Copyright © 2025 pada penulis
*Madaniya*, Vol. 6, No. 4, November 2025

# Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Bermain Berbasis Teknologi Digital

**Cut Mawar Helmanda [1], Rahmatun Nisa [2], Siti Safura [3]*, Ika Kana Trisnawati [4], Sarair [5], Ayuna Netta [6], Yuniarti [7], Lina Farsia [8]**

[1–8] Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Aceh

* siti.safura@unmuha.ac.id

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris anak usia dini melalui pendekatan bermain berbasis teknologi digital serta meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Banda Aceh pada bulan April hingga Juni tahun 2025 dengan melibatkan 45 anak, 5 guru, dosen, dan mahasiswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain melalui media video animasi, lagu interaktif, permainan kosakata, dan kuis digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi, partisipasi, dan kemampuan anak dalam mengenali kosakata dasar Bahasa Inggris, serta peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini dan menunjukkan potensi untuk direplikasi di lembaga pendidikan anak lainnya.

**Kata Kunci**: *pembelajaran bahasa Inggris, anak usia dini, bermain sambil belajar, teknologi digital, kompetensi guru*

## Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah menjadi salah satu keterampilan dasar abad ke-21 yang penting untuk dikuasai sejak usia dini. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi digital yang pesat, kemampuan berbahasa Inggris bukan hanya menjadi bekal untuk pendidikan lanjutan, tetapi juga membuka peluang lebih besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk literasi digital anak (Pinter, 2017; Rochmah, 2024). Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak usia taman kanak-kanak menjadi langkah strategis dalam membangun fondasi yang kuat bagi penguasaan bahasa di masa depan.

Namun demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD) atau taman kanak-kanak masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini (Indrawati & Purnama, 2024). Banyak lembaga pendidikan anak yang masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti hafalan atau pengulangan lisan tanpa konteks bermain yang bermakna. Padahal, karakteristik anak usia dini menuntut pendekatan yang bersifat bermain sambil belajar, di

mana mereka dapat memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, eksploratif, dan melibatkan teknologi yang mudah diakses (Haile, & Ghirmai, 2024).

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Penggunaan media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, dan video interaktif, dapat membantu menyampaikan materi Bahasa Inggris secara lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak (Haile, & Ghirmai, 2024; Susantini & Kristiantari, 2021). Anak-anak yang terbiasa berinteraksi dengan gawai dalam kehidupan sehari-hari juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, selama didampingi secara tepat dan diarahkan dengan bijak oleh guru maupun orang tua (Pirani & Hussain, 2019).

Di sisi lain, tidak semua guru di jenjang TK memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris maupun keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi hambatan dalam pengembangan kegiatan belajar Bahasa Inggris yang kreatif dan kontekstual. Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan dan pelatihan kepada para guru untuk memperluas wawasan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini (Belo et al., 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim dosen dan mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Aceh (Unmuha) melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul "Bermain dan Belajar Bahasa Inggris dengan Teknologi: Inovasi Digital untuk Anak TK." Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan berbasis permainan digital, sekaligus memberdayakan guru TK dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Diharapkan, melalui kegiatan ini, anak-anak dapat lebih mudah menyerap kosakata dasar Bahasa Inggris dan guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini akan menjadi lebih bermakna dan berdampak positif bagi perkembangan bahasa dan kecakapan digital anak-anak Indonesia di masa depan.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Banda Aceh mulai 22 April hingga 20 Juni 2025, dengan total 10 kali pertemuan yang diadakan dua kali seminggu yaitu hari Rabu dan Jumat. Program ini melibatkan dosen, mahasiswa, lima guru, dan 45 anak-anak yang dibagi dua kelas. Kegiatan dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret, permainan, dan interaksi langsung. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan adalah partisipatif-edukatif dengan model *learning by playing*, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Metode partisipatif-edukatif menekankan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna. Anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi ikut serta dalam berbagai aktivitas interaktif berbasis teknologi digital seperti menonton

video animasi, menyanyi lagu berbahasa Inggris, bermain game kosakata, dan mengikuti kuis digital. Aktivitas ini disusun secara *chunked* atau bertahap dengan variasi kegiatan singkat untuk menyesuaikan rentang konsentrasi anak, misalnya dimulai dengan video, dilanjutkan dengan lagu, lalu permainan interaktif.

Tahap pertama kegiatan adalah persiapan materi dan media digital, yaitu penyusunan modul sederhana berisi kosakata dasar seperti warna, angka, hewan, dan benda sekitar yang dikemas dalam media digital interaktif. Media yang digunakan berupa video edukatif, lagu anak-anak, dan aplikasi permainan sederhana yang menarik secara visual dan mudah dioperasikan oleh guru dan anak.

