Mengubah Stigma "Bahasa Inggris itu Sulit" menjadi Menyenangkan melalui *Mini English Course* bagi Anak-Anak

Maulidiyatun Nupus Akhzami[1], Ansori Saputra[2], Sayyidatun Khofifah[3], Siti Maysuroh[4]

[1,2,3,4]Pendidikan Bahasa Inggris, FBSH, Universitas Hamzanwadi, Indonesia
*e-mail: nupusakhzami10@gmail.com[1], saputraansori10@gmail.com[2], sayyidatunkhofifah@gmail.com[3], sitimaysuroh@hamzanwadi.ac.id[4]

Abstrak

Bahasa Inggris sering dianggap menakutkan oleh anak-anak di daerah pedesaan akibat keterbatasan akses, lingkungan nonformal yang minim, dan metode pengajaran yang monoton. Padahal, penguasaan bahasa asing sangat penting untuk meningkatkan daya saing generasi muda di era global. Menjawab tantangan ini, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Membangun Desa di Desa Gelora menyelenggarakan program Mini English Course (Kursus Singkat Bahasa Inggris berbasis Fun Learning). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengubah stigma negatif bahwa "Bahasa Inggris itu sulit", menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan penguasaan kosakata dasar dan kepercayaan diri anak-anak. Metode pengabdian yang diterapkan adalah pendekatan Fun Learning yang mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, dan teknik Total Physical Response (TPR) yang dilaksanakan secara konsisten sebanyak 2 kali seminggu selama 4 minggu (8 pertemuan). Sasaran kegiatan ini melibatkan 45 anak usia Sekolah Dasar (7–12 tahun). Evaluasi keberhasilan dilakukan melalui lembar observasi partisipasi, tes evaluasi penguasaan kosakata dasar sebelum dan sesudah program, serta wawancara semi-terstruktur dengan orang tua dan tokoh masyarakat. Hasil pelaksanaan program menunjukkan dampak positif yang signifikan: terjadi peningkatan penguasaan kosakata dasar secara keseluruhan dari rata-rata 48,75% menjadi 86,25% (kata kerja dari 45% ke 85%, sapaan dari 50% ke 90%, nama hewan dari 60% ke 90%, dan instruksi kelas dari 40% ke 80%). Selain itu, partisipasi aktif dan keberanian anak-anak dalam melafalkan bahasa Inggris meningkat pesat, serta terbangun budaya belajar baru yang didukung penuh oleh masyarakat Desa Gelora. Kesimpulannya, metode pembelajaran interaktif berbasis TPR dan Fun Learning terbukti efektif dalam memicu motivasi serta kapasitas bahasa anak di pedesaan, sehingga disarankan untuk diteruskan melalui pembentukan komunitas belajar desa.

Kata Kunci: *Desa Gelora, Fun Learning, KKN Membangun Desa, Mini English Course, Total Physical Response.*

Abstract

English is often perceived as a daunting and difficult subject by children in rural areas due to limited access, lack of non-formal environments, and monotonous teaching methods. In fact, mastering a foreign language is crucial for enhancing the competitiveness of the younger generation in the global era. To address this challenge, the Student Community Service (KKN) program for Village Development in Gelora Village organized a Mini English Course based on Fun Learning. This community service initiative aims to shift the negative stigma surrounding English learning, boost learning motivation, and improve basic vocabulary mastery as well as self-confidence among children. The service method applied an interactive "Fun Learning" approach integrating educational games, songs, and Total Physical Response (TPR) techniques, conducted consistently twice a week over 4 weeks (8 sessions). The program involved 45 primary school children aged 7–12 years. Success was evaluated using active participation observation sheets, pre- and post-vocabulary mastery assessments, and semi-structured interviews with parents and community leaders. The results demonstrated a significant positive impact: overall basic vocabulary mastery increased from an average of 48.75% to 86.25% (action verbs from 45% to 85%, greetings from 50% to 90%, animal names from 60% to 90%, and classroom instructions from 40% to 80%). Furthermore, children's active participation and confidence in speaking English improved noticeably, accompanied by strong support from the local community. In conclusion, interactive TPR and Fun Learning methods are proven effective in fostering children's learning motivation and language capacity in rural settings, making the establishment of a village-based learning community highly recommended.

