



## Program FunGLISH sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Desa Sri Rejosari, Way Jepara

Arina Rahma Tika<sup>1</sup>✉, Muhammad Andra Satria<sup>2</sup>, Mey Melisa<sup>3</sup>, Mohammad Rifan Firmansyah<sup>4</sup>

<sup>12</sup>Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Lampung, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Bandirma Onyedi Eylul, Turki

Email: <sup>1</sup>[arinarahmaticka@gmail.com](mailto:arinarahmaticka@gmail.com) ✉, <sup>2</sup>[andrasaamasaja@gmail.com](mailto:andrasaamasaja@gmail.com), <sup>3</sup>[meymelisa5@gmail.com](mailto:meymelisa5@gmail.com),

<sup>4</sup>[mfirmansyah@ogr.bandirma.edu.tr](mailto:mfirmansyah@ogr.bandirma.edu.tr)

Submitted : 04-03-2026

Accepted : 10-05-2026

Revision : 26-04-2026

Published : 15-05-2026

### ABSTRACT:

*This study aims to describe the implementation of the FunGLISH program as an innovation in English learning for children in Sri Rejosari Village, Way Jepara. The program was conducted as part of a Community Service Program and focused on elementary school children with limited access to engaging English learning activities. This study used a descriptive qualitative approach with an edutainment-based learning design. The activities combined educational games, songs, storytelling, Total Physical Response, and Communicative Language Teaching. The program was implemented in four meetings from July to August 2025, with approximately 20 elementary school-aged participants. Data were collected through participatory observation, oral evaluation, and field notes during the learning process. The results showed that the FunGLISH program increased children's enthusiasm, active participation, basic vocabulary mastery, and confidence in pronouncing English words. The findings indicate that enjoyable, interactive, and contextual learning activities can support basic English literacy among children in rural areas.*

**Keywords:** *Edutainment; English Literacy; Fun Learning; Rural Education; Young Learners*

### ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan program FunGLISH sebagai inovasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak di Desa Sri Rejosari, Way Jepara. Program ini dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata dan berfokus pada anak usia sekolah dasar yang memiliki keterbatasan akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain pembelajaran berbasis *edutainment*. Kegiatan pembelajaran memadukan permainan edukatif, lagu, *storytelling*, *Total Physical Response* (TPR), dan *Communicative Language Teaching* (CLT). Program dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada Juli hingga Agustus 2025, dengan peserta sekitar 20 anak usia sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, evaluasi lisan, dan catatan lapangan selama proses kegiatan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program *FunGLISH* mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, penguasaan kosakata dasar, serta kepercayaan diri anak dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual dapat mendukung literasi dasar bahasa Inggris anak di wilayah pedesaan.

**Kata Kunci:** *Edutainment; Fun Learning; Literasi Bahasa Inggris; Pendidikan Pedesaan; Young Learners*

## PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan penting bagi anak-anak di tengah perubahan sosial, pendidikan, dan teknologi yang semakin terbuka. Bahasa Inggris tidak hanya dipelajari sebagai mata pelajaran, tetapi juga digunakan sebagai bahasa penghubung dalam komunikasi lintas negara, pendidikan, teknologi, dan dunia kerja (Jenkins et al., 2011). Dalam konteks ini, pengenalan bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar dapat menjadi bekal awal agar anak lebih siap mengakses informasi, memahami istilah global, dan membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Council (2025) menjelaskan bahwa *lingua franca* merupakan bahasa yang digunakan secara luas oleh penutur dari berbagai latar bahasa, sedangkan Selvi et al. (2023) menegaskan bahwa bahasa Inggris telah berkembang sebagai bahasa global dengan implikasi pedagogis dalam pendidikan bahasa.

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Inggris untuk anak tidak dapat disamakan dengan pembelajaran untuk orang dewasa. Anak-anak membutuhkan proses belajar yang konkret, menyenangkan, berulang, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Pendekatan yang terlalu menekankan hafalan cenderung membuat anak pasif, sedangkan pendekatan berbasis aktivitas dapat membantu mereka memahami bahasa melalui gerak, bunyi, gambar, permainan, dan interaksi sosial. Kajian tentang *learning through play* menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna, aktif, menyenangkan, iteratif, dan sosial dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, kreatif, dan fisik anak (Parker et al., 2022).

