

Fun English Learning: Pengenalan Kosa Kata lewat Lagu dan Permainan Ceria

Dwi Putri Hartiningsari*¹⁾, Astried Damayanti²⁾, Maria Fitri Nur Arafah³⁾, Siska Dianasari⁴⁾

^{1,2,3,4} Program studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2,3,4} STKIP PGRI Trenggalek

^{1,2,3,4} Trenggalek, Indonesia

poetry.nink15@gmail.com ¹⁾, astried.stkip@gmail.com ²⁾, maria.fitri003@gmail.com ³⁾,

siskadianasari267@gmail.com ⁴⁾

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini melalui penerapan strategi *fun learning* berbasis lagu dan permainan di PAUD Aisyiyah Trenggalek. Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi pembelajaran bahasa Inggris yang masih bersifat insidental serta kurangnya variasi metode dan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan (*training and mentoring*) kepada guru, yang dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran melalui kegiatan menyanyi dan permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai metode ini menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta memberikan inspirasi baru dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan *fun learning* berbasis lagu dan permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kompetensi guru. Kegiatan ini berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD.

Kata kunci: fun learning, lagu dan permainan, bahasa Inggris, PAUD

Abstract

This community service activity aimed to improve the quality of English learning for early childhood students by implementing a fun, song-and-game-based approach at PAUD Aisyiyah Trenggalek. The partner institution faced problems, including a lack of structured English instruction and limited use of engaging, age-appropriate teaching methods. The method used was training and mentoring for teachers, followed by the implementation of learning activities through singing and educational games. The results showed that students became more enthusiastic, active, and motivated during the learning process, as well as more confident in recognizing English vocabulary. Questionnaire results indicated that most teachers perceived the method as engaging, effective, and suitable for early childhood characteristics, while also providing new teaching inspiration. Therefore, the implementation of fun learning through songs and games proved to be effective in enhancing student engagement and teachers' competencies. This activity has the potential to be developed sustainably for early childhood English learning (PAUD).

Keywords: fun learning, songs and games, English learning, early childhood (PAUD)

1. Pendahuluan

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada fase *golden age* yang merupakan periode perkembangan yang sangat menentukan bagi pertumbuhan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang PAUD harus dirancang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu belajar melalui kegiatan bermain, pengalaman langsung, dan interaksi yang menyenangkan.

Dalam praktiknya, pembelajaran anak usia dini dihadapkan pada beberapa permasalahan dan sering kali belum sepenuhnya mengakomodasi prinsip-prinsip tersebut. Beberapa lembaga PAUD

masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada hafalan dan penjelasan verbal, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Padahal, anak usia dini berada pada tahap praoperasional yang belum mampu memahami konsep abstrak, sehingga membutuhkan pendekatan konkret, interaktif, dan kontekstual (Kuku dkk, 2025). Pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga linguistik dan sosial-emosional (Hartiningsari, 2026). Sehingga keterbatasan variasi metode pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan media yang menarik menjadi salah satu faktor rendahnya keterlibatan anak dalam proses belajar.

