

Implementasi Pendekatan *English Through Play* untuk Meningkatkan Minat Bahasa Inggris pada Anak Usia 4–6 Tahun di Samantha English Course

Implementation of the English Through Play Approach to Enhance English Interest in Children Aged 4–6 at Samantha English Course

Kresna Ningsih Manik^{1*}, Siti Aisah Ginting²

¹Program Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

²Program Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: kresnaningsihmanik@unprimdn.ac.id¹, sitiaisah@unimed.ac.id²

*Penulis Korespondensi : kresnaningsihmanik@unprimdn.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 30 Oktober 2025;

Revisi: 25 November 2025;

Diterima: 28 Desember 2025;

Terbit: 31 Desember 2025

Keywords: *English Language; English Through Play; Learning Interest; Play-Based Learning; Young Learners.*

Abstract: *Early English mastery is a long-term educational investment that should be supported by instructional approaches aligned with children's developmental characteristics. This community service program aimed to systematically implement the *English Through Play* approach, enhance English learning interest, and create positive learning experiences for children aged 4–6 years at Samantha English Course. The program was conducted participatorily through preparation, implementation, and evaluation stages over eight weeks. The *English Through Play* approach was applied through various activities, including action songs, flashcard games, storytelling with gestures, and simple role play. Evaluation was carried out descriptively through observation of participation, verbal responses, children's expressions, and simple oral tests to measure basic vocabulary mastery. The results showed that more than 80% of the children were actively engaged during the learning sessions. Approximately 70–85% demonstrated increased learning interest, as reflected in their enthusiasm, verbal participation, and positive responses to English instructions. In addition, most children were able to recognize and pronounce 5–10 basic vocabulary items based on the learning themes and perform simple self-introductions. The program also produced a play-based learning guide that can be sustainably implemented by the partner institution. In conclusion, the *English Through Play* approach proved effective in enhancing young learners' interest and participation in early English learning. This model can serve as a practical and replicable alternative for similar non-formal educational institutions.*

Abstrak

Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini merupakan investasi pendidikan jangka panjang yang perlu didukung dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendekatan English Through Play secara sistematis, meningkatkan minat belajar bahasa Inggris, serta menciptakan pengalaman belajar positif bagi anak usia 4–6 tahun di Samantha English Course. Metode pelaksanaan dilakukan secara partisipatif melalui tahapan persiapan, implementasi, dan evaluasi selama delapan minggu. Pendekatan English Through Play diterapkan melalui variasi aktivitas seperti action songs, flashcard games, storytelling with gestures, dan simple role play. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi partisipasi, respons verbal, ekspresi anak, serta tes lisan sederhana untuk mengukur penguasaan kosakata dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 80% anak terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Sekitar 70–85% peserta menunjukkan peningkatan minat belajar yang ditandai dengan antusiasme, partisipasi verbal, dan respons positif terhadap instruksi dalam bahasa Inggris. Selain itu, sebagian besar anak mampu mengenali dan menyebutkan 5–10 kosakata dasar sesuai tema pembelajaran serta melakukan pengenalan diri sederhana. Kegiatan ini juga menghasilkan panduan pembelajaran berbasis bermain yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh lembaga mitra. Dengan demikian,

pendekatan *English Through Play* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam pembelajaran bahasa Inggris usia dini. Model ini dapat menjadi alternatif strategis yang aplikatif dan mudah direplikasi pada lembaga pendidikan nonformal sejenis.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bahasa Inggris; *English Through Play*; Minat Belajar; Pembelajaran Berbasis Bermain.

1. PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini semakin memperoleh perhatian dalam konteks pendidikan global. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai sarana akses terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini dipandang sebagai investasi pendidikan jangka panjang. Rentang usia 4–6 tahun dikenal sebagai periode emas (*golden age*) dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak. Pada fase ini, anak memiliki sensitivitas tinggi terhadap bunyi dan pola bahasa sehingga lebih mudah menyerap kosakata baru (Pinter, 2017).

