



Meningkatkan Antusiasme Belajar Anak-Anak di Desa Pasar Pedati dengan Menggunakan Bahasa Inggris dalam Permainan Tradisional

Revo Aditama Febrian^{1*}, Erza Kurnia Zahari², Meira Sintia Elvriza³, M. Rizqi Maulana Albariq⁴, Ria Angraini⁵

^{1,2,3,4,5} English Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia, 38119

E-mail:* rexstudent9@gmail.com

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i2.2246>

Info Artikel:

Diterima :

Diperbaiki :

Disetujui :

Kata Kunci: Bahasa Inggris, anak-anak, permainan tradisional, pengabdian masyarakat, motivasi belajar

Abstrak: Bahasa Inggris menjadi keterampilan penting di era globalisasi, namun anak-anak di Desa Pasar Pedati menghadapi tantangan motivasi belajar yang rendah akibat metode pembelajaran yang kurang menarik. Program pengabdian masyarakat Artery_ECourse bertujuan meningkatkan antusiasme belajar bahasa Inggris anak-anak melalui integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Program ini dilaksanakan selama 12 pertemuan dengan metode pengajaran interaktif yang melibatkan permainan seperti "Polisi-Polisi Numpang Tanya," di mana kosakata dan tata bahasa Inggris disisipkan secara menyenangkan. Pendekatan ini melibatkan persiapan administratif, pelaksanaan kegiatan berbasis pengalaman, serta evaluasi untuk menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman bahasa Inggris, dan keterampilan sosial. Selain itu, program ini juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal. Dampak positif ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kreatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi masyarakat.

Abstract: English has become an essential skill in the globalization era; however, children in Pasar Pedati Village face challenges with low learning motivation due to unengaging teaching methods. The Artery_ECourse community service program aims to enhance children's enthusiasm for learning English by integrating traditional games into the learning process. This program was conducted over 12 sessions using interactive teaching methods, incorporating games such as

Keywords: *English, children, traditional games, community service, learning motivation*

"Polisi-Polisi Numpang Tanya," where English vocabulary and grammar were introduced in a fun and engaging way. This approach involved administrative preparation, experience-based activities, and evaluation to adjust methods according to students' needs. The results showed increased motivation, English proficiency, and social skills among the students. Additionally, the program contributed to the preservation of local culture by reintroducing traditional games. These positive impacts demonstrate that adaptive and creative teaching methods can create meaningful and relevant learning experiences for the community.

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sebagai salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, Bahasa Inggris membuka akses ke berbagai sumber pengetahuan, penelitian, dan teknologi yang sebagian besar disampaikan dalam bahasa ini. Bahasa Inggris merupakan salah satu aspek paling penting yang harus dimiliki di era globalisasi saat ini (Mika 2023; Sari 2024; Siregar 2023)

Selain itu, Bahasa Inggris memiliki peran yang penting dalam membangun fondasi pendidikan, terutama bagi anak-anak atau *young learners*. Hardi (2020) menyatakan bahwa pembelajar Muda mengacu pada siswa SD berusia 6-12 atau 13 tahun. Di usia muda, anak-anak berada dalam masa keemasan untuk belajar bahasa baru. Kemampuan alami mereka untuk menyerap bahasa menjadikan masa ini waktu yang tepat untuk mengenalkan Bahasa Inggris sebagai bekal untuk masa depan. Belajar bahasa asing tidak lagi dianggap sesuatu yang elitis karena semua orang dapat dengan mudah mempelajarinya. Selain itu, bahasa Inggris juga sudah populer di kalangan anak-anak usia dini Alfarisy (2021).