Pembelajaran bahasa Inggris di PAUD masih bersifat pengenalan yang difokuskan pada pemberian pengalaman berbahasa secara alami melalui kegiatan yang menyenangkan. Anak belajar bahasa secara lebih efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang bermakna, bukan sekadar menghafal kosakata (Lubis dkk., 2025). Dalam hal ini, penggunaan lagu dan permainan merupakan strategi yang relevan karena sesuai dengan dunia anak. Lagu membantu anak dalam mengingat kosakata melalui ritme dan pengulangan, serta meningkatkan kemampuan pelafalan (Agustini, 2020; Scott & Ytreberg, 1993). Sementara itu, permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengaplikasikan bahasa dalam konteks nyata (Fauzi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra (lembaga PAUD), ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: (1) pembelajaran bahasa Inggris masih bersifat insidental, (2) guru belum menggunakan media pembelajaran seperti lagu dan permainan belum terintegrasi secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendampingan dan penguatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Trenggalek ini menawarkan solusi berupa penerapan strategi *fun learning* berbasis lagu dan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD. Strategi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Strategi pembelajaran anak usia dini hendaknya bersifat tematik, interaktif, dan fleksibel. Anak perlu diberi kesempatan untuk bereksperimen, mengekspresikan ide, serta belajar dari pengalaman nyata (Yusri, 2021). Selain itu, siswa usia dini menyukai kegiatan dengan interaksi yang menyenangkan dengan lagu, cerita, dan gerakan untuk lebih memahami pembelajaran bahasa Inggris (Qizi, 2025; Taula, 2022). Melalui integrasi lagu dan permainan, anak tidak hanya belajar mengenal kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kepercayaan diri secara bersamaan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di PAUD melalui penerapan strategi *fun learning* berbasis lagu dan permainan. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan kemampuan dasar bahasa Inggris anak usia dini.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan (*training and mentoring*) dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis lagu dan permainan untuk pembelajaran bahasa Inggris di PAUD. Metode ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Pelatihan bertema "*Fun English Learning: Pengenalan Kosakata melalui Lagu dan Permainan Ceria*" dilaksanakan dengan memanfaatkan media sederhana yang tersedia di sekolah, seperti boneka, kartu gambar, dan alat peraga lainnya dengan tema pembelajaran, seperti binatang. Kegiatan diawali dengan demonstrasi oleh tim pengabdian, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh guru dengan pendampingan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Narasumber memberikan penjelasan materi, demonstrasi penggunaan lagu dan permainan, serta pendampingan dalam praktik pembelajaran. Selain itu, guru juga difasilitasi dengan berbagai media pembelajaran serta diberikan arahan terkait cara penggunaannya secara efektif dalam kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober hingga 15 November 2025.

Tempat pelaksanaan di PAUD Aisyiyah Trenggalek Jalan Pangeran Hidayatullah No.20 Surodakan, Trenggalek. Sasaran kegiatan ini adalah 3 guru dan 30 siswa di PAUD Terpadu Aisyiyah. Guru berperan sebagai peserta pelatihan sekaligus pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa menjadi subjek dalam implementasi kegiatan pembelajaran berbasis lagu dan permainan. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahap	Bentuk Kegiatan
1.	Persiapan	Koordinasi dengan pihak mitra terkait pelaksanaan kegiatan, penyusunan materi kosakata bahasa Inggris dasar (seperti tema warna, hewan, dan benda sekitar), serta persiapan media pembelajaran berupa lagu anak berbahasa Inggris dan permainan edukatif (<i>flashcard</i> , <i>puzzle</i> , kartu gambar, dan boneka tangan). Selain itu, tim pelaksana juga melakukan persiapan teknis untuk memastikan kegiatan berjalan interaktif dan komunikatif
2.	Pelaksanaan	Implementasi pembelajaran melalui lagu dan permainan. Siswa PAUD diajak bernyanyi menggunakan lagu sederhana seperti “ <i>Head, Shoulders, Knees and Toes</i> ” dan “ <i>Let’s Go to the Zoo</i> ”. Selain itu, dilakukan permainan edukatif seperti <i>Guess the Animal’s Sound</i> , <i>Guess the Picture</i> , dan <i>Color Hunt Game</i> untuk memperkuat penguasaan kosakata. Guru dilibatkan secara aktif dalam praktik mengajar dengan pendampingan dari tim pelaksana.
3.	Evaluasi	Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan, minat, dan kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Selain itu, dilakukan refleksi bersama guru untuk menilai efektivitas metode yang digunakan serta mengidentifikasi kendala dan peluang pengembangan kegiatan.
4.	Tindak Lanjut	Sebagai bentuk keberlanjutan, tim pelaksana memberikan kumpulan lagu dan ide permainan edukatif. Selain itu, dilakukan komunikasi lanjutan dengan pihak mitra untuk mendukung implementasi kegiatan secara berkelanjutan

