COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

E-ISSN: 2798-5210
Vol. 6, No. 7, November 2026
pp. 586-602
DOI: 10.59141/comserva.v6i7.3669

English for Kids: Program Pembelajaran Bahasa Inggris Kreatif dan Menyenangkan bagi Anak SD di Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem

Ni Komang Sri Mariati*, Eka Dwi Putra, Luh Melin Udayanti, Nur Ilmi Wathoni, Sang Ayu Putu Nilayani
STKIP Agama Hindu Amlapura, Indonesia
Email: sriimariati@gmail.com*

Keywords:
English for Kids; young learners; learning through play; vocabulary; community service.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Publikasi Indonesia

Abstract

English is increasingly important for children, yet many elementary school children in rural areas have limited opportunities to learn it through creative and interactive activities. This community service program aimed to increase the interest and motivation of elementary school children in Ababi Village, Abang District, Karangasem Regency, to improve their mastery of basic English vocabulary and expressions, and to build their courage and confidence in using English. The program was carried out on 25 September 2026 using participatory, communicative, learning through play, creative-interactive, and learning by doing approaches for grade III–VI students. The activities consisted of preparation, opening and pre-activity, delivery of alphabet and basic vocabulary materials, English games and fun activities, communication practice, mentoring and discussion, evaluation, and follow-up. Data were collected through observation, simple pre-test and post-test, speaking practice, participant response questionnaires, and documentation, and were analyzed descriptively. The results show that participants became more familiar with the 26 English letters, could relate letters to simple words, and used greetings and self-introduction expressions. Songs, flashcards, games, and pair work increased enthusiasm, participation, and courage to speak, while differences in ability, short attention spans, and shyness were addressed through varied activities, intensive mentoring, and positive reinforcement. The program shows that creative and enjoyable English learning is suitable for introducing English to village children and should be continued regularly with more systematic evaluation.

Kata Kunci:
English for Kids; anak sekolah dasar; learning through play; kosakata; pengabdian kepada masyarakat.

Abstrak

Bahasa Inggris semakin penting bagi anak, tetapi banyak anak sekolah dasar di perdesaan memiliki kesempatan terbatas untuk mempelajarinya melalui kegiatan yang kreatif dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan minat dan motivasi anak-anak SD di Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem dalam belajar Bahasa Inggris, meningkatkan penguasaan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris dasar, serta menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan pada 25 September 2026 dengan pendekatan partisipatif, komunikatif, learning through play, kreatif-interaktif, dan learning by doing bagi siswa kelas III–VI. Rangkaian kegiatan meliputi persiapan, pembukaan dan pre-activity, penyampaian materi alfabet dan kosakata dasar, English games and fun activities, praktik komunikasi, pendampingan dan diskusi, evaluasi, serta tindak lanjut. Data

dikumpulkan melalui observasi, pre-test dan post-test sederhana, praktik speaking, angket respons peserta, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih familiar dengan 26 huruf Bahasa Inggris, mampu menghubungkan huruf dengan kata sederhana, serta menggunakan ungkapan salam dan perkenalan diri. Lagu, flashcards, permainan, dan kerja berpasangan meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keberanian berbicara, sedangkan perbedaan kemampuan, rentang perhatian yang pendek, dan rasa malu diatasi melalui variasi aktivitas, pendampingan intensif, dan penguatan positif. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan sesuai untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak desa dan perlu dilanjutkan secara rutin dengan evaluasi yang lebih sistematis.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat global. Penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan untuk kepentingan komunikasi, tetapi juga berkaitan dengan pendidikan, teknologi, ekonomi, pariwisata, ilmu pengetahuan, dan akses terhadap berbagai sumber informasi. Perkembangan teknologi digital semakin memperluas penggunaan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan memahami dan menggunakan Bahasa Inggris menjadi keterampilan yang penting untuk dipersiapkan sejak dini. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak sekolah dasar merupakan salah satu langkah untuk membangun dasar kemampuan berbahasa mereka (Ritan, 2025; Syarifuddin et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan kemampuan bahasa anak. Pada usia tersebut, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung tertarik terhadap pengalaman baru. Pengenalan Bahasa Inggris secara bertahap dapat membantu anak mengenal kosakata, ungkapan sederhana, pelafalan, serta pola komunikasi dasar. Selain kemampuan bahasa, proses pembelajaran juga dapat menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri, kreativitas, dan motivasi anak untuk berkomunikasi menggunakan bahasa asing (Cameron, 2001; Ningrum et al., 2024; Pinter, 2017; Purwaningsih & Dewi, 2026).

Namun, pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak sekolah dasar perlu memperhatikan karakteristik perkembangan dan kebutuhan mereka. Anak-anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui aktivitas konkret, visual, gerakan, permainan, lagu, cerita, dan interaksi langsung (Moon, 2000; Scott & Ytreberg, 1990). Pembelajaran untuk anak tidak seharusnya hanya berorientasi pada hafalan kosakata atau penjelasan tata bahasa, tetapi perlu dikemas melalui aktivitas yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Kajian sistematis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) banyak diteliti pada jenjang pendidikan dasar dan anak usia dini, dengan hasil belajar sebagai fokus utama (Dean & Wenner, 2025; Yee et al., 2022).

Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana belajar yang membuat anak merasa nyaman dan tertarik untuk berpartisipasi. Ketika anak merasa senang, mereka lebih terlibat secara aktif, mencoba menggunakan kosakata baru, dan berkomunikasi tanpa terlalu takut melakukan kesalahan. Tinjauan terhadap penerapan *game-based learning* menunjukkan bahwa permainan meningkatkan motivasi siswa EFL, memperbaiki penguasaan kosakata, menurunkan kecemasan, dan meningkatkan keterlibatan (Susaniari & Santosa, 2024; Wright

et al., 2006). Temuan serupa dilaporkan pada kajian *serious games* di sekolah dasar, yang menunjukkan peningkatan kosakata yang konsisten serta motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi (Tacoronte Sosa, 2026).

Di sisi lain, kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar Bahasa Inggris yang kreatif dan interaktif tidak selalu sama di setiap lingkungan masyarakat. Perbedaan kondisi sekolah, lingkungan keluarga, akses terhadap sumber belajar, serta ketersediaan kegiatan pembelajaran tambahan dapat memengaruhi pengalaman anak dalam mempelajari Bahasa Inggris. Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem merupakan salah satu wilayah yang dapat menjadi sasaran kegiatan pengabdian di bidang pendidikan. Anak-anak sekolah dasar di desa ini memiliki potensi untuk dikembangkan melalui pembelajaran tambahan di luar pembelajaran formal. Terlebih lagi, Kabupaten Karangasem memiliki potensi pariwisata dan interaksi dengan masyarakat dari berbagai daerah maupun negara, sehingga pengenalan Bahasa Inggris sejak sekolah dasar menjadi bagian dari upaya mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan komunikasi yang relevan.

Pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak tidak cukup dilakukan dengan memberikan daftar kosakata atau latihan tertulis. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks sederhana, seperti memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, mengenal anggota keluarga, menyebutkan warna dan angka, serta melakukan percakapan sederhana. Berbagai kegiatan pengabdian telah memanfaatkan lagu dan permainan untuk memperkenalkan Bahasa Inggris di sekolah dasar dan membantu anak memperbaiki pelafalan kosakata dan ungkapan (Ritan, 2025), memperkenalkan huruf, angka, salam, perkenalan diri, dan anggota tubuh melalui *learning by games* (Syarifuddin et al., 2023), serta melatih kosakata anak di tempat belajar nonformal (Ningrum et al., 2024). Di Bali, pembelajaran berbasis aktivitas melalui permainan, lagu, cerita, dan *role play* meningkatkan antusiasme, kosakata, dan kepercayaan diri anak dalam berbicara (Purwaningsih & Dewi, 2026).

Bukti empiris juga mendukung pemilihan media dan aktivitas tersebut. Lagu terbukti sesuai dengan karakteristik anak dan membuat pembelajaran kosakata lebih hidup (Jumharia, 2013), menghasilkan skor kosakata yang lebih tinggi serta antusiasme dan partisipasi yang lebih baik (Nadia et al., 2026), dan menjadikan kelas lebih menarik meskipun pengaruhnya terhadap skor tidak selalu signifikan (Cahyaningrum, 2025). Kombinasi lagu dan permainan meningkatkan motivasi dan memperluas kosakata siswa sekolah dasar (Nasution et al., 2024). Penggunaan *flashcards* meningkatkan skor kosakata siswa kelas IV secara signifikan (Deswita & Mubarok, 2025) dan, bila dipadukan dengan permainan tebak kata, meningkatkan pemahaman kosakata dan motivasi anak (Utami et al., 2024). Permainan komunikatif (Ardayati & Ramasari, 2025) dan teknik *Total Physical Response* yang berbasis gerakan (Hasanah & Gaffar, 2026) juga terbukti meningkatkan penguasaan kosakata pembelajar muda, sedangkan teknik *role play* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara yang berkaitan dengan kepercayaan diri siswa (Manurung et al., 2026).

Program pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak juga dapat menjadi sarana mengembangkan keterampilan sosial. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman, bekerja sama, mengikuti aturan permainan, bergiliran, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga

mendukung perkembangan aspek sosial dan afektif anak (Jatiyasa et al., 2026). Materi dasar seperti *greetings*, *introduction*, *numbers*, *colors*, *family members*, *parts of the body*, *animals*, *food and drinks*, *daily activities*, dan *simple expressions* dapat disampaikan melalui kegiatan yang menarik dan mudah dipahami (Brewster et al., 2002; Slattery & Willis, 2001), sedangkan keberanian untuk mencoba menggunakan bahasa perlu ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang mendukung agar anak tidak takut melakukan kesalahan (Manurung et al., 2026; Purwaningsih & Dewi, 2026).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diperlukan program pembelajaran Bahasa Inggris yang menggabungkan unsur pendidikan, kreativitas, permainan, dan interaksi sosial, yang dirancang sesuai tingkat kemampuan anak sekolah dasar sehingga materi dapat diberikan secara bertahap. Program *English for Kids* dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan memanfaatkan *English games*, *songs*, *storytelling*, *flashcards*, *role play*, kuis, aktivitas menggambar, dan percakapan sederhana. Selain meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris, program ini diarahkan untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak melalui kegiatan berkelompok, sekaligus menjadi bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam pelaksanaan Tridharma, khususnya pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini dirumuskan untuk menjawab tiga permasalahan, yaitu bagaimana meningkatkan minat dan motivasi anak-anak SD di Desa Ababi dalam belajar Bahasa Inggris, bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris dasar melalui pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta bagaimana meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri anak dalam menggunakan Bahasa Inggris melalui kegiatan yang interaktif dan komunikatif. Sejalan dengan itu, kegiatan ini bertujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar, penguasaan kosakata dan ungkapan dasar, serta keberanian dan kepercayaan diri anak-anak SD di Desa Ababi dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi anak-anak sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, bagi masyarakat Desa Ababi sebagai dukungan terhadap pendidikan anak, bagi perguruan tinggi sebagai pelaksanaan Tridharma, serta bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai contoh model pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif, komunikatif, *learning through play*, kreatif-interaktif, dan praktik langsung (*learning by doing*). Pendekatan tersebut dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik anak sekolah dasar yang membutuhkan proses pembelajaran yang aktif, konkret, interaktif, dan menyenangkan (Yee et al., 2022). Pada pendekatan partisipatif, peserta dilibatkan secara aktif untuk bertanya, menjawab, bermain, bekerja dalam kelompok, dan bernyanyi, sementara tim pengabdian berperan sebagai fasilitator. Pendekatan komunikatif memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakan ungkapan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti *greetings*, *self-introduction*, *numbers*, *colors*, *family*, *animals*, *food and drinks*, dan *daily activities*, dalam percakapan sederhana, tanya jawab, dan *role play* (Harmer, 2007).

Pendekatan *learning through play* menjadi pendekatan utama melalui *matching games*, *guessing games*, *memory games*, *vocabulary games*, dan *Simon Says* yang dipadukan dengan

lagu, gerakan, gambar, dan aktivitas kreatif (Hasanah & Gaffar, 2026; Susaniari & Santosa, 2024). Pendekatan kreatif dan interaktif diterapkan melalui *flashcards*, gambar, video, lagu, *storytelling*, menggambar, dan *role play* secara individu, berpasangan, maupun berkelompok. Adapun pendekatan praktik langsung memberi kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan kosakata dan ungkapan yang telah dipelajari, misalnya memperkenalkan diri, menyebutkan benda dan warna, menjawab pertanyaan sederhana, bernyanyi, dan bermain peran.