Pendidikan pada anak-anak memegang peran penting dalam membentuk dasar pembelajaran di masa depan. Menurut AR (2023) Pendidikan adalah salah satu elemen krusial yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan sebuah negara. Anak-anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, mampu menyerap informasi dengan cara yang lebih alami dan kreatif. Oleh karena itu, pendekatan dalam pendidikan perlu memperhatikan aspek perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta berbasis pengalaman langsung dapat membantu anak-anak tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional

yang penting dalam kehidupan mereka. Anak-anak memiliki kapasitas yang tinggi untuk belajar Supriani (2023). Oleh karena itu hal ini jangan sampai disia-siakan.

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk masa depan anak-anak, termasuk dalam menguasai Bahasa Inggris sebagai keterampilan yang semakin dibutuhkan di dunia global. Di tengah pesatnya arus globalisasi modern, penguasaan bahasa asing menjadi aspek penting dalam menjalin komunikasi Hernanda (2022). Di Desa Pasar Pedati, meskipun masyarakatnya kaya akan budaya dan kearifan lokal, terdapat tantangan dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi anak-anak. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggabungkan Bahasa Inggris dalam permainan tradisional yang sudah akrab dengan mereka. Pendekatan ini tidak hanya diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak memahami Bahasa Inggris dalam suasana yang familiar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Belajar bahasa Inggris adalah suatu tugas yang tidak mudah bagi banyak anak yang tinggal di daerah pinggiran kota Pudjiati (2023). Di Desa Pasar Pedati, anak-anak cenderung kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Rendahnya motivasi belajar pada anak cenderung membuat mereka kurang berminat atau enggan untuk belajar, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka Julaiha (2023). Salah satu alasan utamanya adalah metode pembelajaran yang dirasa kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Akibatnya, anak-anak sering menganggap belajar bahasa Inggris sebagai sesuatu yang membosankan dan sulit. Situasi ini berdampak pada rendahnya minat mereka untuk mengikuti pelajaran, baik di sekolah maupun dalam kegiatan tambahan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan untuk membangkitkan minat mereka.

Salah satu pendekatan yang bisa dicoba adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak-anak. Salah satu cara yang paling efektif untuk menciptakan suasana yang lebih penuh pengertian dan damai adalah dengan melakukan aktivitas yang menarik Rachmawati(2021). Anak-anak di Desa Pasar Pedati sudah akrab dengan berbagai permainan tradisional, sehingga mereka bisa terlibat secara alami tanpa merasa terbebani. Hal ini sejalan dengan Mutiah (2020) mengatakan bahwa peserta didik belia tertarik dengan materi pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sekitar mereka. Dengan menggabungkan unsur-unsur bahasa Inggris ke dalam permainan, pembelajaran bisa

terasa lebih santai dan menyenangkan. Anak-anak dapat mempelajari kosakata baru, tata bahasa, dan pelafalan melalui aktivitas bermain yang seru dan interaktif.

Selain membantu meningkatkan motivasi belajar, pendekatan ini juga memberikan manfaat tambahan dalam hal pelestarian budaya lokal. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan empati siswa Rahmatika (2023). Di tengah arus globalisasi, permainan tradisional mulai ditinggalkan, tergantikan oleh permainan digital yang sering kali tidak mencerminkan nilai-nilai budaya setempat. Mengajarkan bahasa Inggris lewat permainan tradisional berarti memberikan dua manfaat sekaligus: meningkatkan kemampuan berbahasa dan memperkuat rasa cinta terhadap budaya mereka sendiri.

Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai satu sama lain. Bermain adalah kebutuhan utama bagi anak usia dini karena memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan mereka Cendana (2022). Permainan yang digunakan adalah permainan “Polisi-Polisi Numpang Tanya”, permainan ini sering dimainkan anak-anak di provinsi Bengkulu. Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran bisa menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman bahasa Inggris di kalangan anak-anak Desa Pasar Pedati.