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan kegiatan “*Fun English Learning: Pengenalan Kosakata melalui Lagu dan Permainan Ceria*” di PAUD Aisyiyah menunjukkan hasil yang positif, baik dari sisi penerimaan guru maupun keterlibatan siswa. Kegiatan ini menjadi inovasi baru bagi lembaga mitra, mengingat sebelumnya belum pernah dilakukan pembelajaran bahasa Inggris yang terstruktur melalui pendekatan lagu dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa program pengabdian yang dilaksanakan mampu menjawab kebutuhan mitra, khususnya dalam menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris belum menjadi bagian yang terintegrasi dalam kegiatan belajar sehari-hari. Guru menyampaikan kebutuhan akan metode yang sederhana, menarik, dan mudah diterapkan. Temuan ini sejalan dengan kondisi umum di PAUD, di mana keterbatasan variasi metode dan media sering menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkenalkan pendekatan *fun learning* yang aplikatif dan kontekstual.

Tahap diskusi dan perencanaan bersama guru menjadi langkah penting dalam memastikan kesesuaian materi dan metode dengan kebutuhan siswa. Materi yang dipilih, seperti warna, hewan, anggota tubuh, dan benda sekitar, merupakan kosakata dasar yang dekat dengan kehidupan anak sehingga memudahkan proses pemahaman. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pengalaman konkret dan konteks yang bermakna.

Pada tahap pelaksanaan, penggunaan lagu terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Lagu seperti *“Head, Shoulders, Knees and Toes”* dan *“Let’s Go to the Zoo”* tidak hanya membantu siswa mengenal kosakata, tetapi juga melibatkan gerakan fisik yang membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diingat. Hal ini mendukung teori bahwa ritme dan pengulangan dalam lagu dapat memperkuat daya ingat dan pelafalan anak. Selain itu, integrasi gerakan dalam lagu juga membantu mengembangkan aspek motorik dan koordinasi anak.

Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini, seperti *Guess the Animal’s Sound*, *Guess the Picture*, dan *Color Hunt Game*, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar mengenal kosakata, tetapi juga berlatih berkomunikasi, bekerja sama, dan mengekspresikan diri. Penggunaan media seperti boneka tangan, flashcard, dan puzzle turut mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa pada anak usia dini.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan

Peran tim pelaksana dalam memandu kegiatan dan memberikan contoh pelafalan yang benar juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Guru tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam praktik pembelajaran. Pendampingan ini memberikan pengalaman langsung bagi guru sehingga mereka lebih percaya diri untuk menerapkan metode serupa secara mandiri di kemudian hari.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan minat, antusiasme, dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa terlihat terlibat dalam kegiatan, lebih berani dalam menirukan kosakata bahasa Inggris, serta menunjukkan respons positif terhadap aktivitas yang diberikan. Selain itu, refleksi bersama guru menunjukkan bahwa metode ini dinilai efektif dan berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dengan variasi materi yang berbeda. Umpan balik yang diperoleh juga menjadi dasar untuk pengembangan kegiatan selanjutnya agar lebih optimal. Hasil ini tampak dari angket yang diberikan kepada guru pada Gambar 2.



Gambar 2: Diagram Hasil Angket Kegiatan Fun English Learning

Diagram di atas memperlihatkan distribusi persentase hasil angket guru terhadap berbagai aspek kegiatan. Secara keseluruhan, data tersebut menegaskan bahwa pendekatan *fun learning* berbasis lagu dan permainan merupakan strategi yang efektif, menarik, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kompetensi guru serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

Hasil angket yang diberikan kepada guru memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas kegiatan. Sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap implementasi *fun learning*. Sebanyak 80% guru menyatakan bahwa lagu dan permainan yang digunakan mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, 80% guru juga menilai bahwa siswa tampak antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung, serta permainan yang diberikan efektif dalam memperkenalkan kosakata baru. Sebanyak 60% guru menyatakan bahwa kegiatan ini membantu anak dalam mengenal kosakata dasar bahasa Inggris dan bahwa media yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Persentase yang sama juga menunjukkan bahwa lagu yang digunakan mudah diikuti dan dihafalkan oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian guru sudah merasakan manfaatnya, masih terdapat ruang untuk pengembangan variasi media dan metode agar lebih optimal. Selanjutnya, 100% guru menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan inspirasi baru dalam mengajar bahasa Inggris di PAUD dan berharap kegiatan serupa dapat dilanjutkan atau dikembangkan di masa mendatang. Selain itu, 80% guru juga menilai bahwa kegiatan ini mendorong kolaborasi yang baik antara guru, dosen, dan mahasiswa sebagai pelaksana pengabdian. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga pada peningkatan kapasitas dan wawasan guru.