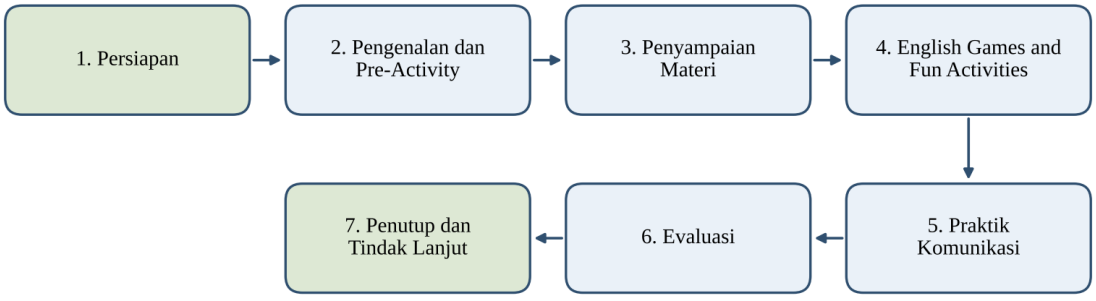
Sasaran, Waktu, dan Tempat Kegiatan

Sasaran utama kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar kelas III sampai kelas VI yang berdomisili di Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem. Jenjang tersebut dipilih karena anak-anak telah memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis serta dapat mengikuti aktivitas komunikasi sederhana dalam Bahasa Inggris. Jumlah peserta disesuaikan dengan kondisi tempat dan hasil koordinasi dengan pihak desa, sekolah, serta orang tua atau wali. Peserta dikelompokkan berdasarkan usia atau tingkat kemampuan agar pembelajaran berlangsung efektif. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 25 September 2026, pukul 08.00–12.00 WITA di Desa Ababi. Kegiatan juga melibatkan pemerintah Desa Ababi, orang tua atau wali, serta pihak sekolah atau pendamping lokal sebagai pihak pendukung untuk membantu koordinasi dan mendorong keberlanjutan program.

Tim pelaksana terdiri atas dosen dan mahasiswa bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Ketua tim mengoordinasikan seluruh rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, koordinasi dengan pihak desa, persiapan materi dan media, pelaksanaan, hingga evaluasi dan pelaporan. Anggota tim dosen menyiapkan materi, menentukan metode yang sesuai dengan karakteristik anak, memberikan pendampingan, dan mengevaluasi hasil kegiatan. Mahasiswa berperan sebagai pendamping dan fasilitator yang membantu menyiapkan media, mendampingi peserta dalam permainan dan aktivitas kelompok, membantu praktik berbicara, serta mendukung dokumentasi dan evaluasi. Pihak Desa Ababi sebagai mitra membantu koordinasi, penyediaan tempat, dan penyampaian informasi kepada masyarakat.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan secara bertahap dan sistematis seperti pada Gambar 1. Secara keseluruhan, tahapan pelaksanaan menerapkan prinsip *learning through play*, *learning by doing*, *active participation*, dan *simple communication*. Rincian kegiatan dan tujuan setiap tahap disajikan pada Tabel 1.



Gambar 1. Alur tahapan pelaksanaan program English for Kids
Sumber: Tim pelaksana, 2026

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program English for Kids

Tahap	Kegiatan Utama	Tujuan
Persiapan	Koordinasi dengan pemerintah desa; penentuan waktu, tempat, dan peserta; penyiapan materi (*greetings*, *numbers*, *colors*, *family members*, *animals*, *food and drinks*, *parts of the body*, *daily activities*) serta media (*flashcards*, gambar, lembar kerja, video, bahan permainan)	Memastikan kegiatan sesuai kebutuhan dan karakteristik anak
Pengenalan dan *pre-activity*	*Greeting*, perkenalan, *ice breaking*, identifikasi kemampuan awal melalui pertanyaan sederhana	Menciptakan suasana nyaman dan mengetahui kemampuan awal
Penyampaian materi	Pengenalan kosakata dan ungkapan melalui gambar, benda konkret, *flashcards*, lagu, cerita, dan media audiovisual dengan pengulangan	Membantu anak memahami dan mengingat materi
English games and fun activities	*Matching*, *guessing*, *memory*, dan *vocabulary games*, *Simon Says*, *English songs*, menggambar, mewarnai	Memperkuat kosakata dan meningkatkan antusiasme
Praktik komunikasi	*Simple conversation*, tanya jawab, dan *role play* secara individu, berpasangan, dan kelompok	Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri
Evaluasi	*Vocabulary quiz*, *matching activities*, *speaking practice*, pertanyaan lisan, pengamatan keaktifan	Mengetahui ketercapaian tujuan program
Penutup dan tindak lanjut	*Review* materi, apresiasi, pemberian bahan belajar di rumah, koordinasi keberlanjutan dengan pihak desa	Mendorong keberlanjutan belajar Bahasa Inggris

Sumber: Tim pelaksana, 2026

Berdasarkan Tabel 1, setiap tahapan dirancang saling berkesinambungan, mulai dari membangun suasana belajar yang nyaman, memperkenalkan materi secara bertahap, memperkuatnya melalui permainan, hingga memberi ruang praktik komunikasi. Tahap penutup tidak hanya berupa *review* materi, tetapi juga memberikan bahan belajar sederhana seperti daftar kosakata, lembar aktivitas, atau permainan Bahasa Inggris agar peserta dapat berlatih di rumah.

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pemerintah Desa Ababi untuk menentukan waktu, tempat, sasaran, jumlah peserta, dan teknis pelaksanaan, sekaligus menyiapkan materi, media, dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Tahap pengenalan diawali dengan *greeting*, perkenalan fasilitator, dan *ice breaking* sederhana untuk membangun interaksi, kemudian dilanjutkan identifikasi kemampuan awal melalui pertanyaan atau aktivitas sederhana. Pada tahap penyampaian materi, fasilitator memperkenalkan kosakata dan ungkapan melalui gambar, benda konkret, *flashcards*, lagu, cerita, dan media audiovisual; peserta diajak mendengarkan, menirukan, membaca, dan mengucapkan kosakata secara berulang dengan contoh yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah materi diperkenalkan, peserta mengikuti berbagai permainan dan aktivitas berbahasa Inggris yang dilengkapi lagu, menggambar, dan mewarnai untuk memperkuat pemahaman kosakata sekaligus meningkatkan antusiasme. Pada tahap praktik komunikasi, fasilitator memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian peserta mempraktikkan perkenalan diri, menyebutkan nama benda, warna, angka, anggota keluarga, makanan kesukaan, dan aktivitas sehari-hari. Evaluasi dilakukan melalui aktivitas sederhana dan pengamatan terhadap

keaktifan, partisipasi, minat, dan keberanian peserta, sedangkan tahap akhir ditutup dengan *review* materi melalui permainan atau tanya jawab dan pemberian apresiasi atas partisipasi peserta.