Artery_ECourse merupakan sebuah inisiatif pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak. Kursus ini melibatkan tim yang terdiri dari enam anggota yang masing-masing memiliki keahlian di bidangnya, dengan fokus utama menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dalam upaya pengabdian kepada masyarakat, Sejalan dengan moto nya yaitu *“Turning English Lesson Into Fun Adventure With Artery_ECourse”*, Artery_ECourse berkomitmen untuk menyediakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa, yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu membangkitkan minat dan semangat belajar anak-anak.



Gambar 1. Logo Artery_ECourse

Artery_ECourse memilih lokasi ini untuk kegiatan pengabdian masyarakat karena melihat potensi besar di tengah semangat belajar yang dimiliki anak-anak. Meskipun metode pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif belum banyak tersedia, antusiasme komunitas terhadap pendidikan sangat tinggi. Melalui program ini, Artery_ECourse ingin memberikan pengalaman belajar yang seru dan interaktif, sehingga anak-anak tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, tetapi juga merasa percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar. Kami berharap kehadiran program ini dapat membantu mereka memanfaatkan peluang lebih luas di masa depan.



Gambar 2. Spanduk Artery_ECourse

Pengabdian serupa juga dilakukan oleh Parli (2024) yang melakukan Pengabdian masyarakat di SD Negeri 22 Kota Bengkulu dengan menggunakan media *Flashcard* dan *English Song* yang bertujuan untuk menambah kosakata siswa SD Negeri 22 Kota Bengkulu. Hasil yang didapat para Siswa menunjukkan keinginan mereka untuk menambah kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan dua media tersebut.

Metode Pengabdian

Pada akhir September 2023, Sekelompok mahasiswa membentuk sebuah lembaga bimbingan belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran dari mata kuliah *English for Young Learners*, salah satunya adalah mengabdikan kepada masyarakat di bidang pendidikan untuk anak-anak, dari sinilah terbentuk *Artery_ECourse* yang beranggotakan enam orang mahasiswa dan melibatkan empat Dosen. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Pasar Pedati, Kabupaten Bengkulu Tengah. Lokasi berlangsungnya kegiatan pengajaran adalah di Balai Desa Pasar Pedati yang dihadiri oleh beberapa Siswa dari dua Sekolah Dasar yang berada di sekitar Desa.



Gambar 3. Diskusi Tim

Dalam melaksanakan program *Artery_ECourse*, kami menerapkan beberapa tahapan untuk memastikan keberhasilan proses pembelajaran. Tahapan ini dimulai dari persiapan awal berupa pengurusan perizinan, pelaksanaan kegiatan pengajaran yang terstruktur, hingga evaluasi di akhir program yang mendorong kami untuk melakukan penyesuaian metode agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1. Tahap Persiapan dan Perizinan : Sebelum memulai, kami memastikan semua izin dan persiapan administratif sudah lengkap. Langkah ini melibatkan komunikasi dengan Dosen, Perangkat Desa, Pihak Sekolah, Orang tua Siswa, dan pihak lain yang terkait untuk memastikan kegiatan dapat berjalan lancar dan aman.
2. Pelaksanaan Pengajaran : Program pembelajaran dilaksanakan selama 12 pertemuan, di mana setiap sesi dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kami menggunakan berbagai metode interaktif agar siswa tetap antusias dan terlibat secara aktif.

3. Penyesuaian Metode Pembelajaran : Ketika antusiasme siswa menurun, tim menambahkan permainan tradisional "Polisi-Polisi Numpang Tanya" yang disisipkan materi bahasa Inggris. Penyesuaian ini berhasil membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan program dapat tercapai dengan lebih optimal.
4. Evaluasi Hasil : Tim mengevaluasi pemahaman siswa terhadap kosakata yang diajarkan. Umpan balik positif diberikan untuk memotivasi siswa



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program Artery_ECourse berhasil dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang meliputi persiapan dan perizinan, pelaksanaan pengajaran, serta penyesuaian. Setiap tahapan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran.

