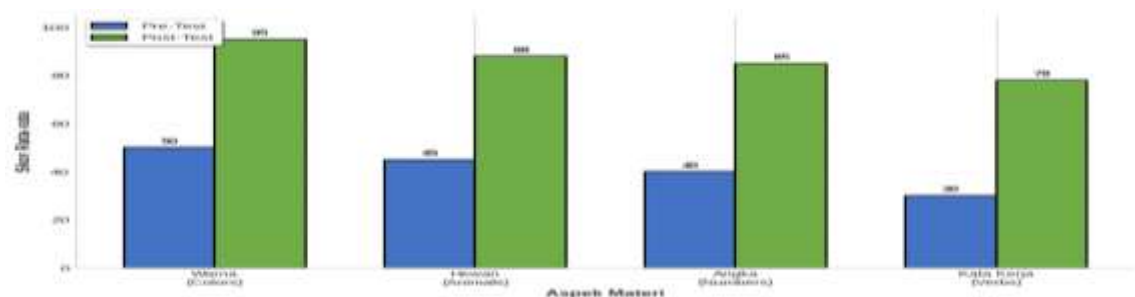
Data pada Tabel 2 menunjukkan pola peningkatan yang konsisten namun bervariasi di seluruh aspek pembelajaran. Aspek Kata Kerja (Verbs) mencatatkan peningkatan tertinggi dengan gain 48 poin (dari 30 ke 78), diikuti oleh Warna dan Angka (masing-masing 45 poin), serta Hewan (43 poin). Peningkatan tertinggi pada aspek Kata Kerja (48 poin) membuktikan efektivitas metode Total Physical Response (TPR) yang mengintegrasikan gerakan fisik dengan pembelajaran bahasa (Nasution & Tarigan, 2024). Melalui aktivitas Simon Says dan Action Songs, santri tidak hanya mendengar kata kerja seperti "jump", "sit", "stand", tetapi juga melakukan gerakan yang sesuai (Wirahmi et al., 2025).



Gambar 1 Kegiatan PKM

Koneksi antara memori verbal dan memori motorik (muscle memory) menciptakan jejak ingatan yang lebih kuat melalui proses deep processing. Penelitian (Mardiyah et al., 2025) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata melalui TPR 40% lebih efektif dibandingkan metode hafalan konvensional.

Aspek Warna dan Angka menunjukkan peningkatan identical (45 poin), mengindikasikan bahwa visualisasi konkret dan pembelajaran melalui lagu sama-sama efektif. Untuk Warna, penggunaan flashcards berwarna dan permainan Color Hunt memberikan stimulasi visual yang kuat. Sementara untuk Angka, lagu berirama memfasilitasi hafalan sequence angka 1-20 dengan mudah. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa pembelajaran melalui lagu menciptakan suasana menyenangkan yang meningkatkan retensi memori jangka panjang (Azazani & Ikhwanudin, 2023). Aspek Hewan (43 poin) menunjukkan peningkatan yang sedikit lebih rendah namun tetap signifikan. Permainan Animal Charades yang melibatkan tebak gaya dan suara hewan berhasil mengaktifkan multiple intelligence santri (kinestetik, linguistik, dan interpersonal). Meskipun skor awal terendah (30) pada aspek Kata Kerja, intervensi TPR berhasil membawa santri mencapai skor 78, membuktikan bahwa hambatan pembelajaran dapat diatasi dengan metode yang tepat. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan di keempat aspek adalah 45,25 poin, menunjukkan konsistensi efektivitas metode English Fun Learning. Gambar 1 memberikan visualisasi grafis yang memperjelas pola peningkatan ini.

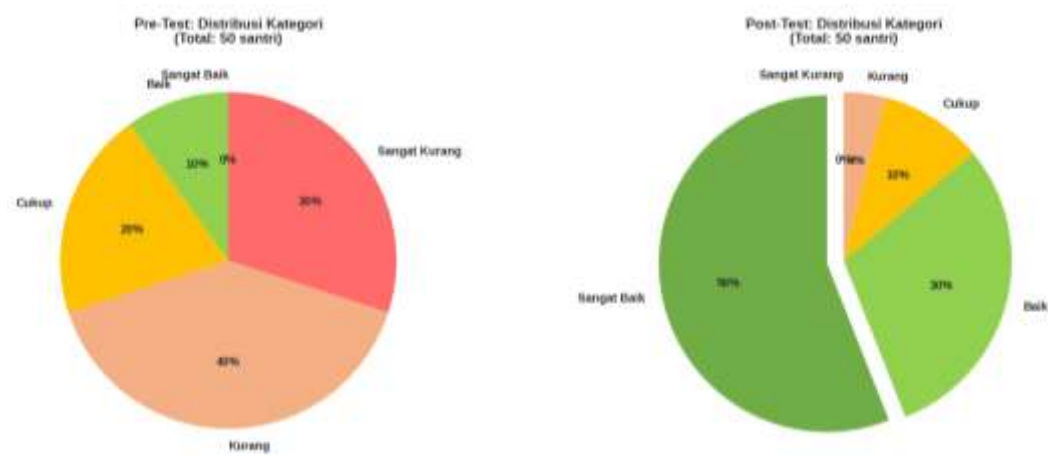


Gambar 2. Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test Per Aspek Materi

Selain peningkatan aspek kognitif, program ini juga berdampak signifikan pada aspek afektif santri. Observasi dan angket kepuasan menunjukkan transformasi drastis dalam sikap dan motivasi santri terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Tingkat kecemasan berbahasa (language anxiety) menurun sebesar 60%, dari indeks 4,2 menjadi 1,7 (skala 1-5, di mana 5 = sangat cemas). Sebaliknya, indeks kepercayaan diri meningkat dari 2,1 menjadi 4,5 (skala 1-5).