Teknik Pengumpulan Data dan Indikator Keberhasilan

Data dikumpulkan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal peserta, proses pelaksanaan kegiatan, serta perkembangan kemampuan dan respons peserta. Observasi dilakukan selama kegiatan menggunakan lembar observasi untuk mencatat keaktifan, partisipasi, antusiasme, keberanian, dan interaksi peserta. *Pre-test* dan *post-test* sederhana berupa pengenalan kosakata, arti kata, dan mencocokkan gambar dengan kata digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan. Praktik *speaking* dinilai dari aspek pengucapan, penguasaan kosakata, kelancaran, dan keberanian. Angket respons dengan bahasa sederhana digunakan untuk mengetahui ketertarikan dan kesenangan peserta, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, daftar hadir, dan hasil pekerjaan peserta digunakan sebagai bukti pelaksanaan. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan akhir peserta. Indikator keberhasilan kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Program English for Kids

Aspek	Instrumen	Indikator Keberhasilan
Partisipasi	Observasi	Sekurang-kurangnya 80% peserta aktif selama pembelajaran
Minat dan motivasi	Observasi dan angket respons	Sekurang-kurangnya 80% peserta menunjukkan ketertarikan dan respons positif
Penguasaan kosakata dan ungkapan	*Pre-test* dan *post-test*	Sekurang-kurangnya 75% peserta mengalami peningkatan hasil belajar
Kemampuan berbicara	Praktik *speaking*	Sekurang-kurangnya 70% peserta mampu memperkenalkan diri, menjawab pertanyaan, dan bercakap singkat
Keberanian dan kepercayaan diri	Observasi	Sekurang-kurangnya 75% peserta berani berbicara, bernyanyi, menjawab, atau bermain peran
Keberlanjutan	Dokumentasi dan koordinasi	Peserta memperoleh bahan belajar dan ada koordinasi kegiatan lanjutan dengan pihak desa

Sumber: Tim pelaksana, 2026

Tabel 2 menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari partisipasi, motivasi, keberanian, dan keberlanjutan manfaat. Fasilitator memberikan apresiasi dan umpan balik positif agar anak merasa nyaman mencoba menggunakan Bahasa Inggris tanpa takut melakukan kesalahan.

Angket respons peserta disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan usia anak. Aspek yang ditanyakan meliputi ketertarikan terhadap kegiatan, kesenangan mengikuti pembelajaran, kemudahan memahami materi, ketertarikan terhadap permainan dan lagu, serta keinginan untuk mengikuti kegiatan Bahasa Inggris kembali. Sementara itu, penilaian praktik berbicara dilakukan berdasarkan kemampuan menggunakan kosakata, pengucapan, kelancaran sederhana, dan kesesuaian penggunaan ungkapan. Kombinasi instrumen tersebut digunakan agar gambaran keberhasilan program tidak hanya bertumpu pada hasil tes, tetapi juga pada proses dan respons peserta selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Hasil Kegiatan

Pelaksanaan program *English for Kids* di Desa Ababi secara umum berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Kegiatan diikuti oleh anak-anak sekolah dasar yang menunjukkan antusiasme selama mengikuti berbagai aktivitas. Pada kegiatan pembukaan, peserta disambut oleh tim pelaksana, kemudian dilanjutkan dengan salam, doa bersama, pengenalan tim, dan penyampaian tujuan kegiatan dengan bahasa yang sederhana. Tim mengajak peserta melakukan *ice breaking* dan permainan ringan seperti *Hello Song* dan *What's Your Name?*, sehingga peserta mulai mengenal ungkapan *Hello*, *Good morning*, *What's your name?*, *My name is...*, *How are you?*, dan *I am fine*. Identifikasi kemampuan awal dilakukan secara informal melalui permainan dan tanya jawab sehingga peserta tidak merasa sedang mengikuti tes.

Kegiatan pembukaan diakhiri dengan penyampaian aturan sederhana selama pembelajaran, seperti mengikuti instruksi, menghargai teman, berani mencoba berbicara Bahasa Inggris, aktif mengikuti permainan, dan menjaga kebersihan tempat kegiatan. Tim memberikan motivasi bahwa peserta tidak perlu takut salah ketika menggunakan Bahasa Inggris karena kegiatan *English for Kids* merupakan ruang untuk belajar dan mencoba bersama. Pada tahap inti, materi yang diberikan mencakup kosakata dan ungkapan sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti *greetings and introductions*, *numbers*, *colors*, *family members*, *animals*, *fruits*, *parts of the body*, *classroom objects*, *hobbies*, dan *simple daily expressions*, dengan dukungan gambar, *flashcards*, video, lagu, benda nyata, dan lembar aktivitas. Kegiatan kelompok juga diterapkan untuk membangun interaksi, kerja sama, dan keberanian peserta dalam berkomunikasi.

Salah satu hasil yang terlihat adalah meningkatnya pengenalan dan pemahaman peserta terhadap Bahasa Inggris dasar. Peserta memperoleh pengetahuan mengenai alfabet, kosakata, dan ungkapan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui *flashcards*, gambar, lagu, dan benda nyata, peserta lebih mudah menghubungkan kata dalam Bahasa Inggris dengan objek atau situasi yang mereka kenal. Hasil ini sejalan dengan temuan bahwa *flashcards* membantu pembelajar muda mengingat kosakata sederhana (Deswita & Mubarok, 2025; Utami et al., 2024). Dari aspek keterampilan, peserta menunjukkan perkembangan dalam mengucapkan huruf dan kosakata serta menggunakan ungkapan sederhana untuk memperkenalkan diri, menyapa teman, menjawab pertanyaan, dan melakukan percakapan pendek.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* dan *learning through play* dapat menjadi alternatif dalam memberikan pembelajaran Bahasa Inggris kepada anak sekolah dasar di lingkungan masyarakat. Peserta tidak hanya memperoleh materi secara teoretis, tetapi juga pengalaman langsung melalui praktik dan interaksi. Temuan ini konsisten dengan kegiatan pengabdian serupa yang menggunakan permainan dan lagu untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak sekolah dasar (Ritan, 2025; Syarifuddin et al., 2023).