Langkah pertama dalam pelaksanaan program Artery_ECourse adalah memastikan segala aspek administratif dan perizinan terselesaikan dengan baik. Tim memulai proses ini dengan mengadakan komunikasi yang jelas dan terbuka bersama berbagai pihak yang berperan, seperti dosen pembimbing, perangkat desa, pihak sekolah, serta orang tua siswa. Langkah ini dilakukan untuk menjelaskan tujuan dan manfaat program, sehingga setiap pihak memahami pentingnya keterlibatan mereka dalam mendukung keberhasilan kegiatan yang akan dilakukan.



Gambar 4. Pengurusan Izin Course ke Desa Pasar Pedati

Perizinan ini juga penting agar program pengajaran dapat berjalan dengan lancar dan aman di lingkungan sekolah. Tim pelaksana berupaya memenuhi setiap prosedur yang dibutuhkan demi mendapatkan izin resmi, yang tidak hanya melindungi keselamatan siswa, tetapi juga menjamin kegiatan berlangsung sesuai aturan. Dengan memenuhi persyaratan administrasi ini, tim dapat menghindari potensi hambatan yang bisa muncul di lapangan dan menjaga hubungan baik dengan pihak sekolah serta masyarakat sekitar.

Di sisi lain, melibatkan orang tua dalam tahap awal ini memberikan manfaat yang tidak kalah penting. Dengan adanya dukungan dari orang tua, siswa lebih termotivasi dan merasa bahwa kegiatan ini adalah bagian dari pengalaman belajar yang didukung penuh oleh keluarga. Dukungan orang tua mendorong anak-anak mereka untuk berpartisipasi aktif, yang secara langsung berpengaruh pada semangat dan keterlibatan siswa selama mengikuti program.



Gambar 5. Pembagian Brosur

Kesiapan yang matang dan dukungan yang terjalin sejak tahap persiapan ini memberikan fondasi kuat bagi pelaksanaan program. Dengan minimnya hambatan yang timbul karena koordinasi yang baik, Artery_ECourse dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Tahap persiapan ini menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang kondusif, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan program secara keseluruhan.



Gambar 6. Peresmian Artery_ECourse

Tahap utama dalam program Artery_ECourse adalah proses pengajaran yang berlangsung selama 12 pertemuan. Setiap pertemuan dirancang secara interaktif dengan tujuan membantu siswa mengasah kemampuan bahasa Inggris mereka. Tim

pengajar menerapkan berbagai pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan latihan berbicara. Pendekatan ini dimaksudkan agar suasana belajar terasa menyenangkan dan siswa merasa lebih nyaman serta percaya diri dalam mencoba menggunakan bahasa Inggris.

Metode pengajaran yang interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih langsung dalam situasi nyata, sehingga mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga bisa mempraktikkan bahasa Inggris dalam konteks yang relevan. Sesi-sesi ini juga mendorong mereka untuk berbicara di depan teman-teman, sehingga secara perlahan mereka mulai mengatasi rasa gugup atau takut salah dalam berbahasa Inggris. Dari observasi tim pengajar, terlihat bahwa siswa yang awalnya tampak ragu mulai lebih percaya diri dan antusias dalam berpartisipasi.



Gambar 7. Pertemuan Pertama

Variasi dalam metode pembelajaran setiap minggunya juga berperan penting dalam menjaga semangat belajar siswa. Dengan menghadirkan aktivitas yang berbeda di setiap pertemuan, minat siswa tetap tinggi, dan mereka tidak mudah bosan. Misalnya, dalam satu pertemuan, mereka melakukan simulasi percakapan (role-play), sedangkan di pertemuan berikutnya, mereka memainkan permainan edukatif yang melatih kemampuan kosa kata atau tata bahasa. Pendekatan ini membantu siswa melihat belajar bahasa Inggris sebagai pengalaman yang menarik dan menyenangkan, bukan sekadar tugas sekolah.