Keywords: *Fun Learning, Gelora Village, KKN Membangun Desa, Mini English Course, Total Physical Response.*

1. PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris memegang peranan yang semakin krusial di era globalisasi dan digitalisasi saat ini. Mengenalkan bahasa Inggris sejak dini, khususnya bagi pembelajar usia sekolah dasar, memberikan fondasi yang kokoh bagi perkembangan akademik dan kognitif mereka di masa depan (Cameron, 2001). Anak-anak pada usia ini berada dalam masa keemasan (*golden age*) untuk menyerap bahasa asing secara lebih menyeluruh dan alami (Brewster dkk., 2002; Musthafa, 2010). Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sejak tingkat dasar merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang memiliki daya saing global.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar terkait akses dan kualitas pendidikan bahasa Inggris, terutama di wilayah pedesaan. Di Desa Gelora, bahasa Inggris sering kali dianggap sebagai "momok" atau pelajaran yang menakutkan, asing, dan tidak menarik oleh anak-anak setempat. Berdasarkan observasi awal (*pre-observation*) dan pemetaan situasi lokasi, Desa Gelora merupakan kawasan agraris di mana mayoritas mata pencaharian orang tua adalah petani dan buruh harian. Ketersediaan fasilitas pendidikan nonformal seperti lembaga kursus bahasa asing sangat terbatas dan bernilai ekonomis tinggi sehingga sulit dijangkau. Hasil data pendataan awal menunjukkan bahwa dari 45 anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) yang menjadi sasaran, sebanyak 82% (37 anak) belum pernah mengikuti kegiatan belajar bahasa Inggris nonformal di luar sekolah formal, dan 76% mengaku merasa cemas, takut salah, serta menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sangat rumit.

Faktor utama rendahnya motivasi belajar anak-anak di desa ini dipicu oleh keterbatasan sumber belajar, minimnya media edukasi, serta metode pengajaran konvensional di sekolah yang cenderung monoton dan terlalu fokus pada teori (Suyanto, 2010). Ada stigma kuat bahwa “bahasa Inggris itu sulit” karena pembelajaran kelas tradisional umumnya menghabiskan waktu untuk menghafal rumus tata bahasa (*grammar*) ketimbang membangun kemampuan komunikasi praktis (Lightbown & Spada, 2013). Kondisi sosiologis ini diperparah oleh kurangnya kebiasaan belajar mandiri di rumah dan minimnya dukungan atau pengalaman pendampingan dari orang tua yang rata-rata berpendidikan dasar, sehingga tidak ada ruang latihan (*language exposure*) bagi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya intervensi berupa metode pengajaran inovatif yang mampu mendobrak stigma negatif serta menyediakan lingkungan belajar yang inklusif dan tidak mengintimidasi anak-anak (Read, 2007). Beberapa upaya hilirisasi pengabdian masyarakat sebelumnya di wilayah pedesaan lain menunjukkan bahwa pendekatan rekreatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa. Sebagai contoh, kajian empiris oleh Lestari (2018) mengenai pemanfaatan media lingkungan di pedesaan menekankan bahwa keterlibatan anak secara langsung dengan objek nyata di sekitarnya dapat meningkatkan kenyamanan belajar dan menurunkan kecemasan berbahasa. Sementara itu, penelitian Wardani (2021) membuktikan bahwa efektivitas *Total Physical Response* (TPR) berbantuan aktivitas fisik terbukti menaikkan retensi memori kosakata anak hingga 40% dibandingkan metode ceramah pasif.

Meskipun program-program pengabdian sebelumnya telah menerapkan metode *Fun Learning* atau TPR di berbagai kawasan, kebaruan (*novelty*) dari kegiatan pengabdian di Desa Gelora ini terletak pada penggabungan pendekatan TPR, gamifikasi kontekstual pedesaan, serta strategi pembentukan iklim belajar berbasis komunitas (*village-based learning environment*). Program ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi (*cognitive domain*), melainkan secara khusus dirancang sebagai perlakuan psikologis untuk mendekonstruksi kecemasan linguistik (*affective domain*) anak-anak di daerah pedesaan terpencil.

Berdasarkan analisis situasi di atas, masalah konkret yang dirumuskan dalam kegiatan ini adalah: (1) bagaimana mengatasi tingginya kecemasan linguistik dan stigma negatif anak-anak di Desa Gelora terhadap pelajaran bahasa Inggris? dan (2) bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris melalui metode yang adaptif dengan keterbatasan fasilitas desa? Adapun tujuan yang hendak dicapai dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk mengubah paradigma anak-anak Desa Gelora agar memandang bahasa Inggris sebagai

aktivitas yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dan penguasaan kosakata (*vocabulary*) dasar mereka secara signifikan.

