

English Fun: Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Anak

Abdul Gapur

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Nurhayati

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Silva Fadilah Suparman

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Alamat: Jln. Pembangunan Salakaso, Desa Pasirhalang, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Sukabumi

Korespondensi penulis: abdulgof4224@gmail.com

Abstrak. *Children in rural communities have few opportunities to interact in fun ways to learn English. This means low motivation and little exposure to the language as it is really used. Learning opportunities that foster language development and learner confidence might be available thru community-based education programs. This community service was conducted at the Banyuwangi Community Learning Center, Cibitung District, Sukabumi Regency. This community service is aimed to improve the English skill of young students thru English Fun program. The program was conducted for a month (Monday-Thursday) with elementary and secondary school students. The activities were participatory and learner-centered thru interactive games, songs, storytelling, vocabulary enrichment, simple conversations, role-playing and collaborative learning. The activities were intended to create a happy learning environment, to promote active participation, and to facilitate meaningful communication in the English language. Implementation showed increased student enthusiasm, confidence, classroom participation and willingness to use English in daily interactions. The constant practice helped the learners to improve their basic vocabulary acquisition, pronunciation and communication skills. To conclude, the English Fun program was effective in improving the basic English skills of children and cultivating positive attitudes toward learning English. With this program, we highlight the positive effects of sustainable community-based learning projects that help increase access to education and support English language learning for rural community children.*

Keywords: *English Fun; community learning center; young learners; English language learning*

Abstrak. Terbatasnya akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang menarik masih menjadi tantangan bagi anak-anak di wilayah pedesaan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan minimnya kesempatan menggunakan bahasa Inggris secara nyata. Program pendidikan berbasis masyarakat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak melalui kegiatan English Fun di Banyuwangi Community Learning Center, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi. Program dilaksanakan selama satu bulan, setiap hari Senin hingga Kamis, dengan melibatkan siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan berupa pendekatan partisipatif dan berpusat pada peserta didik melalui permainan edukatif, lagu, bercerita, pengayaan kosakata, percakapan sederhana, role-playing, dan pembelajaran kolaboratif. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif dan komunikasi bermakna dalam bahasa Inggris. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, partisipasi belajar, serta keberanian peserta menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi sehari-hari. Peserta juga mengalami peningkatan penguasaan kosakata dasar, pelafalan, dan keterampilan komunikasi melalui latihan yang berkelanjutan. Program English Fun terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi dasar bahasa Inggris sekaligus membangun

sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Program ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masyarakat dapat menjadi strategi berkelanjutan untuk memperluas akses pendidikan dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak di daerah pedesaan.

Kata Kunci: English Fun; Community Learning Center; anak usia sekolah; pembelajaran bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya mendukung kemampuan akademik, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi, literasi, serta kesiapan peserta didik dalam mengakses informasi dan teknologi. Namun, kesempatan belajar bahasa Inggris bagi anak-anak di wilayah pedesaan masih relatif terbatas. Keterbatasan fasilitas belajar, minimnya lingkungan berbahasa Inggris, serta kurangnya aktivitas pembelajaran yang menarik menyebabkan motivasi dan kepercayaan diri anak dalam mempelajari bahasa Inggris belum berkembang secara optimal (Nguyen & Terry, 2022; Setyowati et al., 2023).

Desa Banyuwangi, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi sumber daya manusia yang besar, khususnya anak-anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pengelola Banyuwangi Community Learning Center, terdapat sekitar 30 peserta didik yang secara rutin mengikuti kegiatan belajar di luar jam sekolah. Sebagian besar peserta memiliki ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris, namun masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dasar, pelafalan (pronunciation), serta keberanian untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya kesempatan praktik, metode pembelajaran yang masih berpusat pada hafalan, serta minimnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, Banyuwangi Community Learning Center memiliki potensi sebagai pusat pembelajaran berbasis masyarakat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan kompetensi bahasa Inggris anak-anak. Keberadaan pusat belajar ini menjadi wadah yang strategis untuk menyelenggarakan kegiatan edukatif di luar pembelajaran formal melalui pendekatan yang lebih fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan. Potensi tersebut menjadi dasar pelaksanaan program English Fun, yaitu kegiatan pendampingan belajar bahasa Inggris yang mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, storytelling, role-playing, vocabulary games, dan percakapan sederhana sehingga peserta dapat belajar melalui pengalaman yang aktif dan bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis aktivitas (activity-based learning) mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Kegiatan belajar yang menggabungkan unsur permainan dan kolaborasi terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta lebih aktif menggunakan bahasa target (Derakhshan et al., 2022). Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (learner-centered learning) memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi secara alami (Richards, 2023). Penelitian lain juga melaporkan bahwa penggunaan permainan edukatif dan storytelling memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata serta rasa percaya diri anak dalam menggunakan bahasa Inggris (Rahmawati & Cahyono, 2021; Wahyuni