Secara keseluruhan, berdasarkan umpan balik dari siswa, banyak dari mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan

pendekatan yang fleksibel namun terstruktur, program Artery_ECourse berhasil menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan bahasa Inggris siswa dan membantu mereka untuk terus termotivasi dalam proses belajar mereka.

Selama pelaksanaan program, tim pengajar secara rutin memantau respons dan perkembangan siswa untuk memastikan metode yang digunakan efektif. Di tengah program, tim menyadari adanya sedikit penurunan semangat belajar di kalangan siswa. Melihat hal ini, tim memutuskan untuk melakukan penyesuaian dalam pendekatan pengajaran guna menjaga minat dan keterlibatan siswa tetap tinggi.

Tabel 1. Penerapan Materi melalui Permainan Tradisional

No	Permainan Tradisional
1	Polisi-polisi Numpang Tanya
2	A B C Lima Dasar

Untuk menyegarkan suasana belajar, tim memilih menambahkan unsur permainan tradisional, yakni "Polisi-Polisi Numpang Tanya, dan juga A,B,C lima dasar" yang disisipkan dengan materi bahasa Inggris. Permainan ini memungkinkan siswa mempraktikkan kosakata dan struktur kalimat bahasa Inggris dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Dengan metode ini, siswa merasa lebih bebas dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif, serta lebih menikmati proses belajar tanpa merasa terbebani oleh materi yang terlalu formal.

Permainan "Polisi Polisi Numpang Tanya" adalah permainan yang menguji ingatan dan kecepatan berpikir para pemain. Dalam permainan ini, akan dipilih kategori tertentu, seperti "nama buah," "nama hewan," atau "nama negara." Seluruh pemain harus menyebutkan nama yang sesuai dengan kategori tersebut secara bergiliran. Misalnya, jika kategori yang dipilih adalah "nama buah," setiap pemain harus menyebutkan satu buah, seperti "apel," "mangga," atau "pisang." Pemain yang terlambat atau memberikan jawaban yang salah akan keluar dari permainan atau menerima hukuman ringan sesuai kesepakatan. Permainan ini berlanjut hingga hanya satu pemain yang tersisa atau hingga kategori yang telah disebutkan habis.



Gambar 8. Bermain sambil Belajar

Selain menyenangkan, permainan ini juga membantu melatih daya ingat dan kemampuan berpikir cepat para pemain. Agar relevan, permainan ini dimodifikasi yaitu dengan menambahkan peraturan bahwa semuanya harus menggunakan Bahasa Inggris, hal ini sangat berdampak pada penambahan kosakata Bahasa Inggris siswa, mereka dapat menambah kosakata melalui permainan ini.

Pendekatan yang lebih fleksibel ini terbukti efektif dalam menarik kembali perhatian siswa dan memperkuat interaksi mereka satu sama lain. Dengan menyesuaikan metode berdasarkan kebutuhan dan situasi siswa, program Artery_ECourse berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga lebih antusias dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, penyesuaian metode ini merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan kebutuhan siswa, tim pengajar berhasil menciptakan suasana yang mendukung dan membangkitkan motivasi belajar, sehingga program dapat memberikan hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, program Artery_ECourse dapat dinilai sukses dalam mencapai tujuannya, yaitu membuat anak-anak tertarik dan suka dengan bahasa Inggris melalui pendekatan yang interaktif dan adaptif. Faktor-faktor utama yang mendukung keberhasilan ini adalah persiapan yang matang, pelaksanaan yang terorganisir, serta evaluasi dan penyesuaian metode yang responsif. Inovasi yang melibatkan permainan tradisional menekankan pentingnya fleksibilitas dalam

metode pengajaran, terutama untuk menjaga minat siswa dalam proses belajar dalam jangka panjang.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa memahami kebutuhan dan motivasi siswa dapat membuat pembelajaran dalam program pengabdian masyarakat menjadi lebih efektif. Ketika pengajar berusaha mendengarkan dan menyesuaikan cara mengajar dengan apa yang dibutuhkan siswa, mereka cenderung lebih semangat dan mau terlibat. Pendekatan ini juga membantu siswa merasa dihargai dan didukung, sehingga mereka lebih percaya diri untuk berkontribusi. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, baik bagi siswa maupun bagi masyarakat yang terlibat.