Tahap kedua adalah implementasi kegiatan bermain dan belajar yang dilakukan di dua kelas selama sepuluh minggu. Kegiatan mencakup permainan mencocokkan gambar dan kata, menonton dan menyanyi lagu berbahasa Inggris seperti *Old MacDonald Had a Farm* dan *The Wheels on the Bus*, serta aktivitas motorik mengikuti perintah sederhana dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini terbukti meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kemampuan anak dalam mengenali serta mengucapkan kosakata dasar.

Tahap terakhir adalah refleksi dan penguatan materi, di mana guru dan tim pengabdi mengajak anak melakukan diskusi ringan tentang kosakata yang telah dipelajari sambil memberikan apresiasi atas partisipasi mereka. Refleksi juga dilakukan bersama guru untuk menilai efektivitas metode dan mengidentifikasi perbaikan untuk kegiatan serupa di masa depan. Kombinasi pendekatan bermain dan teknologi digital terbukti menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Dalam melakukan evaluasi kegiatan, empat teknik utama digunakan, yaitu observasi langsung, refleksi guru dan tim pengabdi, penilaian formatif sederhana, serta dokumentasi yang di analisa secara kualitatif. Keempat teknik ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang keterlibatan anak, efektivitas media digital, serta perubahan perilaku dan kemampuan berbahasa Inggris mereka selama kegiatan berlangsung.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Banda Aceh menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi lapangan, anak-anak yang semula pasif mulai menunjukkan antusiasme tinggi dalam merespons instruksi sederhana seperti *stand up*, *clap your hands*, atau *touch your head*. Mereka mampu menyebutkan kosakata yang telah dipelajari dengan pelafalan cukup baik, meskipun masih memerlukan pembiasaan dalam intonasi dan struktur kalimat. Aktivitas bernyanyi bersama lagu seperti *If You're Happy*, *Head, Shoulders, Knees and Toes*, dan *Old MacDonald Had a Farm* terbukti membantu anak mengingat kosakata melalui gerak dan lagu, sesuai dengan pendekatan pembelajaran anak usia dini yang menekankan integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Shin, 2020). Penggunaan permainan digital turut meningkatkan fokus dan ketahanan belajar anak. Mereka tampak mampu bekerja sama, saling membantu dalam menjawab

pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam permainan kelompok, sejalan dengan temuan Haile dan Ghirmai (2024) bahwa pembelajaran berbasis bermain tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial anak.



**Gambar 1**. *Antusias anak-anak dalam belajar*

Bagi guru pendamping, kegiatan ini memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Guru memperoleh keterampilan praktis dalam memilih aplikasi edukatif yang sesuai, memanfaatkan video interaktif, serta mengelola kelas yang menggunakan media digital. Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk menerapkan metode serupa secara mandiri setelah kegiatan ini selesai. Hal ini menunjukkan peningkatan literasi digital dan kemampuan pedagogis guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, mendukung hasil penelitian Tondeur et al. (2017) yang menekankan pentingnya pelatihan terstruktur bagi guru untuk mengembangkan kompetensi digital dan inovasi pembelajaran.



**Gambar 2**. *Guru mendampingi anak-anak dalam belajar*

Efektivitas program ini terlihat dari tiga indikator utama yang menunjukkan peningkatan nyata dalam proses pembelajaran. Pertama, keterlibatan aktif anak-anak meningkat secara signifikan selama kegiatan berlangsung. Hal ini tercermin dari ekspresi wajah yang antusias, partisipasi lisan yang meningkat, serta interaksi fisik yang lebih aktif ketika mengikuti instruksi atau permainan edukatif. Keterlibatan semacam ini menandakan adanya pembelajaran bermakna yang melibatkan aspek emosional dan sosial anak, sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (2020) bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas yang bersifat konkret dan interaktif. Pendekatan *learning through play* juga memperkuat kemampuan bahasa melalui pengalaman langsung, karena anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks permainan dan lagu (Shin, 2020).

Kedua, hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa rata-rata anak mampu mengingat sekitar 70–80% kosakata yang diajarkan setelah tiga kali pertemuan. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dan memori jangka pendek yang positif. Ketiga, keberlanjutan minat belajar juga teramati dari laporan guru bahwa anak-anak sering mengulang lagu dan kosakata yang telah dipelajari di luar jam pelajaran, menunjukkan retensi jangka panjang terhadap materi yang diberikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Haile dan Ghirmai (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dan pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi serta retensi pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Dengan demikian, integrasi media digital ke dalam pembelajaran tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga memperkuat proses internalisasi bahasa Inggris secara alami dan menyenangkan.



