

**TEACHING YOUNG LEARNERS MADE FUN: PELATIHAN METODE
MENGAJAR DAN SHARING GAMES EDUKATIF****Khilda Shopia^{1*}, Aisha Nadya², Andri Kurniawan³, Isnaniah⁴, Tenia Ramalia⁵, Marrieta
Moddies Swara⁶**^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Syekh Yusuf, Indonesia*Corresponding author, *e-mail*: khildashopia@unis.ac.id

Abstract: English language instruction for young learners requires approaches that align with their characteristics, namely enjoyable, communicative, and contextual learning activities. However, preliminary observations indicate that the learning process at LKP Star Academy is still dominated by grammar-oriented instruction with minimal use of educational games, which has resulted in low student engagement and learning motivation. This community service program aims to enhance teachers' pedagogical competence through training on innovative teaching methods and the sharing of educational games for English language instruction for young learners. The program was conducted in the form of a one-day training consisting of two sessions: a theoretical session and a practical session. The theoretical session discussed the characteristics of young learners, principles of enjoyable English language learning, and the introduction of approaches such as Total Physical Response (TPR), storytelling, multisensory teaching, and task-based learning. The practical session focused on simulations of educational games implementation, teaching practice, and the design of creative learning activities. The results of the program indicate improvements in teachers' understanding, skills, and confidence in designing and implementing English language instruction that is more active, communicative, and student-centered. Therefore, this community service activity contributes positively to promoting a paradigm shift in English language teaching toward enjoyable learning that meets the needs of young learners

Keyword : young learners; teachers' training; enjoyable learning; educational games; community services

Riwayat Artikel

Received: 14 Juni 2025	Revised: 24 Juli 2025	Accepted: 16 Agustus 2025	Published: 30 November 2025
----------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------

Citation (APA): Shopia, K., Nadya, A., Kurniawan, A., Isnaniah., Ramalia, T., & Swara, M.M., (2025). *Teaching Young Learners Made Fun: Pelatihan Metode Mengajar dan Sharing Games Edukatif*. *Jurnal Karya Abdi Bangsa (JKAB)*, 1(2), 57-64.

PENDAHULUAN

Kebutuhan memiliki keterampilan bahasa Inggris terus meningkat seiring dengan perkembangan globalisasi dan tuntutan kompetensi abad ke-21, sehingga pembelajaran bahasa Inggris perlu dipersiapkan sejak usia dini (Hidayatullah et al., 2025). Pada tahap ini, anak-anak berada pada periode emas (*golden age*) dalam pemerolehan bahasa, di mana mereka lebih mudah menyerap bahasa asing melalui paparan yang bermakna dan kontekstual (Susilo Budi Darmawan, et al., 2024). Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak dini tidak hanya bertujuan untuk membekali anak dengan kemampuan linguistik dasar, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap positif, rasa percaya diri, dan kesiapan berkomunikasi di masa depan (Zulfitria et al., 2023). Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik *young learners* agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan (Ayesha Nayra E. et al., 2025).

Pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learners* memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran untuk remaja atau orang dewasa (Utami & Hasanah, 2020). Anak-anak cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan permainan, gerak, lagu, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat menyenangkan (*fun learning*) menjadi kunci dalam menumbuhkan minat, motivasi, serta kepercayaan diri anak dalam menggunakan bahasa Inggris sejak dini (Putra et al., 2024)

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan para pengajar di LKPSA, ditemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris masih didominasi oleh pendekatan grammar oriented (Anealka Aziz Hussin, 2018). Guru lebih banyak menekankan pada penjelasan struktur tata bahasa, penghafalan pola kalimat, serta pengerjaan latihan tertulis. Pendekatan ini kurang sesuai dengan karakteristik *young learners* yang memiliki rentang perhatian pendek dan membutuhkan variasi aktivitas belajar yang menarik (Atifah Azhar et al., 2022). Akibatnya, siswa cenderung mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan games edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di LKPSA masih tergolong terbatas. Sebagian guru belum memiliki referensi dan keterampilan dalam merancang serta menerapkan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Padahal, games edukatif dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan kosakata, melatih keterampilan berbicara, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan komunikatif (Zahra, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan metode mengajar yang lebih komunikatif dan menyenangkan, serta melakukan sharing games edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi *young learners*. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru di LKPSA dapat mengurangi ketergantungan pada pendekatan grammar oriented dan mulai mengimplementasikan pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak-anak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menyenangkan bagi young learners. Pelatihan mengusung tema *Innovative Classroom Techniques for Young Learner Engagement* dan dilaksanakan dalam dua sesi utama, yaitu sesi teoritis dan sesi praktis. Kegiatan dilaksanakan pada Hari Senin, 20 Oktober 2025 di ruangan LKP Star Academy, yang dimulai dari pukul 08.00-16.00 WIB, dimana dibagi menjadi dua sesi.