Konsep pengabdian ini didukung secara teoretis dan empiris oleh pendekatan *Fun Learning* yang mengintegrasikan metode *Total Physical Response* (TPR) (Asher, 1977), pemanfaatan musik, serta permainan edukatif (Shin & Crandall, 2014; Paul, 2003; Ersoz, 2000). Indikator ketercapaian program ditetapkan melalui tiga aspek utama: (1) Peningkatan kehadiran dan partisipasi aktif anak mencapai minimal 80%; (2) Peningkatan skor penguasaan kosakata dasar peserta minimal sebesar 30% dari kondisi awal; dan (3) Penurunan tingkat kecemasan belajar anak yang terlihat dari keberanian melafalkan kata-kata bahasa Inggris tanpa rasa takut. Melalui pelaksanaan kursus singkat non-formal yang diadakan secara konsisten 2 kali seminggu selama 4 minggu ini, fokus utama dialihkan pada pemaparan bahasa melalui interaksi langsung tanpa beban tuntutan akademik yang kaku. Diharapkan anak-anak di Desa Gelora mengalami pergeseran persepsi yang utuh, dari yang semula melihat bahasa Inggris sebagai beban teoretis menjadi sebuah aktivitas kreatif yang dinamis, akrab, dan menyenangkan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk program *Mini English Course* (Kursus Singkat Bahasa Inggris berbasis *Fun Learning*) dengan sasaran utama anak-anak usia sekolah dasar di Desa Gelora. Kegiatan dipusatkan di TBM dan Posko KKN Desa Gelora, yang berlangsung selama 4 minggu (total 8 pertemuan) dari tanggal 10 Februari hingga 7 Maret 2026. Setiap pertemuan berdurasi 90 menit dan diadakan dua kali seminggu (setiap hari Jumat dan Sabtu sore). Jumlah peserta yang terdaftar dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara konsisten adalah sebanyak 45 anak (terdiri dari 20 laki-laki dan 25 perempuan) dari rentang kelas 1 hingga kelas 6 Sekolah Dasar. Tim pengabdi bertindak sebagai fasilitator utama dan pendamping belajar (*tutor*).

Untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan, metode penerapan yang digunakan bertumpu pada pendekatan Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan (*Active and Enjoyable Learning*) melalui beberapa strategi taktis berikut:

1. *Total Physical Response* (TPR): Menghubungkan kosakata baru (seperti kata kerja tindakan atau instruksi kelas) langsung dengan gerakan fisik. Hal ini mempermudah anak-anak mengingat materi secara natural tanpa merasa tertekan untuk menghafal terjemahan kaku.
2. Gamifikasi dan Pemanfaatan Lagu: Mengintegrasikan lagu-lagu anak berbahasa Inggris dan permainan edukatif (seperti *charades* atau *scavenger hunts*) untuk menjaga fokus, melatih pelafalan secara alami, serta membangun kerja sama tim yang suportif.

Rincian materi, durasi, dan tahapan kegiatan per pertemuan disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan dan Rancangan Sesi Mini English Course

Pertemuan Ke-	Materi Utama	Aktivitas Pembelajaran & Pendampingan Tim	Durasi
1	Orientation & Greetings	*Ice breaking*, menyanyikan *"Good Morning Song"*, dan permainan kartu berpasangan (*Greeting Matching*).	90 menit
2	Action Verbs (TPR)	Penerapan TPR: Fasilitator memperagakan kata *run, jump, sit, stand, clap* yang diikuti seluruh peserta.	90 menit
3	Animals & Sounds	Tebak suara dan gerakan hewan melalui permainan *Animal Charades* dan nyanyian *"Old MacDonald"*.	90 menit
4	Classroom Instructions	Penerapan TPR instruksi kelas (*Open your book, Listen to me, Raise your hand*) via permainan *Simon Says*.	90 menit
5	Review & Mid-Games	Penguatan kosakata minggu 1–2 melalui *Scavenger Hunt* (berburu objek fisik di sekitar Posko KKN).	90 menit
6	Self-Introduction	Praktik percakapan singkat *"Hello, My Name is..."* menggunakan media boneka tangan (*hand puppets*).	90 menit
7	Fun English Quiz	Kompetisi kelompok interaktif untuk menguji kosakata yang dipelajari dalam suasana meriah.	90 menit
8	*Post-Assessment & Closing*	Pelaksanaan evaluasi akhir (post-test kosakata), penampilan lagu bersama, dan pemberian sertifikat apresiasi.	90 menit

