

MENERAPKAN PEMBELAJARAN *ENGLISH FUN LEARNING* MELALUI *MATCHING PICTURES AND WORDS* AND *ANIMAL DRAWING ACTIVITIES* DI YAYASAN PANTI ASUH BINTANG TERAMPIL BENGKULU

Lutfia Rahayu¹, Dila Khoirun Nisa², M. Al- Hafidz Khoirullah³, Alecia Melanda⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Tadris Bahasa Inggris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: lutfiarahayu05@gmail.com*

<i>Received</i>	<i>Revised</i>	<i>Accepted</i>
29 July 2026	10 August 2026	18 August 2026
https://doi.org/ 10.67528/ic.v5i2.196		

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikenalkan sejak usia dini. Namun, pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan melalui metode konvensional sering kali membuat anak merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan antusias. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak-anak melalui penerapan *English Fun Learning* di Yayasan Panti Asuhan Bintang Terampil. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 23–24 Mei 2026 pukul 10.00–12.00 WIB dengan melibatkan sekitar 15–20 peserta berusia 3–12 tahun. Metode yang digunakan meliputi ice breaking, kegiatan *Matching Pictures and Words*, serta *Animal Coloring* yang dipadukan dengan pengenalan kosakata bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti pembelajaran dengan antusias, mampu mengenali kosakata baru, serta lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris, kegiatan ini juga membantu mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak.

Kata Kunci: *English Fun Learning, Kosakata Bahasa Inggris, Fun Learning, Anak-anak, Media Visual.*

Abstract

English is one of the international languages that is important to introduce to children from an early age. However, learning English through conventional methods often makes children feel bored and less motivated to learn. Therefore, a fun learning approach is needed so that students can learn actively and enthusiastically. This community service activity aimed to improve children's English vocabulary through the implementation of English Fun Learning at Bintang Terampil Orphanage Foundation. The activity was conducted on May 23–24, 2026, from 10:00 a.m. to 12:00 p.m., involving approximately 15–20 participants aged 3–12 years old. The methods used included ice-breaking activities, Matching Pictures and Words, and Animal Coloring combined with English vocabulary introduction. The results showed that the participants were enthusiastic during the learning process, were able to recognize new vocabulary, and became more active in participating in the activities. In addition to improving English vocabulary knowledge, the program also helped develop the participants' creativity and self-confidence. Therefore, interactive and enjoyable English learning can be an effective alternative for increasing children's interest in learning.

Keywords: *English Fun Learning, English Vocabulary, Fun Learning, Children, Visual Media*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, komunikasi, teknologi, dan dunia kerja. Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu langkah penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan kepada anak-anak melalui metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Anak-anak memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan, gambar, warna, gerakan, dan interaksi langsung. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan dan ceramah sering kali membuat anak kehilangan minat belajar. Media visual menjadi salah satu sarana yang efektif untuk membantu anak memahami kosakata karena memberikan representasi konkret terhadap makna kata sehingga lebih mudah diingat dan dipahami (Somba & Widyaningrum, 2024). Penggunaan gambar dalam pembelajaran kosakata dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat kata-kata baru dengan lebih mudah. Menurut Wright (1989), gambar merupakan media visual yang efektif dalam pembelajaran bahasa karena mampu memberikan konteks yang jelas sehingga peserta didik dapat menghubungkan kata dengan objek atau konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan gambar juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Mayer (2008) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal. Penggunaan media visual yang menarik dapat membantu peserta didik memahami makna kosakata secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemanfaatan gambar sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak.

Kosakata merupakan salah satu komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah pula ia memahami dan menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kosakata yang didukung media visual dan aktivitas fisik dapat meningkatkan daya ingat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Habib & Fahriany, 2025). Selain penggunaan media visual, penerapan konsep *fun learning* juga menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Fun learning* merupakan proses pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan literasi secara alami (Kober, 2023; Khoirunnisa & Hakim, 2023).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran

kosakata bahasa Inggris pada tahap awal pembelajaran (Octhavia & Astutik, 2026). Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses belajar berlangsung secara efektif. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penggunaan permainan, gambar, lagu, serta berbagai aktivitas interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, kegiatan yang menarik dan komunikatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak sebaiknya dikemas secara kreatif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Harmer, 2001).