Metode gamifikasi yang diterapkan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan bebas tekanan. Elemen kompetisi dalam permainan seperti Color Hunt dan Word Bingo memicu motivasi intrinsik santri tanpa menimbulkan tekanan berlebihan. Penelitian (Aurellia et al., 2025) menegaskan bahwa permainan menyediakan konteks bermakna, umpan balik instan, dan interaksi sosial yang memfasilitasi collaborative learning. Santri yang awalnya pasif dan takut salah menjadi lebih berani berpartisipasi aktif.

Gambar 1 menunjukkan distribusi perubahan kategori penguasaan dari Pre-Test ke Post-Test, memvisualisasikan pergeseran dramatis dari kategori rendah ke kategori tinggi.



Gambar 3 Distribusi Kategori Penguasaan Kosakata

Temuan menarik muncul dari wawancara dengan orang tua santri. Salah satu orang tua menyatakan, "Anak saya pulang TPA sekarang sering menyanyikan lagu bahasa Inggris. Dia juga menanyakan arti kata benda di rumah dalam bahasa Inggris." Hal ini mengindikasikan bahwa engagement yang terbangun di kelas terbawa hingga ke lingkungan rumah (spill-over effect), menunjukkan internalisasi pembelajaran yang autentik. Penurunan language anxiety sebesar 60% merupakan pencapaian signifikan mengingat kecemasan berbahasa menjadi salah satu hambatan terbesar dalam pembelajaran bahasa kedua. Sesuai dengan Affective Filter Hypothesis Krashen (1982), emosi negatif seperti kecemasan bertindak sebagai filter yang menghambat input bahasa mencapai Language Acquisition Device di otak (Hidayah & Mahliatussikah, 2024). Dengan menurunkan filter ini melalui Fun Learning, santri menjadi lebih terbuka (receptive) terhadap input bahasa baru (Ubaidillah et al., 2025).

Salah satu temuan penting adalah bahwa media pembelajaran sederhana (flashcards, poster, label benda) terbukti sangat efektif tanpa memerlukan teknologi canggih atau laboratorium bahasa yang mahal. Flashcards berukuran A4 yang dilaminasi, poster edukatif buatan sendiri, dan environmental print (label benda di dinding masjid) memberikan stimulasi visual yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran.

Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, temuan ini sangat krusial karena membuktikan bahwa program ini feasible (layak secara teknis dan ekonomis) dan sustainable (berkelanjutan) untuk lembaga non-formal dengan sumber daya terbatas. Total biaya media pembelajaran yang dikeluarkan hanya Rp 850.000 untuk melayani 50 santri, atau sekitar Rp 17.000 per santri. Biaya ini sangat rendah dibandingkan kursus bahasa Inggris komersial yang mencapai Rp 300.000-500.000 per bulan per siswa.

Untuk menjamin keberlanjutan, TPA Ar Rayyan menerima hibah berupa English Fun Learning Kit lengkap dengan 100 flashcards terlaminasi (tahan air dan awet), 10 poster edukatif berukuran A2, serta modul panduan praktis yang ditulis dengan bahasa operasional. Pihak TPA berkomitmen menetapkan hari Jumat sebagai "English Day" untuk mengulang materi secara siklikal. Training of Trainers (ToT) kepada 5 pengajar TPA juga telah dilaksanakan untuk memastikan transfer pengetahuan dan kemampuan melanjutkan program secara mandiri tanpa ketergantungan pada tim pengabdian (Mukhlison & Makhfud, 2023).

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi lapangan, implementasi metode *English Fun Learning* di TPA Ar Rayyan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar. Peningkatan rata-rata skor sebesar 43,9 poin (dari 42,5 menjadi 86,4) menunjukkan efektivitas yang signifikan, dengan 86% santri mencapai kategori Baik dan Sangat Baik pada post-test dibandingkan hanya 10% pada pre-test. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis

permainan edukatif dan aktivitas kreatif tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga bersifat inklusif karena mampu meningkatkan kompetensi hampir seluruh santri secara merata. Metode Total Physical Response (TPR) menjadi strategi paling efektif, terutama untuk pembelajaran kata kerja, sementara penggunaan flashcard dan lagu juga terbukti efektif untuk materi warna dan angka..