Keberhasilan dan dampak dari kegiatan pengabdian ini diukur menggunakan alat ukur deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana yang dievaluasi pada awal program (*pre-test/pre-observation*), selama proses program, dan akhir program (*post-test*). Instrumen penilaian yang digunakan meliputi: (a) Lembar Observasi Partisipasi dan Perilaku; (b) Lembar Evaluasi Tes Kosakata Bergambar (*Picture-based Vocabulary Sheet*); serta (c) Panduan Wawancara Semi-Terstruktur. Tingkat ketercapaian dinilai dari tiga dimensi utama pada masyarakat sasaran:

- Perubahan Sikap (*Attitude Change*): Diukur menggunakan lembar observasi terstruktur yang memantau partisipasi aktif, kontak mata, dan volume suara saat berbicara bahasa Inggris. Indikator keberhasilannya adalah penurunan tingkat kecemasan linguistik, meningkatnya rasa percaya diri anak saat mengekspresikan diri dalam bahasa Inggris, serta konsistensi tingkat kehadiran dan antusiasme peserta dari awal hingga akhir sesi.
- Perubahan Sosial Budaya (*Socio-Cultural Change*): Diukur secara kualitatif melalui wawancara semi-terstruktur dengan 10 orang tua murid dan 3 tokoh masyarakat setempat setelah program berakhir. Dimensi ini melihat sejauh mana iklim atau budaya belajar nonformal mulai terbentuk di lingkungan desa, di mana bahasa Inggris tidak lagi dipandang negatif sebagai momok yang asing, melainkan diadopsi sebagai aktivitas sosial yang edukatif dan bergengsi di kalangan anak-anak pedesaan.
- Perubahan Kapasitas Bahasa dan Potensi Ekonomi (*Language Capacity & Economic Potential Change*): Mengingat program ini merupakan investasi peningkatan SDM jangka panjang, jangka panjang, dimensi ini diukur secara kuantitatif-deskriptif melalui instrumen evaluasi penguasaan kosakata dasar (*basic vocabulary review*) berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes mencakup 4 kategori materi: kata kerja tindakan, sapaan, nama hewan, dan instruksi kelas. Penguasaan kosakata dasar ini menjadi tolok ukur kesiapan kognitif dan peningkatan kapasitas (daya saing) awal anak-anak desa, yang secara tidak langsung membuka peluang partisipasi ekonomi mereka di masa depan dalam era globalisasi dan digitalisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan upaya nyata dalam menyebarluaskan ilmu pengetahuan bahasa asing kepada masyarakat pedesaan melalui pendekatan non-formal. Kegiatan yang berfokus pada anak-anak usia sekolah dasar di Desa Gelora ini dirancang untuk memberikan nilai tambah yang signifikan, baik dari aspek perubahan perilaku individu maupun dampak sosial-budaya kemasyarakatan dalam jangka pendek dan jangka panjang.

3.1. Pelaksanaan Kegiatan dan Indikator Keberhasilan

Program dilaksanakan secara konsisten sebanyak 2 kali seminggu (8 pertemuan) melalui serangkaian aktivitas interaktif. Target utama pencapaian dipantau menggunakan alat ukur deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang mengacu pada dua indikator utama, yaitu tingkat partisipasi aktif (kehadiran rata-rata mencapai 93.3%) dan penguasaan kosakata dasar (*vocabulary mastery*).

3.1.1. Perubahan Perilaku Individu dan Penguasaan Kosakata Peserta

Perubahan jangka pendek yang paling terlihat adalah pada aspek psikologis dan kognitif anak. Pada awal sesi (Pertemuan 1), anak-anak cenderung pasif, malu, dan dilingkupi kecemasan linguistik karena stigma bahwa bahasa Inggris merupakan subjek yang rumit. Namun, penerapan kombinasi metode TPR dan gamifikasi secara konsisten berhasil menciptakan atmosfer belajar yang tidak mengintimidasi.