Di sisi lain, pembelajaran bahasa Inggris di wilayah pedesaan masih menghadapi tantangan yang tidak sederhana. Sejumlah penelitian terbaru tentang pengajaran bahasa Inggris di daerah rural Indonesia menunjukkan adanya kendala berupa keterbatasan guru yang memiliki latar belakang bahasa Inggris, kurangnya fasilitas pembelajaran, rendahnya motivasi siswa, serta keterbatasan dukungan lingkungan belajar (Laila et al., 2023; Mariyam et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan anak-anak di pedesaan sering tidak memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris yang komunikatif dan menarik, padahal mereka memiliki kebutuhan yang sama untuk mengenal bahasa global sejak dini.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan isu pemerataan mutu pendidikan. Laporan PISA (2023) menegaskan bahwa pendidikan yang adil berarti setiap peserta didik, apa pun latar belakang sosialnya, perlu diberi kesempatan untuk mencapai potensi terbaiknya. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di desa, prinsip keadilan ini dapat dibaca sebagai kebutuhan untuk menyediakan ruang belajar alternatif yang tidak bergantung sepenuhnya pada fasilitas sekolah formal. Oleh karena itu, kegiatan nonformal berbasis masyarakat dapat menjadi salah satu jalan untuk memperluas akses anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang lebih hidup, dekat, dan partisipatif.

Salah satu aspek dasar yang perlu diperkuat dalam pembelajaran bahasa Inggris anak adalah penguasaan kosakata. Kosakata menjadi fondasi awal bagi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga anak yang memiliki perbendaharaan kata lebih baik akan lebih mudah memahami instruksi sederhana dan berani mencoba berbicara. Penelitian Andriani et al. (2025) tentang strategi pengajaran kosakata menunjukkan bahwa penggunaan permainan, gambar, benda nyata, lagu, gerakan, dan aktivitas kelompok dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif serta membantu siswa memperluas kosakata bahasa Inggris.

Atas dasar itu, pembelajaran bahasa Inggris untuk anak di wilayah pedesaan perlu diarahkan pada pendekatan yang komunikatif, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan *Communicative Language Teaching* menempatkan bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar materi untuk dihafalkan. Sementara itu, pendekatan *Total Physical Response* membantu anak memahami makna kata melalui gerakan tubuh dan respons fisik, sehingga bahasa terasa lebih konkret (Afrianti & Rustipa, 2023). Studi As'ad et al. (2025) tentang TPR juga menunjukkan bahwa metode ini relevan untuk pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada *young learners* karena dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih menarik.

Dalam konteks tersebut, program FunGLISH (*Fun English*) dirancang sebagai inovasi pembelajaran bahasa Inggris dasar untuk anak-anak di Desa Sri Rejosari, Way Jepara. Program ini menggabungkan unsur edukasi dan hiburan melalui permainan edukatif, lagu, *storytelling*, gerakan tubuh, kuis sederhana, serta latihan pengucapan kosakata. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kebutuhan anak-anak agar belajar bahasa Inggris tidak terasa menakutkan, melainkan menjadi pengalaman sosial yang menyenangkan. Penelitian Budiando et al. (2022) tentang penggunaan permainan dan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran ketika guru menggunakan *games* dan *songs* dalam kelas EFL.

Kebaruan program FunGLISH terletak pada penerapan pembelajaran bahasa Inggris berbasis *edutainment* secara sederhana, sistematis, dan sesuai dengan kondisi desa yang memiliki keterbatasan fasilitas. Program ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kosakata, tetapi juga pada keberanian anak untuk mengucapkan kata, merespons instruksi, bekerja sama, dan tampil dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, FunGLISH diharapkan dapat menjadi model pembelajaran nonformal yang praktis, murah, dan mudah direplikasi untuk meningkatkan literasi dasar bahasa Inggris anak-anak di lingkungan pedesaan. Hal ini bisa menjadi penanda bahwa intervensi bahasa lisan dan komunikasi dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan bahasa dan literasi awal anak apabila diterapkan dengan strategi yang tepat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam pelaksanaan program FunGLISH dan dampaknya terhadap peningkatan literasi bahasa Inggris anak-anak di Desa Sri Rejosari (Creswell & Poth, 2023). Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang bersifat kontekstual, sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, tanpa manipulasi variabel (Sugiyono, 2021). Subjek penelitian terdiri dari sekitar 20 anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) yang memiliki latar belakang kemampuan bahasa Inggris yang beragam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan kriteria anak-anak yang berdomisili di desa dan bersedia aktif dalam program (Creswell & Clark, 2025).