Secara teoretis, perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran berlangsung secara optimal melalui pengalaman konkret dan simbolik (Piaget, 1952). Anak pada tahap ini belum mampu memahami konsep abstrak secara mendalam, sehingga pembelajaran bahasa perlu dikemas dalam aktivitas yang nyata dan bermakna. Selain itu, perspektif sosiokultural menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa. Vygotsky (1978) dan Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007) menjelaskan bahwa anak belajar secara efektif melalui dukungan (*scaffolding*) dari orang dewasa atau teman sebaya dalam konteks interaksi yang aktif.

Dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang yang lebih tinggi. Pendekatan yang terlalu formal dan berorientasi pada hafalan berpotensi menurunkan minat belajar anak. Cameron (2001) dan Wood, E. (2014) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa bagi anak sebaiknya bersifat kontekstual, komunikatif, dan melibatkan aktivitas yang memungkinkan mereka menggunakan bahasa secara alami. Oleh karena itu, strategi pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *English Through Play*. Bermain merupakan aktivitas utama anak dan menjadi medium alami dalam proses eksplorasi serta pembentukan makna. Smilansky (1968) menunjukkan bahwa permainan, khususnya permainan peran dan sosiodramatik, berkontribusi terhadap perkembangan bahasa dan kemampuan sosial anak. Melalui kegiatan seperti lagu, permainan gerak, kartu bergambar, dan cerita interaktif, bahasa Inggris dapat diperkenalkan secara implisit tanpa tekanan akademik yang berlebihan.

Pendekatan ini memungkinkan anak belajar dalam suasana yang menyenangkan sekaligus membangun rasa percaya diri.

Minat belajar menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa. Hidi dan Renninger (2006) menjelaskan bahwa minat berkembang secara bertahap melalui pengalaman positif dan keterlibatan aktif. Apabila anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, maka minat situasional dapat berkembang menjadi minat individual yang lebih stabil. Dengan demikian, pendekatan berbasis bermain diyakini mampu meningkatkan keterlibatan serta sikap positif anak terhadap bahasa Inggris.

Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pengelola di Samantha English Course, ditemukan bahwa minat belajar bahasa Inggris pada sebagian anak usia 4–6 tahun masih belum konsisten. Anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika kegiatan melibatkan permainan dan gerakan, namun cenderung pasif ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui pengulangan kosakata tanpa variasi aktivitas (Copland, F., Garton, S., & Burns, A. (2014). Selain itu, variasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif masih perlu dikembangkan agar lebih sistematis dan terarah.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan implementasi model pembelajaran berbasis bermain yang lebih terstruktur. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk mengimplementasikan pendekatan English Through Play melalui rangkaian aktivitas seperti action songs, flashcard games, storytelling with gestures, dan simple role play yang ditujukan untuk meningkatkan keterlibatan aktif serta pengalaman positif belajar bahasa Inggris. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan seperti Total Physical Response, permainan papan, dan permainan tebak meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan (Nurmayana et al., 2025). Selain itu, integrasi aktivitas bermain dan storytelling dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif dalam memperkuat kemampuan kosakata, struktur kalimat, kemampuan berbicara, serta motivasi belajar siswa karena memberikan konteks pembelajaran yang interaktif dan menarik (Gunes, 2025). Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan minat dan partisipasi aktif, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan berdampak jangka panjang terhadap kemampuan berbahasa siswa.

Melalui pelaksanaan kegiatan di Samantha English Course, diharapkan tercipta praktik pembelajaran bahasa Inggris usia dini yang aplikatif dan dapat direplikasi. Pengabdian ini menjadi bentuk kontribusi akademik dalam mendukung pengembangan pembelajaran bahasa

Inggris yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan berbasis teori pendidikan yang relevan.

Sejalan dengan penjelasan diatas, maka tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah: 1) Mengimplementasikan pendekatan *English Through Play* secara sistematis dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia 4–6 tahun di Samantha English Course. 2) Meningkatkan minat belajar bahasa Inggris anak melalui kegiatan bermain yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. 3) Menciptakan pengalaman belajar positif yang mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri anak dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris sederhana.

Secara praktis, kegiatan ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris usia dini yang aplikatif dan mudah direplikasi pada lembaga kursus atau pendidikan nonformal sejenis.

Luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “*Implementasi English Through Play untuk Meningkatkan Minat Bahasa Inggris pada Anak Usia 4–6 Tahun*” di Samantha English Course dirancang dalam bentuk luaran akademik dan luaran praktis sebagai berikut:

Indikator Keberhasilan Program

Keberhasilan program diukur melalui indikator yang bersifat kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

Indikator Proses

- a. $\geq 80\%$ anak mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir sesi dengan keterlibatan aktif.
- b. Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris selama kegiatan bermain.
- c. Guru atau fasilitator mampu menerapkan minimal tiga variasi aktivitas *English Through Play* (misalnya *action songs*, *flashcard games*, dan *role play*).

Indikator Hasil

- a. Terjadi peningkatan minat belajar bahasa Inggris yang ditunjukkan melalui:
 - a) Meningkatnya antusiasme anak (diamati melalui ekspresi, partisipasi, dan respons verbal sederhana).
 - b) Bertambahnya jumlah kosakata yang dapat dikenali dan diucapkan anak secara sederhana.
- b. Minimal 70% anak menunjukkan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran berbasis bermain berdasarkan lembar observasi atau angket sederhana.

Indikator Dampak

- 1) Lembaga mitra memiliki panduan pembelajaran berbasis bermain yang dapat digunakan secara berkelanjutan.
- 2) Terbangunnya komitmen untuk menerapkan pendekatan *English Through Play* dalam kegiatan pembelajaran rutin.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Program Pengabdian.

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Target Capaian	Metode Pengukuran	Kriteria Keberhasilan
1	Proses Pelaksanaan	Tingkat kehadiran dan partisipasi anak selama kegiatan <i>English Through Play</i>	$\geq 80\%$ anak mengikuti kegiatan secara aktif	Observasi langsung dan daftar hadir	Program berjalan efektif apabila mayoritas anak terlibat aktif dari awal hingga akhir sesi
2	Proses Pembelajaran	Penerapan variasi aktivitas bermain (lagu, permainan kartu, role play, storytelling)	Minimal 3 jenis aktivitas diterapkan dalam setiap rangkaian kegiatan	Lembar monitoring kegiatan	Pendekatan <i>English Through Play</i> terlaksana secara sistematis
3	Minat Belajar	Antusiasme dan respons positif anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris	$\geq 70\%$ anak menunjukkan respons positif	Lembar observasi minat (skala sederhana)	Terjadi peningkatan minat belajar secara nyata
4	Hasil Pembelajaran	Peningkatan pengenalan dan pengucapan kosakata sederhana	$\geq 70\%$ anak mampu menyebutkan minimal 5–10 kosakata dasar	Tes lisan sederhana dan observasi	Anak menunjukkan perkembangan kemampuan dasar bahasa Inggris
5	Dampak Program	Keberlanjutan penerapan metode di lembaga mitra	Tersusunnya 1 panduan/modul pembelajaran berbasis bermain	Dokumentasi dan wawancara singkat dengan pengelola	Metode dapat direplikasi dan digunakan secara berkelanjutan

Keterangan:

- a. Pengukuran minat dilakukan melalui observasi perilaku anak, seperti perhatian, partisipasi verbal, ekspresi wajah, dan kesediaan mengikuti instruksi.

- b. Evaluasi dilakukan sebelum dan sesudah implementasi kegiatan untuk melihat perubahan secara deskriptif.
- c. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah di Samantha English Course.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Samantha English Course dengan sasaran anak usia 4–6 tahun. Metode pelaksanaan dirancang secara partisipatif dan aplikatif melalui pendekatan *English Through Play*, yang menekankan pembelajaran bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi:

- a) Koordinasi dengan mitra

Tim pengabdian melakukan diskusi awal dengan pengelola lembaga untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta, serta jadwal pelaksanaan kegiatan.