Sebagai contoh, pada *Pertemuan 2* dan *4*, metode TPR diterapkan saat mengajarkan kata kerja (*action verbs*) dan instruksi kelas. Ketika fasilitator menyebutkan kata *"Jump!"* atau *"Raise your hand!"*, fasilitator memodelkan gerakan tubuh secara ekspresif yang langsung diikuti serempak oleh seluruh anak. Asosiasi langsung antara bunyi bahasa dan gerakan fisik tanpa melalui proses penerjemahan bahasa Indonesia terbukti membuat anak-anak lebih cepat menyerap arti kata. Hal ini sejalan dengan penelitian Linse (2005) dan Kasih (2018) yang

menyatakan bahwa anak-anak usia dini dan sekolah dasar memproses bahasa asing lebih mudah melalui pengalaman kinestetik dan visual. Pada permainan *Simon Says*, keterlibatan fisik membuat peserta tertawa gembira sekaligus menguji pemahaman pendengaran (*listening comprehension*) secara spontan.

Proses evaluasi kemampuan kosakata dilakukan melalui lembar penilaian bergambar yang diberikan sebelum program dimulai (*pre-test*) dan pada pertemuan terakhir (*post-test*). Data peningkatan ketercapaian pemahaman kosakata dasar peserta dari awal hingga akhir kegiatan pengabdian disajikan secara rinci dan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase peningkatan penguasaan kosakata dasar peserta (N=45)

Materi Kosa Kata	**Persentase Kemampuan Awal (Pre-test)**	**Persentase Kemampuan Akhir (Post-test)**	**Peningkatan (%)**	**Keterangan Perubahan Perilaku**
Kata Kerja Tindakan (*Action Verbs*)	45%	85%	+40%	Lebih responsif terhadap instruksi Fisik & aktif bergerak
Kata Sapaan (*Greetings*)	50%	90%	+40%	Percaya diri mempraktikkan Sapaan di luar kelas
Nama-Nama Hewan (*Animals*)	60%	90%	+30%	Mampu melafalkan dengan intonasi tepat
Instruksi Kelas (*Classroom Instructions*)	40%	80%	+40%	Memahami arahan belajar tanpa diterjemahkan
Rata-Rata Keseluruhan	**48,75%**	**86,25%**	**+37,5%**	**Menunjukkan peningkatan kapasitas kognitif yang signifikan**

Peningkatan rata-rata penguasaan kosakata dari 48,75% menjadi 86,25% mengonfirmasi efektivitas pendekatan *Fun Learning*. Temuan ini memperkuat bukti empiris yang dikemukakan oleh Wardani (2021) dan Lestari (2018), di mana penggunaan aktivitas fisik serta media yang dekat dengan dunia anak secara signifikan menaikkan retensi memori. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan terbukti menurunkan *Affective Filter* (Krashen, 1982), sehingga kecemasan anak menurun dan pemerolehan bahasa (*language acquisition*) terjadi secara optimal.

3.1.2. Perubahan Sosial-Budaya Masyarakat

Dalam jangka panjang, program ini memberikan nilai tambah sosial berupa terbentuknya iklim belajar baru yang positif di pedesaan. Bahasa Inggris tidak lagi dipandang negatif sebagai momok, melainkan sebagai aktivitas sosial-budaya yang menyenangkan dan bernilai positif bagi anak-anak setempat.

Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur dengan orang tua siswa dan tokoh masyarakat Desa Gelora, diperoleh gambaran perubahan persepsi publik yang positif. Salah satu orang tua peserta (Ibu Sumiati, 38 tahun) menyatakan:

"Sebelum ada program KKN ini, anak saya takut sekali kalau dengar bahasa Inggris dari TV atau sekolah. Tapi sejak ikut kursus sore di posko, dia malah suka menyanyi lagu sapaan bahasa Inggris di rumah sambil mempraktikkan gerakannya. Kami sangat senang karena kegiatannya gratis dan mendidik."

Sekertaris Desa Gelora juga menyampaikan apresiasinya dalam sesi penutupan:

"Kegiatan Mini English Course ini membawa warna baru bagi desa kami. Anak-anak jadi punya kegiatan positif di sore hari daripada hanya bermain game di handphone. Kami melihat antusiasme masyarakat sangat tinggi dan berharap program seperti ini bisa berlanjut."