Program ini juga memberikan dampak positif pada aspek afektif pembelajaran. Tingkat *language anxiety* menurun hingga 60%, sementara indeks kepercayaan diri meningkat dari 2,1 menjadi 4,5 (skala 1–5). Selain efektif, model ini terbukti ekonomis dan berkelanjutan. Dengan biaya hanya sekitar Rp17.000 per santri, penggunaan media sederhana seperti flashcard, poster, dan label benda mampu menghasilkan capaian yang kompetitif dibandingkan kursus komersial. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas tidak selalu membutuhkan teknologi mahal, tetapi lebih pada kreativitas metode dan konsistensi implementasi.

Berdasarkan evaluasi program, disarankan agar TPA Ar Rayyan menjaga konsistensi pelaksanaan *English Day* mingguan dan terus mengembangkan kompetensi pengajar. Bagi akademisi, program lanjutan dapat difokuskan pada keterampilan produktif seperti speaking dan storytelling, disertai pelatihan guru yang lebih mendalam. Sementara itu, pemerintah daerah dan pemangku kebijakan dapat menjadikan model ini sebagai *pilot project* integrasi Fun Learning dalam kurikulum TPA/TPQ. Kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan lembaga keagamaan menjadi kunci untuk memperluas dampak program, sehingga akses pembelajaran Bahasa Inggris yang inklusif dan berkelanjutan dapat menjangkau lebih banyak anak di berbagai wilayah.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan dengan metode evaluasi kuantitatif agar dampak peningkatan literasi keuangan digital dapat diukur secara lebih objektif.

References

- Alfarisy, F. (2021). *KEBIJAKAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI INDONESIA*.
- Ardiansyah, D. S., Harahap, S. N., & Fathony, M. H. (2024). *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris Penggunaan English as a Lingua Franca dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di*. 1(2), 30–41.
- Arini, D., Andi Muhammad, Y., Amelia, N., Nur Dana, Y., & Sariah. (2026). *PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI DI TK AL KHALIFAH DI DESA SEMAYAP KECAMATAN PULAU LAUT UTARA KABUPATEN KOTABARU*. 5(1), 1690–1702.
- Aurellia, G. L., Kustandi, C., & Kusumawardani, D. (2025). *Gamifikasi dan Pembelajaran Kontekstual untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. 3(1), 145–155.
- Azazani, A., & Ikhwanudin. (2023). *JIM-PBA-STAINI MEDIA LAGU SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB: ANALISIS RETENSI KOSAKATA DAN MOTIVASI SISWA DI SMP AL-ASHRIYYAH NURUL IMAN PARUNG BOGOR PENDAHULUAN Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah Islam merupakan*. 1(1), 27–42.
- Hadia, H., & Muhammad Hasyimsyah, B. (2025). *Hubungan Bahasa , Pikiran , dan Otak : Analisis Psikolinguistik dalam Konteks Pendidikan Bahasa*. 1(2), 128–141.
- Hidayah, N., & Mahliatussikah, H. (2024). *Pemerolehan Bahasa Ibu dalam Perspektif Psikolinguistik : 2(September)*.
- Huda, N., Sunnah, M. L., Fikri, M., & Yakub, H. (2026). *MASA KEEMASAN MENGHAFAH : URGENSI DALAM PENGUASAAN BAHASA ASING PADA SISWA TINGKAT MENENGAH (KAJIAN PSIKO, SOSIO, DAN LINGUISTIK)*. 11, 179–192.
- Ida, M., & Fadhilah, N. (2025). *Maharaat Lughawiiyyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Praktik Langsung dengan Pendekatan Communicative Language Teaching (CLT) untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa MA Tarbiyatul Banin Banat Tuban*. 4(1), 15–29.
- Mardiyah, A., Hijriyah, U., & Ghazi, F. (2025). *Tinjauan Sistematis Literatur Review : Model Pembelajaran Interaktif TPR , NA , Audio Visual dalam Pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Systematic Review of Literature Review : Interactive Learning Models of TPR , NA , Audio Visual in Teaching Arabic Speaking Skills in Madrasah Aliyah*. 76.
- Mukhlison, M., & Makhfud. (2023). *ORGANISASI MELALUI PELATIHAN LEADERSHIP*. 121–131.



- Nasution, A. F., & Tarigan, F. N. (2024). *Pengembangan Kemampuan Bahasa Inggris dan Keterampilan Olahraga melalui Metode Total Physical Response (TPR) dalam Perspektif Multiple Intelligences pada Siswa SMP*. 5, 352–359.
- Ubaidillah, M., Hasaniyah, N., & Abdul Muntaqim, A. A. (2025). *Pemanfaatan aplikasi Fun Easy Arabic untuk Pembelajaran Istima' di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu*. 4, 47–54.
- Winda, C., Butar, N., Yolanda, C., & Hasanah, U. (2024). *Exploring the Crucial Role of English Speaking Skill in Global Business: Implications for Student Success and Business Growth Bisnis Digital*, Universitas Tjut Nyak Dhien, Medan, Indonesia Manajemen, Universitas Tjut Nyak Dhien, Medan, Indonesia. 3(1), 243–254.
- Wirahmi, I., Husain, N., & Rohandi, M. (2025). *Strategi Pembelajaran Interaktif: Kosakata Bahasa Inggris Buah dan Sayuran melalui Permainan 'Simon Says'*. 4(1), 1–5.