Program FunGLISH dirancang dengan pendekatan pembelajaran nonformal berbasis *edutainment*, menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan melalui berbagai metode, seperti *Total Physical Response (TPR)*, *Communicative Language Teaching (CLT)*, permainan edukatif, bernyanyi lagu berbahasa Inggris, serta *storytelling*. Pendekatan *TPR* membantu anak memahami kosakata dengan respons fisik terhadap instruksi verbal, sementara *CLT* mendorong penggunaan bahasa untuk komunikasi nyata. Setiap pertemuan terdiri dari tahap pembuka, inti, dan penutup, dengan aktivitas yang berfokus pada pengenalan alfabet, kosakata dasar, permainan interaktif, serta kuis sebagai evaluasi.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan evaluasi lisan pada akhir setiap pertemuan. Observasi mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, dan perkembangan kemampuan peserta. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mereduksi data, menyajikan informasi secara naratif, dan menarik kesimpulan (Miles et al., 2018; Ahmed, 2024; Almusaed et al., 2025). Keberhasilan program diukur berdasarkan peningkatan partisipasi aktif, penguasaan kosakata dasar, serta motivasi dan keberanian peserta dalam berbahasa Inggris.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program FunGLISH di Desa Sri Rejosari menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan literasi dasar bahasa Inggris anak-anak usia Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi dan evaluasi lisan selama empat kali pertemuan, program ini berkontribusi pada peningkatan kosakata dasar, keberanian berbicara, serta motivasi belajar peserta. Pembahasan ini akan mengelaborasi temuan-temuan penting dari penelitian ini, menjelaskan proses yang dilalui, serta menghubungkan temuan dengan teori-teori pembelajaran bahasa yang telah ada.

### Peningkatan Penguasaan Kosakata Dasar melalui Pendekatan *Total Physical Response* (TPR)

Penguasaan kosakata adalah fondasi penting dalam belajar bahasa, yang mempengaruhi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara simultan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak di Desa Sri Rejosari, penggunaan pendekatan *Total Physical Response* (TPR) terbukti efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata dasar. TPR melibatkan gerakan fisik untuk membantu siswa mengasosiasikan kata dengan tindakan atau objek yang sesuai (Afrianti & Rustipa, 2023; As'ad et al., 2025). Sebagai contoh, anak-anak diminta untuk melafalkan huruf-huruf alfabet sambil melakukan gerakan yang sesuai dengan bunyi atau bentuk huruf tersebut. Proses ini meningkatkan pemahaman mereka terhadap kata yang diajarkan karena mereka mengaitkan bunyi dengan aksi konkret.



Gambar 1. Pelaksanaan Selama Pembelajaran

Dalam penelitian ini, penggunaan TPR mengatasi hambatan yang biasa dihadapi oleh anak-anak yang belum mengenal huruf atau kosakata dasar. Sebagian besar peserta yang sebelumnya kesulitan mengingat urutan huruf dapat mengingat dan menyebutkan huruf-huruf tersebut dengan lancar setelah mengikuti sesi TPR. Hal ini konsisten dengan teori Asher (1977) yang menyatakan bahwa keterlibatan fisik dalam pembelajaran dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman bahasa pada anak-anak, karena proses ini memberi mereka pengalaman sensorik yang memfasilitasi pemahaman bahasa yang lebih baik. TPR juga mengurangi rasa cemas yang sering muncul dalam pembelajaran

bahasa karena pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif (Kayi-Aydar, 2018). Dengan demikian, TPR menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar yang penting bagi pembelajaran bahasa Inggris anak-anak.