Hasil Pengajaran Bahasa Inggris Dasar (Alphabet)

Materi *Alphabet* diberikan sebagai materi dasar untuk memperkenalkan 26 huruf dalam Bahasa Inggris. Kegiatan diawali dengan pengenalan huruf A–Z melalui *Alphabet Song*,

alphabet flashcards, gambar, dan media audiovisual. Tim memperagakan pelafalan setiap huruf, lalu peserta menirukannya secara bersama-sama dan individu. Setelah itu, peserta mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil, mengurutkan kartu huruf dari A sampai Z, dan menghubungkan huruf dengan kosakata sederhana seperti *A for Apple*, *B for Ball*, *C for Cat*, dan *D for Dog*. Rangkaian aktivitas dan hasil yang teramati disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas dan Hasil Pengajaran Materi Alphabet

Aktivitas	Media	Hasil yang Teramati
Pengenalan huruf A–Z	*Alphabet Song*, *flashcards*, gambar, audiovisual	Peserta lebih familiar dengan huruf dan mampu mengikuti *Alphabet Song*
Latihan pelafalan	Contoh pengucapan, pengulangan bersama dan individu	Kesulitan awal membedakan bunyi huruf Inggris dan Indonesia berkurang
Mencocokkan dan mengurutkan huruf	Kartu huruf kapital dan huruf kecil	Peserta mampu mencocokkan A–a, B–b dan mengurutkan A–Z
Menghubungkan huruf dan kata	Gambar dan kartu kosakata	Peserta memahami huruf sebagai awal kata (*A for Apple*)
Alphabet games	*Missing letter*, *alphabet matching*, *letter guessing*, *find the letter*	Keaktifan dan antusiasme peserta meningkat
Menulis dan mewarnai huruf	Lembar aktivitas	Peserta berlatih menulis huruf kapital dan huruf kecil

Sumber: Hasil observasi tim pelaksana, 2026

Berdasarkan Tabel 3, peserta menjadi lebih familiar dengan huruf-huruf dalam Bahasa Inggris. Pada awal pembelajaran, beberapa peserta masih kesulitan menyebutkan huruf tertentu dan membedakan pengucapan huruf Bahasa Inggris dengan Bahasa Indonesia. Setelah diberikan contoh, latihan pengucapan, dan pengulangan, peserta menunjukkan perkembangan dalam mengenali dan menyebutkan huruf A–Z serta mengidentifikasi huruf yang ditunjukkan tim. Permainan seperti *missing letter game*, *alphabet matching*, dan *find the letter* membuat pengulangan berlangsung tanpa membebani peserta, sehingga materi *Alphabet* tidak sekadar menjadi kegiatan menghafal, tetapi aktivitas yang melibatkan gerak, suara, interaksi, dan kesenangan.

Dari aspek keterampilan, kegiatan ini melatih *listening*, *pronunciation*, *speaking*, dan *writing* secara sederhana. Peserta mendengarkan contoh pengucapan, menirukan bunyi huruf, menyebutkan huruf secara mandiri, serta menuliskan huruf kapital dan huruf kecil. Pendampingan langsung membantu peserta yang mengalami kesulitan, dan tim memberikan koreksi secara positif dan berulang agar peserta dapat memperbaiki pengucapannya tanpa kehilangan kepercayaan diri. Penggunaan lagu dalam kegiatan ini mendukung temuan bahwa lagu sesuai dengan karakteristik anak dan membantu pembelajaran kosakata menjadi lebih hidup dan menyenangkan (Jumharia, 2013; Nadia et al., 2026). Penguasaan alfabet ini menjadi dasar bagi peserta untuk mempelajari *spelling*, *vocabulary*, *reading*, dan *simple speaking* pada tahap berikutnya.

Selain itu, peserta diberikan kegiatan menulis dan mewarnai huruf, yaitu berlatih menuliskan huruf kapital dan huruf kecil serta menghubungkannya dengan gambar atau kosakata yang sesuai. Aktivitas ini melatih kemampuan mengenali bentuk huruf, koordinasi motorik, dan kemampuan menulis dasar. Pada bagian akhir, peserta menyebutkan alfabet

bersama-sama dan mengikuti kuis singkat untuk mengetahui pemahaman terhadap materi. Peserta juga diajak mencari benda di sekitar yang memiliki awalan huruf tertentu, misalnya kata yang dimulai dengan huruf B atau C, sehingga mereka belajar mengenali huruf sekaligus mengembangkan kemampuan mengingat kosakata secara aktif. Secara umum, pengajaran materi *Alphabet* memberikan hasil yang positif terhadap kemampuan peserta dalam mengenali, menyebutkan, dan menuliskan huruf Bahasa Inggris, serta meningkatkan keberanian dan antusiasme mereka.

Pendampingan dan Diskusi

Dalam kegiatan pendampingan, tim pelaksana dan mahasiswa membantu peserta memahami pengucapan huruf dan kosakata, *spelling*, arti kata, dan penggunaan ungkapan sederhana. Diskusi berlangsung dalam suasana santai dengan pertanyaan seperti *What is your name?*, *What color do you like?*, *What animal do you like?*, dan *What is this?* yang dijawab secara individu maupun bersama-sama. Untuk meningkatkan interaksi, diskusi juga dilakukan dalam kelompok kecil dan *pair work*, misalnya mencocokkan kosakata dengan gambar, menyusun huruf menjadi kata, atau melakukan percakapan pendek, sementara tim berkeliling memastikan setiap peserta terlibat. Kegiatan ini sekaligus memberi kesempatan kepada tim untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan peserta secara langsung sehingga metode dan materi dapat disesuaikan.

Dampak Kegiatan terhadap Motivasi Belajar Anak

Program *English for Kids* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak-anak, yang terlihat dari antusiasme peserta dalam setiap rangkaian kegiatan, mulai dari pembukaan, materi *Alphabet*, kosakata dasar, permainan edukatif, lagu, hingga praktik berbicara. Penggunaan *learning through play* melalui *guessing games*, *matching games*, *spelling games*, dan *vocabulary games* membuat pembelajaran terasa lebih ringan sehingga peserta terdorong mengikuti kegiatan sampai selesai. Hal ini sejalan dengan tinjauan sistematis yang menyimpulkan bahwa *game-based learning* meningkatkan motivasi, menurunkan kecemasan, dan meningkatkan keterlibatan siswa EFL (Susaniari & Santosa, 2024; Tacoronte Sosa, 2026), serta dengan temuan bahwa permainan komunikatif meningkatkan penguasaan kosakata pembelajar muda (Ardayati & Ramasari, 2025).

Penggunaan lagu, gambar, *flashcards*, video, dan aktivitas kreatif juga memberikan rangsangan visual maupun auditori yang membantu peserta memusatkan perhatian dan mengurangi kejenuhan. Anak-anak terlihat antusias ketika menyanyikan *Alphabet Song*, menirukan pengucapan, dan mengikuti gerakan yang berkaitan dengan materi. Aktivitas berbasis gerakan semacam ini sejalan dengan teknik *Total Physical Response* yang membantu anak memahami instruksi dan meningkatkan keterlibatan (Hasanah & Gaffar, 2026). Kombinasi lagu dan permainan juga dilaporkan meningkatkan motivasi dan memperluas kosakata siswa sekolah dasar (Nasution et al., 2024), meskipun pengaruh lagu terhadap skor tes tidak selalu signifikan (Cahyaningrum, 2025). Oleh karena itu, lagu dalam kegiatan ini lebih tepat dipandang sebagai sarana membangun suasana dan motivasi yang dipadukan dengan aktivitas lain.