et al., 2024). Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, berbagai program pendampingan bahasa Inggris berbasis komunitas telah menunjukkan hasil yang positif. Program-program tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menyediakan akses pendidikan yang lebih inklusif (Sari et al., 2022; Putri et al., 2023). Meskipun demikian, implementasi program pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan secara intensif dan berkelanjutan melalui Community Learning Center di wilayah pedesaan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi program yang mampu mengoptimalkan potensi pusat belajar masyarakat sebagai ruang belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan ini meliputi: (1) rendahnya penguasaan kosakata dan pelafalan bahasa Inggris peserta didik; (2) kurangnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris; (3) terbatasnya kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif di luar sekolah; dan (4) belum optimalnya pemanfaatan Community Learning Center sebagai media penguatan kemampuan bahasa Inggris anak. Melalui permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris, motivasi belajar, serta kepercayaan diri anak-anak melalui program English Fun yang dilaksanakan di Banyuwangi Community Learning Center. Program ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui berbagai aktivitas interaktif sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran bahasa Inggris berbasis masyarakat yang berkelanjutan dan dapat direplikasi pada pusat-pusat belajar masyarakat lainnya sebagai upaya memperluas akses pendidikan berkualitas di daerah pedesaan.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (young learners) memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari pembelajaran bahasa pada orang dewasa. Anak-anak cenderung menyerap bahasa secara optimal melalui pengalaman konkret, pengulangan, serta aktivitas yang bermakna dan menyenangkan, bukan melalui hafalan kaidah kebahasaan. Meisani et al. (2020) menegaskan bahwa tingkat kemahiran bahasa Inggris anak-anak Indonesia dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain lingkungan belajar, intensitas eksposur bahasa, serta dukungan keluarga dan sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, Sukarno dan Jinabe (2024) menekankan pentingnya menyelaraskan kebutuhan belajar bahasa Inggris anak sekolah dasar dengan konteks keluarga dan lingkungan sosialnya agar pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan, tidak hanya terbatas pada ruang kelas formal.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pemerolehan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris. Dörnyei (2020) menjelaskan bahwa motivasi bahasa berkembang secara dinamis dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami peserta didik, termasuk suasana kelas dan kualitas interaksi dengan pengajar maupun teman sebaya. Nguyen dan Terry (2022) melalui kajian sistematis menemukan bahwa motivasi belajar bahasa Inggris pada anak usia sekolah sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dukungan sosial, dan variasi aktivitas pembelajaran yang diberikan.

Temuan ini diperkuat oleh Setyowati et al. (2023) yang membuktikan bahwa aktivitas kelas yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa EFL di Indonesia secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas (*activity-based learning*) dan berpusat pada peserta didik (*learner-centered learning*) menjadi landasan penting dalam merancang program *English Fun*. Derakhshan et al. (2022) menunjukkan bahwa kompetensi sosial-emosional dan dukungan pengajar berperan besar dalam meningkatkan keterlibatan akademik peserta didik bahasa Inggris, termasuk melalui aktivitas yang mendorong interaksi dan kolaborasi. Richards (2023) menambahkan bahwa pembelajaran bahasa yang memperhatikan dimensi emosi peserta didik, seperti rasa senang dan aman secara psikologis, mampu menciptakan ruang belajar yang lebih terbuka bagi anak untuk berani mencoba dan melakukan kesalahan dalam berbahasa, yang pada akhirnya mendukung perkembangan kepercayaan diri berbahasa secara alami.

Permainan edukatif (*educational games*), lagu, dan *storytelling* merupakan strategi yang secara empiris terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak. Rahmawati dan Cahyono (2021) melaporkan bahwa *storytelling* memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik usia sekolah dasar karena menghadirkan konteks yang konkret dan mudah diingat. Wahyuni et al. (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga keterlibatan siswa di dalam kelas secara keseluruhan. Kedua strategi ini relevan dengan aktivitas yang diterapkan dalam program *English Fun*, yaitu *language games*, *English songs*, dan *storytelling*. Keterlibatan (*engagement*) peserta didik menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas suatu program pembelajaran. Fredricks et al. (2019) mengklasifikasikan keterlibatan siswa ke dalam tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), dan kognitif (*cognitive*), yang ketiganya perlu difasilitasi secara bersamaan agar pembelajaran berlangsung optimal. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris anak usia sekolah, keterlibatan perilaku dapat terlihat dari partisipasi aktif dalam permainan dan diskusi kelompok, keterlibatan emosional tercermin dari antusiasme dan rasa senang mengikuti kegiatan, sedangkan keterlibatan kognitif tampak dari upaya peserta memahami dan menggunakan kosakata baru dalam komunikasi sederhana.