**Gambar 3**. *Anak-anak berlatih mengingat kosakata Bahasa Inggris.*

Selain peningkatan kemampuan bahasa, kegiatan ini juga memberikan dampak sosial dan edukatif yang signifikan bagi anak-anak dan guru. Melalui aktivitas berkelompok, anak-anak belajar berinteraksi secara positif, menunggu giliran, berbagi alat, serta memberikan dukungan kepada teman sebaya. Aktivitas semacam ini berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional anak, yang menurut Vygotsky (1978) berkembang melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran berbasis permainan kolaboratif memungkinkan anak untuk berlatih komunikasi, empati, dan kerja sama dalam konteks alami, sehingga mendukung pembentukan karakter sejak usia dini (Edwards, 2022).



**Gambar 4**. *Anak-anak menunggu giliran untuk maju ke depan.*

Bagi guru, kegiatan ini memperkuat kesadaran akan pentingnya menciptakan suasana belajar yang inklusif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai inovator yang mampu memanfaatkan media digital untuk mendukung keterlibatan anak secara aktif. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tondeur et al. (2017) yang menekankan bahwa peningkatan kompetensi digital guru memiliki dampak langsung terhadap efektivitas dan kualitas interaksi pembelajaran. Selain itu, kerja sama antara perguruan tinggi dan lembaga PAUD melalui kegiatan ini juga memperkuat sinergi antara dunia akademik dan masyarakat, membuka peluang untuk replikasi program serupa di masa mendatang yang lebih luas dan berkelanjutan (Rahman & Lee, 2023).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *learning through play* yang dipadukan dengan media digital merupakan inovasi efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan karakter sosial anak usia dini.

## Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan pendekatan *learning by playing* berbasis teknologi digital telah berhasil meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris anak usia dini di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Banda Aceh. Anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek motivasi, partisipasi, dan penguasaan kosakata melalui kegiatan bernyanyi, bermain interaktif, dan penggunaan media digital. Selain itu, guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kegiatan ini juga memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan anak usia dini dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dikembangkan secara berkelanjutan melalui pelatihan guru, penyusunan modul digital interaktif, serta penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap perkembangan bahasa dan literasi digital anak. Model pembelajaran ini juga berpotensi direplikasi di berbagai lembaga PAUD/TK lainnya guna mendukung pemerataan akses terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan anak usia dini.

## Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa TK Bustanul Athfal Aisyiyah Banda Aceh atas kerja sama dan partisipasi aktifnya selama kegiatan berlangsung. Kami berharap kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan, baik bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris sejak dini, maupun bagi guru dalam meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

## Referensi

Belo, N., McKenney, S., Voogt, J., & Bradley, B. (2016). Teacher knowledge for using technology to foster early literacy: A literature review. *Computers in Human Behavior, 60*, 372–383. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.053

Edwards, C. (2022). *Play-based learning and social development in early childhood education*. Routledge.

Indrawati, I., & Purnama, S. (2024). Needs analysis for development of learning multimedia to facilitate introduction of English in early childhood. *Journal of Childhood Development, 4*(2), 489–498.

Haile, A., & Ghirmai, T. (2024). Digital play and language learning: Enhancing cognitive and social skills in early learners. *Early Childhood Education Journal*, 52(3), 411–425. https://doi.org/10.1007/s10643-023-01498-2

Piaget, J. (2020). *The psychology of the child* (New ed.). Basic Books.

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

Pirani, S., & Hussain, N. (2019). Technology is a tool for learning: Voices of teachers and parents of young children. *Journal of Education & Social Sciences, 7*(1), 55–66.

Rahman, M., & Lee, H. (2023). University–community partnerships in digital education: Models for sustainable collaboration. *International Journal of Educational Development*, 97, 102741. https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102741

Rochmah, N. (2024). The influence of multimedia learning media on the development of early childhood literacy: Pengaruh media pembelajaran multimedia terhadap perkembangan literasi anak usia dini. *Jurnal Pena PAUD, 5*(2), 103–115.

Shin, J. K. (2020). *Teaching young learners English: From theory to practice*. National Geographic Learning.

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(3), 439–448. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37236

Tondeur, J., van Braak, J., Siddiq, F., & Scherer, R. (2017). Time for a new approach to prepare future teachers for educational technology use: Its meaning and measurement. *Computers & Education, 104*, 1–14. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.