Sesi pertama merupakan sesi teoritis yang dilaksanakan pada pukul 09.00–12.00. Pada sesi ini, peserta diberikan pemaparan konsep dan landasan teoretis terkait karakteristik young learners, prinsip pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, serta pentingnya penggunaan metode komunikatif dan games edukatif dalam pembelajaran. Materi juga mencakup pengenalan berbagai teknik kelas inovatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa, seperti penggunaan lagu, gerak, storytelling, dan permainan berbasis bahasa. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif, diskusi, dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman peserta.

Sesi kedua merupakan sesi praktis yang dilaksanakan pada pukul 13.00–16.00. Pada sesi ini, peserta dilibatkan secara aktif dalam praktik langsung penerapan teknik pembelajaran inovatif dan games edukatif yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya. Kegiatan meliputi simulasi mengajar, praktik penggunaan games bahasa Inggris, kerja kelompok, serta refleksi bersama terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Melalui sesi praktis ini, peserta diharapkan mampu mengaplikasikan metode dan teknik pembelajaran secara kontekstual serta siap mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masing-masing. Adapun untuk rundown kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

RUNDOWN IN SERVICE TRAINNING LKP STAR ACADEMY

Theme: *Innovative Classroom Techniques for Young Learner Engagement*

Organizer	LKP Star Academy
Speaker/Trainer	Nanda Permatasari, S.Pd.
Duration	1 Day (09.00-16.00)
Sessions	2 (Morning and Afternoon)

Session 1: 09.00–12.00

Topic: *Engaging Teaching Approaches & Creating Comfortable Learning Atmosphere*

Time	Activity	Description	Person in Charge
09.00–09.15	Opening Session	Welcome speech, workshop overview, objectives	Khilda Shopia, M.Pd.
09.15–09.45	Mini Lecture: Understanding Young Learners	Characteristics of young learners, creating enjoyable classrooms	Nanda Permatasari, S.Pd.
09.45–10.30	Innovative Teaching Approaches	Introduction to TPR, storytelling, multisensory teaching, task-based learning	Nanda Permatasari, S.Pd.
10.30–10.45	Coffee Break		

Time	Activity	Description	Person in Charge
10.45–11.30	Demonstration & Practice	Teachers practice TPR, storytelling, and creative classroom techniques	Nanda Permatasari, S.Pd.
11.30–12.00	Reflection & Summary	Key takeaways, Q&A	Nanda Permatasari, S.Pd.

Session 2: 13.00–16.00

Topic: *Games, Activities, and Techniques to Maximize Young Learner Engagement*

Time	Activity	Description	Person in Charge
13.00–13.45	Vocabulary & Grammar Games	A set of practical games, techniques, and teaching methods designed to support vocabulary and grammar learning for young learners.	Nanda Permatasari, S.Pd.
13.45–14.30	Speaking & Movement Games	A set of practical games, techniques, and teaching methods designed to support speaking and movement-based learning for young learners	Nanda Permatasari, S.Pd.
14.30–14.45	Break		
14.45–15.20	Designing Activities Beyond Textbooks	Groups design activities using book topics but delivered creatively	Nanda Permatasari, S.Pd.
15.20–15.45	Group Presentations	Group presentations & feedback session	Nanda Permatasari, S.Pd.
15.45–16.00	Closing Session	Summary, teacher action plan, certificate distribution, photo session	Khilda Shopia, Nanda Permatasari and participants

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang berlangsung dalam dua sesi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru di lingkungan LKP SA dalam mengajar bahasa Inggris bagi *young learners*. Pada sesi teoritis, guru memperoleh pemahaman mengenai pentingnya *engaging teaching approaches* dan penciptaan suasana belajar yang nyaman (*comfortable learning atmosphere*). Menurut (Sufiani, 2021) pembelajaran yang menyenangkan sebaiknya diberikan oleh guru kepada siswanya melalui pendekatan di kelas, permainan yang interaktif. Materi ini membantu guru menyadari bahwa pembelajaran yang efektif untuk anak-anak tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, narasumber memperkenalkan berbagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik *young learners*, seperti *Total Physical Response (TPR)*, *storytelling*, *multisensory teaching*, dan *task-based learning*. Pendekatan-pendekatan tersebut memberikan

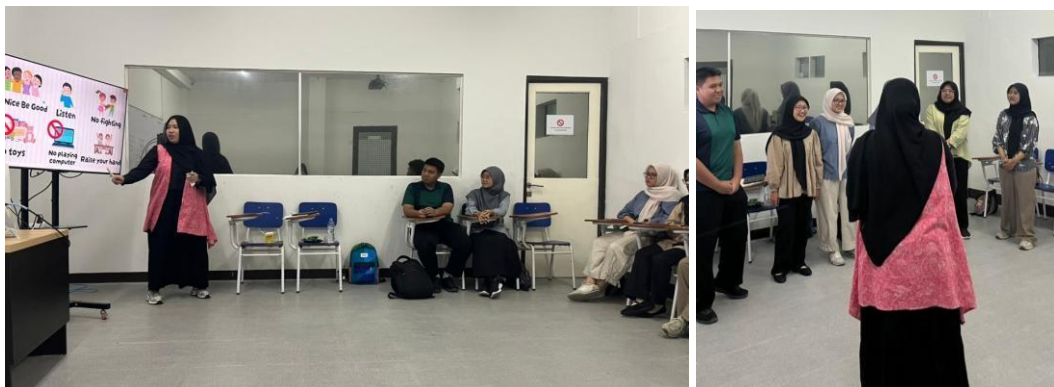
alternatif metode pengajaran yang lebih komunikatif dan kontekstual dibandingkan pendekatan *grammar oriented* yang selama ini dominan digunakan oleh guru. Guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pendekatan ini karena dinilai lebih mudah diterapkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 1 Kegiatan Pelatihan