Pembelajaran bahasa Inggris berbasis komunitas (*community-based learning*) juga menjadi kerangka konseptual penting dalam kegiatan ini. Sari et al. (2022) menunjukkan bahwa program *English camp* sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak di wilayah pedesaan sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat setempat. Temuan serupa dikemukakan oleh Putri et al. (2023) yang menegaskan bahwa pendekatan *service-learning* berbasis komunitas efektif meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Farah et al. (2024) serta da Silva et al. (2024) turut menunjukkan bahwa program pendampingan bahasa Inggris berbasis pengabdian masyarakat memberikan manfaat timbal balik, baik bagi peserta didik maupun mahasiswa atau relawan sebagai fasilitator. Namun demikian, Putri dan Nunung (2023) mengingatkan bahwa pengajaran keterampilan berbicara bagi anak usia sekolah tetap menghadapi tantangan, seperti keberagaman kemampuan awal peserta dan keterbatasan waktu praktik, sehingga

diperlukan strategi pendampingan yang adaptif sebagaimana diterapkan dalam program English Fun.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Banyuwangi Community Learning Center, Desa Banyuwangi, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi. Sasaran kegiatan adalah 30 anak usia sekolah, yang terdiri atas siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Program dilaksanakan selama satu bulan, yaitu setiap hari Senin hingga Kamis, dengan durasi setiap pertemuan sekitar 90–120 menit. Pelaksanaan kegiatan dirancang menggunakan pendekatan learner-centered learning yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

Metode penerapan terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pendampingan, dan (4) tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan pengelola Banyuwangi Community Learning Center, identifikasi kebutuhan belajar peserta melalui observasi awal dan wawancara singkat, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyediaan media pembelajaran berupa kartu kosakata (flashcards), lembar aktivitas, permainan edukatif, lagu berbahasa Inggris, dan bahan storytelling. Tahap ini bertujuan agar materi yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan tingkat kemampuan peserta. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui program English Fun yang mengintegrasikan berbagai aktivitas pembelajaran komunikatif. Setiap pertemuan diawali dengan ice breaking untuk membangun motivasi belajar, dilanjutkan dengan pengenalan kosakata dan ungkapan sederhana, permainan edukatif (language games), lagu (English songs), storytelling, role-playing, percakapan sederhana (simple conversation), serta aktivitas kelompok yang mendorong peserta menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi peserta secara bertahap. Tahap pendampingan dilakukan secara berkelanjutan selama program berlangsung. Fasilitator memberikan umpan balik (feedback) terhadap pelafalan (pronunciation), penggunaan kosakata, serta keberanian peserta dalam berkomunikasi. Pendampingan juga dilakukan melalui pemberian motivasi, penguatan positif (positive reinforcement), dan kegiatan refleksi singkat pada akhir setiap pertemuan sehingga peserta dapat mengenali perkembangan kemampuan mereka.

Keberhasilan program dievaluasi menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, lembar penilaian kinerja (performance checklist), dan angket respons peserta. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta selama pembelajaran, sedangkan lembar penilaian digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan dasar bahasa Inggris yang meliputi penguasaan kosakata, pelafalan, keberanian berbicara, dan partisipasi dalam aktivitas kelompok. Angket respons digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi dan persepsi peserta terhadap pembelajaran bahasa Inggris setelah mengikuti program. Indikator ketercapaian kegiatan ditentukan berdasarkan empat aspek utama, yaitu: (1) meningkatnya kehadiran dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan; (2) meningkatnya penguasaan kosakata dan kemampuan menggunakan ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris; (3) meningkatnya rasa percaya diri peserta dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris selama aktivitas pembelajaran; dan (4) terbentuknya sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan yang menyenangkan dan