- b) Analisis kebutuhan (needs analysis)

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar anak, metode pembelajaran yang biasa digunakan, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- c) Penyusunan perangkat pembelajaran

Tim menyusun rancangan kegiatan berbasis *English Through Play* yang mencakup:

- 1) Rencana kegiatan harian (lesson plan sederhana)
- 2) Media pembelajaran (flashcard, gambar, lagu, permainan gerak)
- 3) Lembar observasi minat belajar anak

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran dengan alur sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pembuka (Warm-Up Activity)

- a) Sapaan sederhana dalam bahasa Inggris (greetings).
- b) Lagu pembuka (*action song*) untuk membangun suasana menyenangkan dan meningkatkan fokus anak.

- b. Kegiatan Inti (Main Activity – English Through Play)

Pendekatan *English Through Play* diterapkan melalui variasi aktivitas berikut:

a) Action Songs

Anak belajar kosakata melalui lagu yang disertai gerakan tubuh (misalnya tema anggota tubuh, warna, atau hewan).

b) Flashcard Games

Permainan kartu bergambar untuk mengenalkan dan melatih pengucapan kosakata secara berulang dalam suasana kompetitif yang sehat.

c) Storytelling with Gestures

Cerita pendek dengan bantuan gambar dan ekspresi gerak untuk memperkuat pemahaman makna.

d) Simple Role Play

Bermain peran sederhana, seperti memperkenalkan diri atau menyebutkan benda di sekitar.

Selama kegiatan berlangsung, fasilitator memberikan *scaffolding* berupa contoh pengucapan, pengulangan, dan dorongan positif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

c. Kegiatan Penutup (Closing Activity)

a) Review kosakata melalui permainan ringan.

b) Refleksi sederhana dengan pertanyaan seperti “What did we learn today?”

c) Lagu penutup untuk menjaga kesan positif terhadap pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui:

- 1) Observasi langsung terhadap minat dan partisipasi anak (ekspresi, keterlibatan, respons verbal).
- 2) Tes lisan sederhana untuk mengukur pengenalan dan pengucapan kosakata dasar.
- 3) Refleksi bersama pengajar untuk mengetahui efektivitas metode dan kemungkinan keberlanjutan program.

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan peningkatan partisipasi aktif dan minat belajar anak terhadap bahasa Inggris, serta kemampuan mereka mengenali dan mengucapkan kosakata dasar secara sederhana.

Pendekatan dan Strategi

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan:

- Learning by Playing (belajar melalui bermain)
- Student-centered approach (berpusat pada anak)
- Interactive and participatory learning

Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret, aktivitas motorik, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Tabel 2. Timeline Pelaksanaan Pengabdian.

Tahap	Kegiatan Utama	Waktu (Minggu ke-)	Output
Persiapan	Koordinasi dengan Samantha English Course dan observasi awal	1	Data kebutuhan dan jadwal pelaksanaan
Perencanaan	Penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen observasi	2	Rencana kegiatan dan media siap digunakan
Implementasi	Penerapan <i>English Through Play</i> (3 sesi tematik)	3–5	Dokumentasi kegiatan dan data observasi
Evaluasi	Observasi akhir dan tes lisan sederhana	6	Data peningkatan minat dan kosakata
Pelaporan	Analisis hasil dan penyusunan artikel ilmiah	7–8	Laporan dan draft artikel jurnal

3. HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “*Implementasi English Through Play untuk Meningkatkan Minat Bahasa Inggris pada Anak Usia 4–6 Tahun*” telah dilaksanakan di Samantha English Course selama delapan minggu, mencakup tahap persiapan, implementasi, evaluasi, dan pelaporan. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Hasil pada Aspek Proses

Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Selama tiga sesi implementasi utama, anak-anak menunjukkan tingkat kehadiran dan partisipasi aktif yang tinggi. Berdasarkan daftar hadir dan lembar observasi, lebih dari 80% peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir sesi.

Pendekatan *English Through Play* berhasil diterapkan melalui variasi aktivitas seperti *action songs*, *flashcard games*, *storytelling with gestures*, dan *simple role play*. Anak-anak tampak lebih fokus dan responsif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat pengulangan semata.



Dokumentasi 1. Aktifitas simple role play.