Kesimpulan

Program Artery_ECourse di Desa Pasar Pedati menunjukkan bahwa metode belajar bahasa Inggris yang menggabungkan permainan tradisional bisa memicu semangat belajar anak-anak secara lebih efektif. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, anak-anak merasa lebih antusias untuk belajar bahasa Inggris. Keberhasilan program ini didukung oleh persiapan yang matang, pelaksanaan kegiatan yang terstruktur, serta kesigapan dalam menyesuaikan metode berdasarkan respons siswa. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, pendekatan ini turut membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Temuan dari program ini menekankan bahwa pendekatan pengajaran yang peka terhadap kebutuhan dan motivasi anak-anak sangat berpotensi dalam memperkuat minat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam kesuksesan program pengabdian masyarakat Artery_ECourse di Desa Pasar Pedati. Penghargaan kami sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan program ini.

Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada perangkat Desa Pasar Pedati, para kepala sekolah, guru, dan staf dari sekolah-sekolah yang terlibat, serta orang tua

siswa yang telah memberikan izin dan dukungan penuh kepada anak-anak untuk berpartisipasi dalam program ini. Tak lupa, kami mengapresiasi antusiasme dan semangat para siswa yang menjadi bagian penting dari keberhasilan kegiatan ini.

Kami juga berterima kasih kepada para dosen pembimbing ter khususnya kepada mam Ria Angraini S.Pd, M.Hum, yang telah memberikan arahan, saran, dan evaluasi yang konstruktif selama pelaksanaan program, serta rekan-rekan tim Artery_ECourse yang bekerja sama dengan penuh dedikasi. Semua kontribusi ini menjadi fondasi utama bagi keberhasilan program ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak di Desa Pasar Pedati.

Semoga program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan menjadi inspirasi bagi kegiatan pengabdian masyarakat lainnya.

Referensi

- ALFARISY, Fitri. Kebijakan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dalam perspektif pembentukan warga dunia dengan kompetensi antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021, 6.3: 303-313.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Hardi, V. A., & Rizal, M. S. (2020). Analisis buku teks pelajaran bahasa inggris sd berdasarkan karakteristik pembelajar muda pada kelas rendah. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1398-1407.
- Hernanda, V. A., Azzahra, A. Y., & Alfarisy, F. (2022). Pengaruh penerapan bahasa Asing dalam kinerja pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(01), 88-95.

- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini.
- Mika, M. A., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246-251.
- Mutiah, S. D., Nakhriyah, M., HR, N. H., Hidayat, D. N., & Hamid, F. (2020). The Readiness of Teaching English to Young Learners in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1370–1387. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.541>
- Parli, M., Angraini, R., Susyla, D., & Safitri, W. (2024). The Intercultural Edupreneurs' Collaboration on English Song Lyrics Project-Based Learning of English for Young Learners in Bengkulu Province. *Teaching English to Young Learners in Indonesia (TEYLIN)*, 5(1), 13-24.
- Pudjiati, D., Fitria, T. N., Harmayanthi, V. Y., & Mawarni, V. (2023). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Bahasa Inggris Sederhana Untuk Anak-Anak Yatim di Yayasan Al Mugni Indonesia. *Benua Etam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14-22.
- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2021). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Anak (Young Learners) Melalui Lagu dan Cerita Rakyat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2302-2314.
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122-130.
- Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3685-3692.
- Siregar, U. D. (2023). Bahasa Inggris sebagai Bahasa Komunikasi Bisnis di Era Globalisasi: Persepsi Pebisnis dan Karyawan. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 129-135.
- Supriani, Y., & Arifudin, O. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95-105.