Pada sesi praktis, guru mendapatkan pengalaman langsung melalui simulasi *Games, Activities, and Techniques to Maximize Young Learner Engagement*. Kegiatan ini mencakup seperangkat permainan dan teknik pengajaran yang dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata dan tata bahasa secara kontekstual, tanpa mengurangi unsur kesenangan. Melalui praktik ini, guru memahami bahwa pembelajaran grammar dapat diintegrasikan secara alami melalui aktivitas bermain, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan belajar anak-anak.

Gambar 2 Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan





Selain itu, sesi praktis juga menekankan pada penggunaan permainan dan aktivitas berbasis gerak untuk mendukung keterampilan berbicara (*speaking*) dan pembelajaran berbasis kinestetik. Aktivitas yang melibatkan gerakan fisik, peran, dan interaksi kelompok terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan komunikatif. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa guru menjadi lebih kreatif dalam merancang aktivitas kelas yang melibatkan siswa secara menyeluruh.

Pada sesi terakhir, guru diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mempraktikkan hasil pembelajaran di hadapan narasumber. Kegiatan ini menjadi sarana refleksi sekaligus evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan. Melalui umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh narasumber, guru dapat mengidentifikasi kelebihan dan aspek yang masih perlu ditingkatkan dalam penerapan metode dan games edukatif. Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogis guru serta mendorong perubahan paradigma pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil kegiatan workshop yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan beberapa hal yaitu;

1. Kegiatan pelatihan dua sesi yang mengombinasikan pendekatan teoritis dan praktis terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman guru LKP SA mengenai karakteristik pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learners*.
2. Pengenalan pendekatan pengajaran yang melibatkan *Total Physical Response (TPR)*, *storytelling*, *multisensory teaching*, dan *task-based learning* membantu guru menggeser paradigma pembelajaran dari yang berorientasi pada grammar menuju pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada siswa.

3. Simulasi games dan aktivitas pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengintegrasikan pembelajaran kosakata, tata bahasa, serta keterampilan berbicara secara kontekstual dan menyenangkan.
4. Kegiatan praktik dan diskusi yang disertai umpan balik dari narasumber meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas guru dalam merancang serta menerapkan teknik pembelajaran inovatif di kelas.
5. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogis guru dan mendukung terciptanya suasana pembelajaran bahasa Inggris yang aktif, nyaman, dan sesuai dengan karakteristik *young learners*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anealka Aziz Hussin. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Atifah Azhar, A., Islamiah, N., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., & Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, I. (2022). Pengenalan Dasar-Dasar Bahasa Inggris For Young Learners. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39-44.
- Ayesha Nayra E., Mutia Sandrina, Rifa Aska Auliya, Sherly Purnama Sari, Rita Kurnia, & Asfi Yanti WE. (2025). Peran Kompetensi Profesional Guru PAUD dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan*, 2(4), 26-41. <https://doi.org/10.61132/paud.v2i4.734>
- Hidayatullah, M., Nadia, I. A., Firdaus, F., Dwi, A., Rani, S., Ardani, B., & Widagdo, A. (2025). Analisis Pembelajaran Bilingual di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(4), 253-259. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15480030>
- Lovandri Dwanda Putra, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma, Syafiqa, K. A. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Sufiani, M. (2021). : Jurnal Pemikiran Islam Vol. 7, No. 1, Juli 2021 JOYFUL LEARNING: STRATEGI ALTERNATIF MENUJU PEMBELAJARAN MENYENANGKAN. *Zawiyah : Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121-141.
- Susilo Budi Darmawan, Adhinta Putra Ajie, Saniyyah Difta Pratiwi, Tiara Bunga Desilia, Muhammad Nurhidayat, Nada Naqiyyah Al Jannah, Frestya Ayunda Nurhasana Farhani Ilham Hidayatullah, Febi Dilovia, Kevin Michael Hutagalung Adinda Aulia, Dwi Kristyaningr, F. A. (2024). The important learning english in early age. *Dharmakayana*, 1(2).
- Utami, P. T., & Hasanah, N. (2020). Good Teacher, Qualified Teacher, and Professional Teacher: Facing the 21st Century Global Changes. *Ahmad Dahlan Journal of English Studies*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.26555/adjes.v7i1.14531>
- Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.8303>

Zulfitria, Z., Aswir, A., Suharsiwi, S., Amaliyah, N., Arif, Z., & Fauzi, M. (2023). Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa di Desa Bojong Kulur Bogor. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).