### **Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Kosakata Melalui Permainan dan Media Visual**

Pada pertemuan kedua, program FunGLISH mengintegrasikan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT), yang memfokuskan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata, dengan permainan edukatif dan media visual. Pendekatan CLT ini sangat relevan untuk mengajarkan kosakata karena memungkinkan anak-anak belajar melalui konteks komunikasi yang lebih natural. Anak-anak tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi mereka juga belajar bagaimana menggunakan kosakata tersebut dalam situasi yang bermakna. Misalnya, pada tema kosakata “Animals” dan “Family,” anak-anak belajar tentang nama-nama hewan atau anggota keluarga melalui gambar, kartu bergambar, dan permainan yang melibatkan interaksi antar peserta.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan media visual dapat memperkuat memori dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat kosakata dalam konteks yang menyenangkan. Hal ini mendukung teori Garton & Copland (2019) yang menekankan bahwa CLT sangat berguna dalam konteks pembelajaran bahasa untuk anak-anak karena berfokus pada keterampilan komunikasi yang praktis. Dalam penelitian ini, anak-anak yang terlibat dalam interaksi kelompok kecil cenderung lebih cepat mengingat kosakata baru, berkat keterlibatan aktif mereka dalam permainan yang memotivasi dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media visual memberi anak referensi konkret yang membantu mereka mengasosiasikan kosakata dengan gambar atau objek nyata. Pembelajaran yang berbasis pada permainan ini juga memperkenalkan elemen kompetisi yang memotivasi peserta untuk berusaha lebih keras dalam belajar dan berkomunikasi.

### **Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Lagu dan Kegiatan Interaktif**

Kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris adalah tantangan besar bagi banyak anak, terutama bagi mereka yang belum terbiasa menggunakan bahasa asing dalam percakapan sehari-hari. Pada pertemuan ketiga, kegiatan bernyanyi dalam bahasa Inggris dan permainan interaktif menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Lagu berbahasa Inggris, yang dipilih berdasarkan tema yang sudah dipelajari seperti “Animals” dan “Family,” membantu siswa tidak hanya dalam melatih pelafalan, tetapi juga dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk berbicara dengan lebih percaya diri. Lagu memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih dengan cara yang menyenangkan dan tanpa tekanan, sehingga mereka merasa lebih nyaman dalam mengucapkan kata-kata baru.

Hiver et al. (2021) menunjukkan bahwa kegiatan berbasis musik dan permainan mengurangi kecemasan bahasa (*language anxiety*) yang seringkali menjadi hambatan utama dalam berbicara. Dengan belajar melalui lagu, anak-anak lebih cenderung merasa bahwa berbahasa Inggris itu menyenangkan dan tidak menakutkan (Kim et al., 2024). Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa anak-anak yang sebelumnya pasif dalam berbicara mulai berani mengucapkan kata-kata bahasa Inggris secara lebih aktif dan jelas. Ini menunjukkan bahwa suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan dalam pembelajaran berbasis hiburan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Keberanian untuk berbicara tidak hanya datang dari pemahaman linguistik, tetapi juga dari peningkatan motivasi dan kepercayaan diri yang tumbuh seiring dengan suasana pembelajaran yang positif.

## Penerapan Evaluasi Menggunakan Kuis untuk Meningkatkan Refleksi dan Penguatan Kosakata

Evaluasi menjadi langkah penting dalam pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Dalam pertemuan keempat, kegiatan *Fun Quiz* digunakan sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan untuk memperkuat pembelajaran kosakata. Melalui kuis interaktif, anak-anak tidak hanya diuji tentang penguasaan kosakata yang telah dipelajari, tetapi juga diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang lebih santai. Kuis ini memberikan tantangan yang mendorong anak-anak untuk aktif berpikir, menggunakan kosakata dalam kalimat, dan berkomunikasi dengan sesama peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa banyak anak yang sebelumnya pasif dalam berbicara kini mampu menjawab pertanyaan secara aktif dan dengan percaya diri, meskipun beberapa masih belum sepenuhnya tepat dalam struktur kalimat. Ini menunjukkan bahwa penerapan evaluasi berbasis permainan dapat memperkuat penguasaan kosakata dasar. Pusparani (2020) menyebutkan bahwa *media kuis interaktif* seperti Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran karena suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan tes konvensional. Oleh karena itu, evaluasi berbasis permainan dapat menjadi alat yang efektif dalam memantau dan menguatkan pembelajaran bahasa di kelas yang lebih informal dan menyenangkan.

Perkembangan literasi bahasa Inggris peserta selama program FunGLISH dapat dilihat melalui perubahan signifikan dalam penguasaan kosakata dasar dan kemampuan berbicara mereka. Sebagai gambaran lebih jelas, tabel berikut merangkum perkembangan peserta dari kondisi awal hingga hasil setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang berbasis pendekatan *edutainment*. Dalam tabel ini, terlihat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari pengenalan alfabet hingga kemampuan untuk berbicara dengan lebih percaya diri dalam bahasa Inggris.