Dampak motivasional juga terlihat dari meningkatnya keberanian peserta. Peserta yang pada awal kegiatan cenderung malu atau ragu mulai berani mengangkat tangan, menyebutkan

kosakata, mengikuti permainan, dan berbicara di depan teman-temannya. Pemberian apresiasi dan penguatan positif menciptakan suasana belajar yang aman sehingga peserta tidak takut melakukan kesalahan. Kegiatan kelompok dan *pair work* mendorong peserta saling membantu menyelesaikan permainan, mengingat kosakata, dan melakukan dialog sederhana, sehingga anak tidak hanya belajar dari tim pelaksana tetapi juga dari teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian di Bali yang menunjukkan bahwa permainan, lagu, cerita, dan *role play* meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berbicara (Purwaningsih & Dewi, 2026), serta dengan temuan bahwa *role play* berkaitan dengan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara (Manurung et al., 2026; Widiada et al., 2026).

Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi proses dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Tim pelaksana mengamati kehadiran, perhatian, keaktifan, partisipasi, kemampuan mengikuti instruksi, kerja sama, serta keberanian peserta dalam menggunakan Bahasa Inggris selama penyampaian materi, *English games*, *speaking practice*, kegiatan *Alphabet*, maupun aktivitas kreatif. Perkembangan dan kesulitan yang dialami peserta dicatat sebagai bahan perbaikan dan pendampingan selama kegiatan. Evaluasi hasil dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* sederhana yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta, mencakup kemampuan mengenali dan menyebutkan alfabet, memahami kosakata dasar, mencocokkan kata dengan gambar, mengucapkan kosakata dengan benar, serta menggunakan ungkapan sederhana. Selain tes tertulis, evaluasi juga dilakukan melalui praktik langsung seperti memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, menjawab pertanyaan sederhana, dan melakukan dialog pendek dengan teman.

Evaluasi juga memperhatikan motivasi dan respons peserta terhadap kegiatan. Pertanyaan sederhana atau lembar respons digunakan untuk mengetahui apakah peserta merasa senang, tertarik, dan termotivasi, sekaligus untuk mengetahui bentuk kegiatan yang paling menarik di antara permainan, lagu, gambar, video, dan aktivitas kelompok. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan akhir peserta, dan hasil observasi serta respons peserta digunakan untuk melengkapi data tes sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh. Berdasarkan hasil evaluasi, tim melakukan refleksi untuk mengidentifikasi faktor pendukung, kendala, dan aspek yang perlu diperbaiki sebagai dasar tindak lanjut pengembangan program pada masa mendatang.

Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Ketercapaian tujuan kegiatan dapat dilihat dari keterlibatan peserta, perkembangan pemahaman terhadap materi Bahasa Inggris dasar, serta meningkatnya keberanian peserta dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Ringkasan ketercapaian setiap tujuan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ketercapaian Tujuan Program English for Kids

Tujuan	Kegiatan Pendukung	Indikasi Ketercapaian
Meningkatkan minat dan motivasi belajar	*English games*, *songs*, *guessing* dan *matching activities*, aktivitas kreatif	Peserta antusias mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi sampai akhir kegiatan
Meningkatkan penguasaan kosakata dan ungkapan dasar	Materi *alphabet*, *numbers*, *colors*, *family members*, *animals*, *fruits*, dan *simple expressions* dengan *flashcards*, gambar, lagu, dan benda nyata	Peserta mengenali dan menggunakan kosakata serta ungkapan sederhana
Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri	*Speaking practice*, *pair work*, *role play*, apresiasi dan pendampingan langsung	Peserta bertahap berani mengucapkan kosakata dan kalimat sederhana
Dampak tambahan: kreativitas dan kerja sama	Pembuatan *vocabulary cards*, menggambar dan memberi label, menyusun huruf menjadi kata, permainan kelompok	Peserta berkreasi, berinteraksi, dan saling membantu dalam kelompok

Sumber: Hasil observasi tim pelaksana, 2026

Berdasarkan Tabel 4, tujuan pertama tercapai melalui variasi metode yang menciptakan suasana menyenangkan dan mengurangi kejenuhan. Tujuan kedua didukung oleh penyampaian materi dengan bahasa sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan ketiga dicapai melalui praktik berbicara yang dimulai secara bersama-sama, kemudian berpasangan, hingga individu. Selain itu, kegiatan kelompok memberikan dampak tambahan berupa berkembangnya kreativitas dan sikap kerja sama. Ketercapaian tersebut masih bersifat kualitatif berdasarkan pengamatan tim; untuk memperkuat kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan peserta, hasil *pre-test*, *post-test*, observasi, dan dokumentasi perlu disajikan sebagai data pendukung pada pelaporan berikutnya, sebagaimana praktik pengukuran pada penelitian sejenis (Deswita & Mubarok, 2025; Utami et al., 2024).

Ketercapaian tujuan juga didukung oleh kegiatan pendampingan dan diskusi selama program berlangsung. Pendampingan memungkinkan tim memberikan bantuan sesuai dengan kesulitan masing-masing peserta, sementara peserta dapat bertanya, mengulang materi, dan mempraktikkan kembali kosakata maupun ungkapan yang belum dikuasai. Proses pembelajaran pun menjadi lebih fleksibel dan memberi ruang bagi peserta untuk belajar sesuai kemampuan mereka. Dengan demikian, program *English for Kids* telah memberikan kontribusi terhadap pengalaman belajar Bahasa Inggris anak-anak di Desa Ababi, terutama pada aspek pengenalan Bahasa Inggris dasar, keaktifan, motivasi, keberanian berkomunikasi, dan interaksi antarpeserta.