Meskipun program berjalan sukses, beberapa kendala lapangan sempat dihadapi, seperti

perbedaan tingkat usia peserta yang lumayan lebar (kelas 1 hingga kelas 6 SD) dalam satu ruangan, serta gangguan cuaca hujan pada sore hari. Tim pengabdi mengatasi kendala tersebut dengan membagi kelompok belajar berdasarkan rentang umur (*peer-grouping*) dan menugaskan anggota tim KKN sebagai fasilitator pendamping (*tutor*) di tiap kelompok kecil agar perhatian terbagi merata.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program *Mini English Course* di Desa Gelora telah berhasil dilaksanakan dengan capaian hasil yang memuaskan. Program ini terbukti secara nyata mengubah stigma negatif bahwa "Bahasa Inggris itu sulit" menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh peningkatan kuantitatif pada penguasaan kosakata dasar peserta dari rata-rata awal 48,75% menjadi 86,25% pada akhir program. Kelebihan utama dari program ini terletak pada keberhasilan penerapan metode *Active and Enjoyable Learning*, khususnya melalui pendekatan *Total Physical Response* (TPR) dan gamifikasi, yang terbukti memicu antusiasme, rasa percaya diri, serta mereduksi kecemasan linguistik anak secara signifikan.

Perubahan tidak hanya terjadi pada tingkat kognitif anak, tetapi juga menciptakan dampak sosial-budaya berupa terbentuknya persepsi positif orang tua dan masyarakat terhadap pentingnya pendidikan bahasa asing sejak dini di pedesaan. Namun demikian, program ini masih memiliki keterbatasan pada durasi waktu pelaksanaan yang relatif singkat (4 minggu) serta cakupan materi yang baru menyentuh tingkat pengenalan kosakata dasar (*basic vocabulary*) dan percakapan sederhana, belum menjangkau struktur tata bahasa (*grammar*) dan keterampilan menulis (*writing*) secara mendalam.

Sebagai langkah keberlanjutan (*sustainability*) di Desa Gelora, dirumuskan beberapa langkah taktis: (1) Membentuk Komunitas Belajar *"Gelora English Club"* berbasis desa yang dikelola secara mandiri oleh pemuda Karang Taruna dan mahasiswa KKN periode berikutnya; (2) Menyerahkan modul panduan *Fun Learning English* serta media pembelajaran berbasis TPR kepada pihak sekolah dasar setempat; dan (3) Mengadakan pendampingan rutin mingguan yang terintegrasi dengan kegiatan perpustakaan desa agar iklim belajar yang telah terbangun dapat terjaga secara permanen.

DAFTAR PUSTAKA

Asher, J. J. (1977). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*. Sky Oaks Productions.

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

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109

Ersoz, A. (2000). Six games for the EFL/ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, 6(6), 1–5.

Kasih, A. N. (2018). Efektivitas metode Total Physical Response (TPR) dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 241–248. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.92

Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.

Lestari, P. (2018). Pemanfaatan media berbasis lingkungan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di pedesaan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 45–52. https://doi.org/10.30595/jppm.v2i1.2134

Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.

Linse, C. T. (2005). *Practical English language teaching: Young learners*. McGraw-Hill Companies,

Inc.

Musthafa, B. (2010). *Teaching English to young learners in Indonesia: Essential requirements*. Educationist, 4(2), 120–125.

Paul, D. (2003). *Teaching English to children in Asia*. Longman Asia ELT.

Read, C. (2007). *500 activities for the primary classroom*. Macmillan Education.

Shin, J. K., & Crandall, J. A. (2014). *Teaching English to young learners*. National Geographic Learning/Cengage Learning.

Suyanto, K. K. E. (2010). *English for young learners: Unlock children's potential through fun, engaging, and exciting English classes*. Bumi Aksara.

Wartini, N., & Rahayu, S. (2022). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris anak usia sekolah dasar melalui pendekatan Fun Learning di daerah pedesaan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 2(3), 885–892. https://doi.org/10.54082/jamsi.342

Wardani, K. (2021). Efektivitas metode total physical response (TPR) berbantuan aktivitas fisik terhadap retensi kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(2), 115–124. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v21i2.38910

Yuliana, R., & Permata, D. (2023). Penguatan kapasitas bahasa Inggris anak pedesaan melalui program edukasi berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 112–121.

Vol. 6, No. 4, Juli 2026, Hal. 4273-4280
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3113

Halaman Ini Dikosongkan