**Tabel 1. Perkembangan Literasi Bahasa Inggris Peserta Selama Program FunGLISH**

No	Materi Pembelajaran	Kondisi Awal	Hasil Setelah Kegiatan
1	Alphabet	Belum hafal urutan huruf	Mampu menyebutkan A-Z dengan bantuan
2	Animals & Family	Kosakata sangat terbatas	Menguasai 5-8 kosakata baru
3	Games & Singing	Kurang percaya diri Kurang percaya diri	Aktif berbicara dan bernyanyi
4	Fun Quiz	Pasif menjawab pertanyaan	Mampu menjawab kuis sederhana

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya tingkat literasi dasar bahasa Inggris pada anak-anak di Desa Sri Rejosari melalui penerapan program FunGLISH yang mengusung pendekatan *edutainment*. Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan evaluasi lisan yang dilaksanakan selama empat sesi pertemuan, program tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar, keberanian dalam berbicara, serta motivasi belajar peserta. Integrasi strategi Total Physical Response (TPR), Communicative Language Teaching (CLT), permainan edukatif, lagu berbahasa Inggris, dan kegiatan *storytelling* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini secara signifikan berkontribusi dalam menurunkan kecemasan berbahasa serta mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, program FunGLISH berhasil meningkatkan literasi dasar bahasa Inggris anak-anak di Desa Sri Rejosari. Penggunaan pendekatan *edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar, keberanian berbicara, serta motivasi belajar siswa. Melalui metode yang menyenangkan, seperti *Total Physical Response* (TPR), *Communicative Language Teaching* (CLT), serta permainan dan lagu, peserta menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Evaluasi yang dilakukan pada akhir program menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak-anak, yang tercermin dalam penguasaan kosakata dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi menggunakan kalimat sederhana.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pedesaan yang memiliki keterbatasan fasilitas. Program FunGLISH dapat dijadikan model alternatif untuk pembelajaran nonformal yang efektif, murah, dan mudah diimplementasikan di berbagai daerah dengan sumber daya terbatas. Pendekatan *edutainment* dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran bahasa Inggris di daerah pedesaan, di mana keterbatasan tenaga pengajar dan fasilitas sering menjadi hambatan utama. Dengan adanya pendekatan yang komunikatif dan kontekstual, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan relevan bagi anak-anak, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Untuk riset masa depan, disarankan agar program FunGLISH diperluas ke daerah lain dengan karakteristik sosial dan ekonomi yang berbeda untuk menguji efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut juga dapat fokus pada aspek keberlanjutan program ini, dengan memperhatikan pelatihan bagi tenaga pengajar lokal serta pengembangan materi pembelajaran berbasis *edutainment*. Selain itu, riset kuantitatif yang mengukur dampak jangka panjang dari program ini terhadap kemampuan bahasa Inggris peserta akan memberikan wawasan lebih dalam mengenai efektivitasnya. Dengan demikian, pengembangan lebih lanjut dari pendekatan ini dapat memperkuat kualitas pembelajaran bahasa Inggris di seluruh Indonesia, khususnya di daerah yang kurang terlayani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, U. U., & Rustipa, K. (2023). Teaching English Vocabulary Using Total Physical Response (TPR) Method. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 11(2), 213–219. <https://doi.org/10.23887/JPBI.V11I2.61065>
- Ahmed, S. K. (2024). The Pillars of Trustworthiness in Qualitative Research. *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, 2, 100051. <https://doi.org/10.1016/J.GLMEDI.2024.100051>
- Almusaed, A., Almssad, A., & Yitmen, I. (2025). Qualitative Data Collection and Management. *Practice of Research Methodology in Civil Engineering and Architecture*, 417–454. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-97393-2\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-031-97393-2_13)
- Andriani, A., Rosmala, D., & Nanzila, I. (2025). Teachers' Strategies in Teaching English Vocabulary to Young Learners. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 16(2), 190–220. <https://doi.org/10.15642/NOBEL.2025.16.2.190-220>
- As'ad, R. D. P., Noni, N., & Samtidar, S. (2025). Using TPR (Total Physical Response) Method for Young Learners in Learning English Vocabulary. *Performance: Journal of English Education and Literature*, 4(3), 399–422. <https://doi.org/10.26858/PERFORMANCE.V4I3.76512>