Kendala dan Upaya Pemecahan Masalah

Dalam pelaksanaan kegiatan, tim menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan perbedaan kemampuan peserta, konsentrasi dan karakteristik anak yang beragam, keterbatasan waktu, serta keterbatasan media dan fasilitas. Kendala dan upaya pemecahannya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kendala dan Upaya Pemecahan Masalah

Kendala	Upaya Pemecahan
Perbedaan tingkat kemampuan Bahasa Inggris peserta	Materi diberikan bertahap; pendampingan intensif bagi peserta yang kesulitan dan aktivitas pengayaan bagi peserta yang lebih mampu
Konsentrasi dan perhatian anak yang mudah menurun	Variasi aktivitas berupa *ice breaking*, *English games*, *songs*, *movement activities*, *flashcards*, dan praktik langsung secara bergantian
Rasa malu dan kurang percaya diri saat berbicara	Apresiasi atas setiap usaha; praktik berbicara dimulai bersama, lalu berpasangan dan kelompok kecil sebelum tampil individu
Tingkat keaktifan peserta yang berbeda	Pendampingan kelompok dan individu; pembagian kelompok kecil dan kesempatan yang merata bagi setiap peserta
Keterbatasan waktu, media, dan fasilitas	Pemanfaatan media sederhana yang tersedia dan penyesuaian aktivitas dengan kondisi peserta

Sumber: Hasil evaluasi tim pelaksana, 2026

Perbedaan tingkat kemampuan muncul karena peserta memiliki latar belakang pengalaman belajar dan penguasaan kosakata yang berbeda; sebagian sudah mengenal alfabet dan beberapa kosakata, sedangkan yang lain masih membutuhkan bimbingan dalam mengenali huruf dan mengucapkan kata. Anak-anak juga cenderung mudah bosan apabila kegiatan berlangsung lama dengan metode yang monoton, sehingga pergantian aktivitas secara berkala diperlukan untuk menjaga perhatian (Moon, 2000; Scott & Ytreberg, 1990). Sebagian peserta masih merasa malu dan ragu menjawab pertanyaan atau tampil di depan teman karena takut salah, sementara beberapa anak sangat aktif dan yang lain cenderung pasif. Kondisi tersebut ditangani dengan memberikan kesempatan yang merata, membagi peserta dalam kelompok kecil agar interaksi lebih terarah, dan memastikan setiap anak memperoleh kesempatan untuk berlatih.

Tabel 5 menunjukkan bahwa kendala yang muncul dapat diatasi melalui fleksibilitas metode, variasi media, pendampingan intensif, pengelolaan kelompok, dan pemberian motivasi. Strategi memulai praktik berbicara dari kegiatan bersama sebelum tampil individu terbukti membantu peserta membangun kepercayaan diri secara bertahap. Pengalaman ini menjadi bahan evaluasi bagi tim untuk meningkatkan kualitas kegiatan berikutnya. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas secara kreatif, komunikatif, kontekstual, dan menyenangkan sesuai untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak sekolah dasar di lingkungan masyarakat desa, sebagaimana juga ditunjukkan oleh kajian pembelajaran berbasis bermain (Dean & Wenner, 2025; Yee et al., 2022). Namun, karena kegiatan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dampak jangka panjangnya masih memerlukan program lanjutan yang lebih rutin.

Manfaat Kegiatan bagi Mitra dan Perguruan Tinggi

Selain bagi peserta, kegiatan ini memberikan manfaat bagi masyarakat Desa Ababi dan perguruan tinggi. Bagi masyarakat, program *English for Kids* menjadi alternatif kegiatan edukatif yang positif dan memberikan pengalaman belajar tambahan di luar pembelajaran formal di sekolah. Kegiatan nonformal yang kreatif dan menyenangkan berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran Bahasa Inggris yang diperoleh anak-anak di sekolah, sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pengenalan Bahasa Inggris sejak

usia sekolah dasar dan mendorong terciptanya lingkungan yang mendukung perkembangan potensi anak. Pola ini sejalan dengan kegiatan pengabdian di tempat belajar nonformal dan di lingkungan banjar yang melibatkan masyarakat setempat sebagai mitra (Ningrum et al., 2024; Purwaningsih & Dewi, 2026).

Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini merupakan bentuk pelaksanaan Tridharma, khususnya pengabdian kepada masyarakat. Dosen dan mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan metode pembelajaran secara langsung dalam konteks kehidupan masyarakat. Sebaliknya, kondisi dan kebutuhan masyarakat menjadi pengalaman bagi tim untuk mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping juga menjadi sarana penerapan keterampilan mengajar yang diperoleh dalam perkuliahan, sekaligus menumbuhkan motivasi dan semangat yang berpengaruh terhadap kinerja pendidik (Wiriawan, 2025). Pemilihan Desa Ababi sebagai lokasi juga membuka peluang kerja sama berkelanjutan antara perguruan tinggi dan masyarakat, sehingga kegiatan dapat menjadi langkah awal terciptanya kegiatan belajar Bahasa Inggris yang dilanjutkan oleh masyarakat, guru, maupun pihak terkait di lingkungan desa. Bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris, kegiatan ini menjadi contoh penerapan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak sekolah dasar melalui aktivitas yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan (Ritan, 2025; Syarifuddin et al., 2023).

Rekomendasi Keberlanjutan Program

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan program berikutnya. Pertama, pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak di Desa Ababi perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan tidak hanya dalam satu kali kegiatan, sehingga anak dapat mengembangkan kosakata, *pronunciation*, *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* secara bertahap. Kedua, variasi metode dan media perlu terus dikembangkan sesuai karakteristik dan usia peserta, misalnya melalui *educational games*, lagu, *storytelling*, *role play*, *flashcards*, video, dan *puzzles*, dengan materi yang disusun dari tingkat dasar menuju tingkat yang lebih kompleks. Ketiga, kerja sama antara tim pelaksana, pemerintah desa, sekolah, orang tua, dan masyarakat perlu diperkuat untuk mendukung penyediaan tempat, fasilitas, dan pendampingan peserta.

Keempat, evaluasi pada program berikutnya perlu dilakukan secara lebih sistematis dengan instrumen seperti *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, serta dokumentasi perkembangan kemampuan dan motivasi peserta agar perkembangan dapat diukur secara lebih terukur, sebagaimana dilakukan pada penelitian-penelitian sejenis yang melaporkan perubahan skor kosakata secara kuantitatif (Ardayati & Ramasari, 2025; Deswita & Mubarok, 2025; Nadia et al., 2026). Terakhir, program *English for Kids* diharapkan dapat dikembangkan menjadi program pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan sehingga anak-anak di Desa Ababi memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar dan mempraktikkan Bahasa Inggris dalam suasana yang kreatif, komunikatif, dan menyenangkan, sejalan dengan praktik pengabdian serupa yang melibatkan lembaga dan masyarakat setempat (Ningrum et al., 2024; Purwaningsih & Dewi, 2026).