Tindak lanjut kegiatan melalui pemberian modul mini dan pendampingan lanjutan menjadi langkah strategis dalam menjaga keberlanjutan program. Dengan adanya panduan sederhana, guru memiliki referensi praktis untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, komunikasi berkelanjutan antara tim pelaksana dan pihak PAUD diharapkan dapat memperkuat implementasi metode *fun learning* dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi lagu dan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan *fun learning* merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

Pembahasan

Hasil kegiatan “*Fun English Learning*” menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa anak usia dini belajar lebih optimal melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung (Yusri, 2021). Penggunaan lagu terbukti efektif dalam membantu siswa mengenal dan mengingat kosakata melalui ritme dan pengulangan, sebagaimana dikemukakan oleh Agustini (2020) dan Scott & Ytreberg (1993). Selain itu, integrasi gerakan dalam lagu memperkuat pemahaman makna dan mendukung perkembangan motorik. Sementara itu, permainan seperti *Guess the Animal’s Sound* dan *Color Hunt Game* meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan komunikasi siswa, sesuai dengan pendapat Fauzi (2022) bahwa permainan mendorong interaksi dan keterampilan sosial anak.

Hasil angket menunjukkan bahwa 80% guru menilai lagu dan permainan menarik serta meningkatkan motivasi belajar, sementara 60% menyatakan kegiatan ini membantu penguasaan kosakata dasar. Bahkan, 100% guru mengakui bahwa kegiatan ini memberikan inspirasi baru dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga meningkatkan kompetensi guru.

4. Kesimpulan

Dengan demikian, hasil kegiatan ini mendukung teori bahwa pembelajaran bahasa pada anak usia dini lebih efektif jika dilakukan melalui konteks yang menyenangkan dan bermakna (Lubis dkk, 2025). Pendekatan *fun learning* berbasis lagu dan permainan terbukti relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Trenggalek melalui program “Fun English Learning: Pengenalan Kosakata melalui Lagu dan Permainan Ceria” di PAUD Aisyiyah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa dalam mengenal dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan lagu dan permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru memperoleh inspirasi serta pengalaman praktis dalam menerapkan metode *fun learning* berbasis lagu dan permainan. Meskipun demikian, kegiatan ini masih terbatas pada lingkup mitra dan materi dasar, sehingga pengembangan lebih lanjut diperlukan dengan variasi materi dan jangkauan yang lebih luas.

5. Daftar Rujukan

- Agustini, D. (2020). Peranan Lagu Anak-Anak Sebagai Media Persuasif Untuk Mempengaruhi Perilaku Positif Anak Usia Dini Di Kota Surakarta. *Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosia*, 1(1).
- Fauzi, I. (2022). Improving Vocabulary Through Implementing Song And Game- Based Learning Strategy Of English For Young Learners. *Yavana Bhāshā: Journal of English Language Education*, 5(1). <https://doi.org/10.25078/yb.v5i1.728>
- Hartiningsari, D. P. (2026). Learning Resources and Teaching Materials for English at the Elementary Level. In *English for Elementary Students* (pp. 63–75). Get Press Indonesia.
- Kuku, A. M. P., Sulastri Libunelo, Taha, S. M., & Pakaya., Indawati, Pupung Puspa Ardini, S. R. (2025). Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3).
- Lubis, S. I., Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2025). Pemberdayaan Guru PAUD pada Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Modifikasi Permainan Tradisional bagi Anak PAUD.

- WAHANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 22–32.
- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1993). *Teaching English to Children*. Longman.
- Taula, N. (2022). Creative Teaching Strategies Implemented in Teaching English to Young Language Learner. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 529–534.
- Yusri, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Abad 21*. 5(1), 54–72.