kolaboratif. Tingkat keberhasilan program dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil observasi awal dan akhir kegiatan serta menginterpretasikan respons peserta selama pelaksanaan program. Perubahan yang terjadi tidak hanya menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga perkembangan sikap percaya diri, keterampilan bekerja sama, dan motivasi belajar sebagai dampak dari penerapan program English Fun di lingkungan pembelajaran berbasis masyarakat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Program English Fun dilaksanakan di Banyuwangi Community Learning Center, Desa Banyuwangi, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi, selama satu bulan dengan frekuensi kegiatan empat kali dalam seminggu (Senin–Kamis). Kegiatan diikuti oleh 30 peserta yang terdiri atas siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama dengan kemampuan bahasa Inggris yang beragam. Program dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif melalui pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi kemampuan awal peserta untuk mengidentifikasi penguasaan kosakata, pelafalan, dan keberanian berbicara menggunakan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta telah mengenal kosakata sederhana, seperti nama benda, warna, angka, dan salam (*greetings*), namun masih mengalami kesulitan dalam menggunakannya dalam komunikasi sederhana. Selain itu, sebagian besar peserta menunjukkan rasa malu dan kurang percaya diri ketika diminta memperkenalkan diri atau berbicara menggunakan bahasa Inggris di depan teman-temannya. Selama pelaksanaan program, kegiatan pembelajaran dikemas secara interaktif melalui *ice breaking*, permainan edukatif (*language games*), lagu berbahasa Inggris (*English songs*), *storytelling*, *role-playing*, pengenalan kosakata (*vocabulary building*), percakapan sederhana (*simple conversation*), serta kerja kelompok. Setiap aktivitas dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus memberikan kesempatan praktik bahasa secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan antusiasme peserta pada setiap pertemuan. Peserta lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta berani mencoba menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi dan lembar penilaian, program menunjukkan perubahan yang positif terhadap kemampuan maupun sikap belajar peserta. Penguasaan kosakata dasar meningkat karena peserta memperoleh kesempatan untuk mengulang dan menggunakan kosakata dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kemampuan pelafalan juga mengalami perkembangan melalui latihan bersama, lagu, dan pendampingan secara langsung dari fasilitator. Selain itu, keberanian peserta untuk berbicara dalam bahasa Inggris meningkat dibandingkan kondisi awal. Pada akhir kegiatan, sebagian besar peserta mampu memperkenalkan diri, menyebutkan anggota keluarga, nama benda di sekitar, warna, angka, serta melakukan percakapan sederhana menggunakan ungkapan sehari-hari. Perubahan yang tidak kalah penting terlihat pada aspek afektif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat peserta lebih percaya diri, termotivasi, dan tidak takut melakukan kesalahan ketika menggunakan bahasa Inggris. Interaksi antarpeserta juga semakin baik karena sebagian besar aktivitas dilakukan secara berpasangan maupun berkelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan kolaborasi tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan keberanian dalam berinteraksi.

Keberhasilan kegiatan diukur menggunakan beberapa indikator, yaitu tingkat kehadiran peserta, partisipasi aktif selama pembelajaran, peningkatan kemampuan kosakata dan pelafalan, keberanian berbicara menggunakan bahasa Inggris, serta respons peserta terhadap kegiatan. Selama program berlangsung, tingkat kehadiran peserta tergolong tinggi dan sebagian besar peserta mengikuti kegiatan secara konsisten hingga akhir program. Hasil angket respons menunjukkan bahwa peserta merasa kegiatan English Fun lebih menarik dibandingkan

pembelajaran konvensional karena mereka dapat belajar sambil bermain, bernyanyi, dan berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Program

Indikator	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
Motivasi mengikuti pembelajaran bahasa Inggris	Sedang	Tinggi
Partisipasi dalam kegiatan	Pasif	Aktif
Penguasaan kosakata dasar	Terbatas	Meningkat
Keberanian berbicara	Rendah	Meningkat
Kerja sama dalam kelompok	Cukup	Sangat Baik

Program English Fun memberikan nilai tambah bagi masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah di Desa Banyuwangi. Dalam jangka pendek, program ini meningkatkan motivasi belajar, penguasaan kosakata dasar, serta kepercayaan diri peserta dalam menggunakan bahasa Inggris. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan budaya belajar bahasa Inggris di lingkungan masyarakat serta mengoptimalkan fungsi Banyuwangi Community Learning Center sebagai pusat pembelajaran berbasis masyarakat yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di desa. Meskipun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala. Perbedaan usia dan kemampuan peserta menyebabkan fasilitator harus menyesuaikan strategi pembelajaran agar seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran dan waktu pelaksanaan menjadi tantangan dalam memberikan materi yang lebih mendalam. Namun demikian, antusiasme peserta, dukungan pengelola Community Learning Center, serta keterlibatan masyarakat menjadi faktor pendukung utama yang memungkinkan seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, program English Fun memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan sebagai program pembelajaran berkelanjutan. Pengembangan dapat dilakukan melalui penyusunan modul pembelajaran berbasis permainan, pemanfaatan media digital interaktif, pelibatan relawan atau mahasiswa sebagai pendamping, serta kolaborasi dengan sekolah dan pemerintah desa. Dengan demikian, Community Learning Center tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar tambahan, tetapi juga menjadi pusat pemberdayaan masyarakat dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris anak-anak secara berkelanjutan.