KESIMPULAN

Program *English for Kids* di Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. Pembelajaran melalui *games*, *songs*, *flashcards*, gambar, praktik pengucapan, diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kelompok menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton, sehingga meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris. Peserta menjadi lebih familiar dengan alfabet, kosakata, dan ungkapan dasar seperti salam dan perkenalan diri, serta menjadi lebih berani dan percaya diri menggunakan Bahasa Inggris secara sederhana. Kendala berupa perbedaan kemampuan, konsentrasi yang beragam, rasa malu, serta keterbatasan waktu dan media dapat diatasi melalui variasi aktivitas, pendampingan kelompok maupun individu, dan penguatan positif. Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan rutin dengan variasi metode dan media yang lebih beragam, melibatkan kerja sama antara tim pelaksana, pemerintah desa, sekolah, orang tua, dan masyarakat, serta dilengkapi evaluasi yang lebih sistematis melalui *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, dan dokumentasi perkembangan peserta agar dampaknya dapat diukur secara lebih terukur.

PENDANAAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada dukungan finansial yang diterima untuk pelaksanaan penelitian ini dan/atau penerbitan artikel ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini dilakukan tanpa adanya hubungan komersial atau finansial yang dapat ditafsirkan sebagai potensi konflik kepentingan.

KONTRIBUSI PENULIS

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan konsep penelitian, pengembangan metodologi, pengumpulan dan analisis data, penyusunan naskah, serta revisi naskah. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa kecerdasan artifisial (AI) generatif digunakan dalam penyusunan manuskrip ini. Penulis mengakui penggunaan AI generatif untuk membantu meningkatkan kejelasan bahasa dan memperbaiki struktur tata bahasa manuskrip. Penggunaan tersebut dilakukan dengan mematuhi pedoman etika yang berlaku mengenai penggunaan dan pengungkapan AI generatif dalam penelitian ilmiah. Setiap penulis telah memberikan kontribusi intelektual yang substansial terhadap karya ini. Seluruh isi manuskrip telah ditelaah secara cermat untuk memastikan keakuratannya, dan penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas integritas serta isi akhir manuskrip

REFERENSI

Ardayati, & Ramasari, M. (2025). Acting, guessing, learning: Communicative games as a strategy to boost vocabulary mastery in young EFL learners. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, *7*(2), 172–181. https://doi.org/10.31849/ce3cd768

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide*. Penguin English.

Cahyaningrum, B. R. S. (2025). The effectiveness of using English songs to teach vocabulary to fifth grade students. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *15*(3), 243–348. https://doi.org/10.37630/jpb.v15i3.3307

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.

Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: A systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings. *Frontiers in Education*, *10*, 1557001. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1557001

Deswita, D. F., & Mubarok, H. (2025). The implementation of flash card to improve simple English vocabulary for young learners. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, *13*(2), 4923–4933. https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.7610

Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.

Hasanah, W., & Gaffar, M. A. (2026). The implementation of the Total Physical Response (TPR) technique to develop young learners vocabulary of recognizing colours. *Journal of Educational Sciences*, *10*(2), 3467–3475. https://doi.org/10.31258/jes.10.2.p.3467-3475

Jatiyasa, I. W., Wiriawan, I. K., & Badra, I. K. (2026). Membangun ketahanan mental dan jati diri berbasis cinta dalam bingkai Vasudhaiva Kutumbakam di era revolusi industri 4.0. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *6*(2), 389–404.

Jumharia, D. (2013). Teaching vocabulary for young learner by using songs as the media. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, *1*(2). https://doi.org/10.24256/ideas.v1i2.165

Manurung, R. M. L., Mulyani, D. D., Trilestari, K., & Pratama, P. (2026). The influences of role play technique and speaking confidence towards students' speaking ability. *English Community Journal*, *10*(2), 93–101. https://doi.org/10.32502/ecj.v10i2.10939

Moon, J. (2000). *Children learning English*. Macmillan Heinemann.

Nadia, F., Fauziah, F., & Farizawati, F. (2026). The role of songs in promoting vocabulary learning among young EFL students in elementary school. *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, *6*(1), 318–327. https://journal.unigha.ac.id/index.php/EE/article/view/3821

Nasution, S., Lubis, Y., Ayumi, P., & Nadia, A. (2024). Enhancing English vocabulary through songs and games: A case study of SD Negeri 1 Kutacane. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 36529–36535. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19465

Ningrum, S., Shahab, A., Zakaria, Z., Ningsih, W., & Ma'ruf, Z. (2024). Pelatihan English vocabulary for kids di Kampung Literasi 26 Ilir. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(1), 72–79. https://doi.org/10.14710/hm.8.1.72-79

Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners* (2nd ed.). Oxford University Press.

Purwaningsih, N. K., & Dewi, S. P. A. A. P. (2026). Sinergi lembaga kursus dan masyarakat dalam peningkatan kompetensi bahasa Inggris anak di Banjar Umalas Kangin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, *6*(2), 43–52. https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v6i2.6700

Ritan, G. O. (2025). Implementasi games and songs sebagai strategi pengenalan bahasa Inggris di sekolah dasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(6), 2584–2589. https://doi.org/10.31604/jpm.v8i6.2584-2589

Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to children*. Longman.

Slattery, M., & Willis, J. (2001). *English for primary teachers: A handbook of activities and classroom language*. Oxford University Press.

Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. *Journal of English Language and Education*, *9*(6), 77–87. https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520

Syarifuddin, R. N., Suleha, S., Syarifuddin, H., Mustanir, A., Razak, M. R. R., Nuraini, K., & Jumiati, J. (2023). Pengenalan bahasa Inggris melalui learning by games pada anak SD. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(11), 3920–3926. https://doi.org/10.31604/jpm.v6i11.3920-3926

Tacoronte Sosa, J. P. (2026). Serious games in primary EFL: Systematic review of games, design and outcomes. *El Guiniguada*, *35*, e3510. https://doi.org/10.20420/ElGuiniguada.2026.844

Utami, I. F. T., Lestari, T. Y., Rosyta, M. D. K., & Indriani, L. (2024). Enriching English vocabulary of young learners by using the "Word Guess" game and flashcard media. *Journal of English Language Teaching and Learning (JETLE)*, *6*(1), 23–33. https://doi.org/10.18860/jetle.v6i1.29093

Widiada, I. K., Mariati, N. K. S., & Wiriawan, I. K. (2026). The implementation of project based learning model through mini drama project in improving students' speaking ability in class X.5 of SMA Negeri 1 Abang the academic year 2025/2026. *Syntax Idea*, *8*(5), 171–180.

Wiriawan, I. K. (2025). The correlation between teachers' motivation and teachers' spirit toward teachers' performance of junior high schools in Karangasem District. *Syntax Idea*, *7*(4), 634–645.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Yee, L. J., Radzi, N. M. M., & Mamat, N. (2022). Learning through play in early childhood: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *11*(4), 917–961. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i4/16076