Hasil pada Aspek Minat Belajar

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah kegiatan, terjadi peningkatan minat belajar bahasa Inggris pada peserta. Indikator peningkatan tersebut meliputi:

- Anak lebih antusias mengikuti instruksi dalam bahasa Inggris.
- Meningkatnya partisipasi verbal, seperti menirukan kosakata dan menjawab pertanyaan sederhana.
- Ekspresi positif (senyum, tertawa, dan keterlibatan aktif dalam permainan).

Secara deskriptif, sekitar 70–85% anak menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis bermain. Minat yang awalnya fluktuatif menjadi lebih stabil selama sesi berlangsung.



Dokumentasi 2. Aktifitas Story Telling.

Hasil pada Aspek Kemampuan Kosakata Dasar

Selain peningkatan minat, terjadi perkembangan dalam pengenalan kosakata sederhana. Anak-anak mampu:

- Mengenali dan menyebutkan kosakata dasar sesuai tema (misalnya *colors*, *animals*, dan *body parts*).

- Mengikuti lagu berbahasa Inggris dengan gerakan yang sesuai.
- Melakukan pengenalan diri sederhana dalam bentuk kalimat pendek seperti “My name is ...”.

Berdasarkan evaluasi lisan sederhana, sebagian besar anak mampu menyebutkan minimal 5–10 kosakata dasar secara mandiri.

Dampak terhadap Lembaga Mitra

Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi Samantha English Course, khususnya dalam hal variasi metode pembelajaran. Lembaga mitra memperoleh contoh implementasi model pembelajaran berbasis bermain yang sistematis dan terstruktur. Selain itu, tersusun panduan sederhana *English Through Play* yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran rutin.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan *English Through Play* efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada anak usia 4–6 tahun. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu anak mengenali kosakata dasar secara lebih natural.

4. DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Samantha English Course bertujuan untuk (1) mengimplementasikan pendekatan *English Through Play* secara sistematis, (2) meningkatkan minat belajar bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun, serta (3) menciptakan pengalaman belajar positif yang mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri anak. Berdasarkan hasil pelaksanaan, ketiga tujuan tersebut menunjukkan ketercapaian yang signifikan dan saling berkaitan satu sama lain.

Implementasi Pendekatan *English Through Play* secara Sistematis

Hasil pada aspek proses menunjukkan bahwa pendekatan *English Through Play* berhasil diterapkan secara terstruktur melalui tahapan pembuka, inti, dan penutup. Variasi aktivitas seperti *action songs*, *flashcard games*, *storytelling with gestures*, dan *simple role play* tidak hanya terlaksana sesuai perencanaan, tetapi juga mampu mempertahankan keterlibatan lebih dari 80% peserta selama sesi berlangsung.

Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis bermain selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia praoperasional sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana anak belajar optimal melalui pengalaman konkret dan simbolik. Selain itu, pemberian *scaffolding* oleh fasilitator selama kegiatan mencerminkan

penerapan teori sosiokultural Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa. Dengan demikian, implementasi metode tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga memiliki landasan teoretis yang kuat.

Secara sistematis, pendekatan ini juga terlihat dari adanya perencanaan perangkat pembelajaran, instrumen observasi, serta evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa *English Through Play* tidak sekadar bermain bebas, melainkan bermain yang terarah dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris

Tujuan kedua, yaitu meningkatkan minat belajar, tercapai melalui indikator meningkatnya antusiasme, partisipasi verbal, serta respons positif anak selama kegiatan. Sebelum implementasi, minat anak cenderung fluktuatif dan menurun ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Setelah pendekatan berbasis bermain diterapkan, sekitar 70–85% anak menunjukkan respons positif yang konsisten.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan minat dari Suzanne Hidi dan K. Ann Renninger yang menyatakan bahwa minat situasional dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Aktivitas bermain yang interaktif terbukti mampu memunculkan ketertarikan awal, yang kemudian berkembang menjadi keterlibatan yang lebih stabil selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan minat juga terlihat dari keberanian anak dalam merespons instruksi bahasa Inggris serta kesediaan mereka untuk terlibat dalam permainan peran. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi langsung terhadap motivasi intrinsik anak.