Gambar 1 dan 2. Fasilitator mendampingi peserta dalam kegiatan pengenalan dan latihan kosakata bahasa Inggris menggunakan lembar aktivitas



*Gambar 3. Peserta membaca buku cerita berbahasa Inggris dalam kegiatan storytelling;
Gambar 4. Peserta mengikuti aktivitas praktik langsung (hands-on activity) bersama fasilitator*

KESIMPULAN

Program *English Fun* di *Banyuwangi Community Learning Center* berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris, motivasi belajar, dan kepercayaan diri anak-anak dalam menggunakan bahasa Inggris melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan yang mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, *storytelling*, *role-playing*, serta percakapan sederhana mampu menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga peserta lebih antusias mengikuti setiap kegiatan dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Program ini tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan penguasaan kosakata, pelafalan, dan kemampuan komunikasi sederhana, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan partisipasi aktif peserta. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa *Community Learning Center* dapat menjadi wadah pembelajaran berbasis masyarakat yang efektif dalam memperluas akses pendidikan bahasa Inggris bagi anak-anak di wilayah pedesaan.

Program *English Fun* perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pengembangan materi yang lebih bervariasi, pemanfaatan media pembelajaran digital, serta kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemerintah desa. Upaya tersebut diharapkan dapat memperluas manfaat program sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan kompetensi bahasa Inggris anak-anak secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- da Silva, A., Junita, J., Pasaribu, J. B. T., Tavian, Y., & Manurung, A. R. (2024). Being reflective student tutors through community service programs. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(3), 471–476.
- Derakhshan, A., Coombe, C., Zhaleh, K., & Tabatabaeian, M. (2022). Examining the roles of social-emotional competence and teacher support in English language learners' academic engagement. *Frontiers in Psychology*, 13, 937435. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.937435>
- Dörnyei, Z. (2020). *Innovations and challenges in language learning motivation*. Routledge.

- Farah, R., Khoiriyah, K., & Wicaksono, B. (2024). English teaching assistant program for elementary school teachers. *International Journal of Community Service Learning*, 8(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v8i1.75602>
- Fredricks, J. A., Reschly, A. L., & Christenson, S. L. (Eds.). (2019). *Handbook of student engagement interventions: Working with disengaged students*. Academic Press.
- Meisani, D. R., Hamied, F. A., Musthafa, B., & Purnawarman, P. (2020). Factors affecting Indonesian young learners' English proficiency level. *TEFLIN Journal*, 31(2), 204–229. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v31i2/204-229>
- Nguyen, H. T. M., & Terry, D. R. (2022). English learning motivation among young learners: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 560. <https://doi.org/10.3390/educsci12080560>
- Putri, H. S. K., & Nunung, N. (2023). The teacher challenges of teaching speaking for young learners: A case study. *Journal on Education*, 6(1), 831–840.
- Putri, N. A., Hidayat, D., & Lestari, S. (2023). Community-based English learning to improve students' communication skills: A service-learning approach. *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Rahmawati, E., & Cahyono, B. Y. (2021). The effectiveness of storytelling in improving young learners' English vocabulary. *TEFLIN Journal*, 32(2), 287–305.
- Richards, J. C. (2022). Exploring emotions in language teaching. *RELC Journal*, 53(1). <https://doi.org/10.1177/0033688220927531>
- Sari, D. P., Nugroho, A., & Wulandari, R. (2022). English camp as a community empowerment program for young learners in rural areas. *Journal of Community Service and Learning*, 6(1), 52–61.
- Setyowati, L., Anam, S., & Cahyono, B. Y. (2023). Promoting English learning motivation through interactive classroom activities in Indonesian EFL context. *Studies in English Language and Education*, 10(1), 204–221.
- Sukarno, S., & Jinabe, M. (2024). The needs of English for elementary school students: From family to school. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 83–98. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.67841>
- Wahyuni, S., Fitriani, S. S., & Mulyadi, D. (2024). Game-based learning for improving young learners' English vocabulary and classroom engagement. *Studies in English Language and Education*, 11(1), 118–135.