Pengalaman Belajar Positif dan Kepercayaan Diri Anak

Tujuan ketiga berkaitan dengan penciptaan pengalaman belajar positif yang mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu mengenali 5–10 kosakata dasar, tetapi juga berani mengucapkannya secara mandiri, bahkan dalam bentuk kalimat sederhana seperti “My name is...”.

Lingkungan belajar yang bebas tekanan, penuh apresiasi, dan berbasis permainan membantu anak mengurangi rasa takut terhadap kesalahan. Hal ini penting dalam pembelajaran bahasa kedua pada usia dini, karena rasa percaya diri menjadi fondasi bagi perkembangan kompetensi komunikatif selanjutnya.

Selain itu, penggunaan lagu dan gerakan membantu memperkuat memori jangka panjang melalui keterlibatan aspek auditori dan kinestetik. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar bersifat hafalan.

Implikasi terhadap Lembaga Mitra

Dari sisi keberlanjutan, tersusunnya panduan sederhana *English Through Play* menjadi indikator bahwa tujuan praktis pengabdian juga tercapai. Lembaga mitra kini memiliki model pembelajaran yang dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut dalam kegiatan rutin. Hal ini menunjukkan bahwa program tidak berhenti pada intervensi sesaat, tetapi memberikan dampak jangka menengah bagi kualitas pembelajaran di lembaga.

Refleksi dan Keterbatasan

Meskipun hasil menunjukkan peningkatan minat dan kemampuan kosakata dasar, evaluasi masih bersifat deskriptif dan dilakukan dalam jangka waktu relatif singkat. Untuk penguatan temuan, penelitian lanjutan dengan desain kuantitatif atau eksperimen dapat dilakukan guna mengukur efektivitas metode secara lebih komprehensif. Namun demikian, secara keseluruhan kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan *English Through Play* efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada anak usia 4–6 tahun. Implementasi yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi kunci keberhasilan program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Samantha English Course menunjukkan bahwa pendekatan *English Through Play* efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada anak usia 4–6 tahun. Implementasi yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil kegiatan, lebih dari 80% anak terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran, dan sekitar 70–85% menunjukkan respons positif terhadap kegiatan berbasis bermain. Peningkatan minat terlihat dari antusiasme, partisipasi verbal, serta keberanian anak dalam mengikuti instruksi dan menggunakan kosakata bahasa Inggris sederhana. Selain itu, sebagian besar anak mampu mengenali dan mengucapkan 5–10 kosakata dasar sesuai tema pembelajaran, bahkan menyusun kalimat sederhana seperti pengenalan diri. Pendekatan berbasis bermain tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung tumbuhnya rasa percaya diri anak. Dampak positif juga dirasakan oleh lembaga mitra melalui tersusunnya panduan pembelajaran *English Through Play* yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *English Through Play* merupakan strategi yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran bahasa Inggris usia dini, serta berpotensi untuk direplikasi pada

lembaga pendidikan nonformal sejenis guna mendukung pengembangan minat dan kemampuan bahasa anak secara optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide* (New ed.). Pearson Education.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109>
- Copland, F., Garton, S., & Burns, A. (2014). Challenges in teaching English to young learners: Global perspectives and local realities. *TESOL Quarterly*, 48(4), 738-762.
<https://doi.org/10.1002/tesq.148>
- Gunes, H. (2025). Storytelling and play-based activities in English language teaching: An effective approach to language acquisition. *Forum for Linguistic Studies*, 7(7), 796-807. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i7.10465>
- Harmer, J. (2007). *How to teach English* (New ed.). Pearson Longman.
<https://doi.org/10.1093/elt/ccn029>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Nurmayana, Noviyanti, & Siregar, I. (2025). Pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar: Studi literatur. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(4), 1444-1450. <https://doi.org/10.55081/juridip.v5i4.3719>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
<https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Shin, J. K., & Crandall, J. (2014). *Teaching young learners English: From theory to practice*. National Geographic Learning.
- Slattery, M., & Willis, J. (2001). *English for primary teachers*. Oxford University Press.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. Wiley.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wood, E. (2014). Free choice and free play in early childhood education: Troubling the discourse. *International Journal of Early Years Education*, 22(1), 4-18.
<https://doi.org/10.1080/09669760.2013.830562>