Berdasarkan hasil observasi awal di Yayasan Panti Asuhan Bintang Terampil, ditemukan bahwa sebagian anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang bersifat monoton. Anak-anak lebih antusias ketika diberikan kegiatan yang melibatkan permainan, gambar, dan aktivitas kreatif. Oleh karena itu, Group 4 ELT Project Program Studi Tadris Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu melaksanakan kegiatan "*English Fun Learning* melalui *Matching Pictures and Words* serta *Animal Drawing/Coloring*" sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Mengenalkan kosakata bahasa Inggris tentang benda-benda di sekitar dan nama-nama hewan.
2. Meningkatkan minat belajar bahasa Inggris anak-anak.
3. Mengembangkan kreativitas peserta melalui kegiatan mewarnai.
4. Meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris sederhana.
5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Yayasan Panti Asuhan Bintang Terampil pada tanggal 23–24 Mei 2026 pukul 10.00–12.00 WIB. Kegiatan diselenggarakan oleh Group 4 dalam rangka pelaksanaan tugas ELT Project Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Peserta kegiatan berjumlah sekitar 15–20 anak dengan rentang usia 3–12 tahun. Perbedaan usia peserta menjadi pertimbangan penting dalam menentukan metode pembelajaran yang digunakan sehingga seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pembelajaran partisipatif (*participatory learning*) yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang

cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, interaksi, permainan, dan aktivitas visual. Penerapan metode partisipatif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung serta membantu mereka memahami kosakata bahasa Inggris secara lebih bermakna.

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan tingkat partisipasi peserta, kemampuan mengenali kosakata yang diperkenalkan, serta respons peserta selama kegiatan berlangsung. Data diperoleh melalui observasi langsung yang dilakukan oleh tim pelaksana selama proses pembelajaran. Hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas kegiatan English Fun Learning yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *English Fun Learning* berjalan dengan baik dan mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Sejak awal kegiatan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat mengikuti sesi permainan dan kegiatan berbasis gambar. Pada kegiatan *Matching Pictures and Words*, sebagian besar peserta mampu mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Inggris yang sesuai setelah mendapatkan arahan dari tim pelaksana. Penggunaan media visual membantu peserta memahami makna kosakata secara lebih konkret. Hasil ini sejalan dengan penelitian Somba dan Widyaningrum (2024) yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan pemahaman kosakata karena memberikan representasi nyata terhadap kata yang dipelajari.

Temuan tersebut juga didukung oleh Wattimena (2022) yang menjelaskan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris karena peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai makna kata yang dipelajari. Selain itu, hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Mawsally dan Mahardhika (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gambar (*picture-based learning*) efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan gambar juga membantu peserta yang belum memiliki kemampuan membaca yang baik untuk tetap memahami materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi anak-anak dengan kemampuan belajar yang beragam.

Kegiatan Animal Coloring menjadi salah satu aktivitas yang paling diminati oleh peserta. Anak-anak terlihat antusias memilih warna dan mewarnai gambar hewan sambil menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris. Tingginya antusiasme peserta menunjukkan bahwa aktivitas visual dan kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hambandima dan Seseli (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip VISUALS dapat meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan mewarnai tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas kreatif, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari.

Selain peningkatan penguasaan kosakata, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta. Anak-anak terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berani menyebutkan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Octhavia dan Astutik (2026) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Temuan ini juga mendukung penelitian Agata, Yuniarti, dan Adison (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta

Kegiatan ini juga membantu mengembangkan kemampuan sosial peserta. Selama proses pembelajaran, anak-anak saling membantu dalam menyelesaikan tugas serta berinteraksi dengan teman-teman mereka. Suasana belajar yang positif membuat peserta merasa nyaman dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *English Fun Learning* melalui aktivitas mencocokkan gambar dan kata serta mewarnai hewan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Temuan ini sejalan dengan konsep fun learning yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan perkembangan kemampuan peserta didik secara optimal (Kober, 2023; Sari dkk, 2025).



Gambar 1. Pembukaan acara



Gambar 2. Belajar Bersama anak panti asuhan



Gambar 3. Foto Bersama anak panti



Gambar 4. Pemberian donasi kepada pihak panti

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan “English Fun Learning melalui Matching Pictures and Words serta Animal Drawing/Coloring” di Yayasan Panti Asuhan Bintang Terampil berhasil meningkatkan minat, partisipasi, dan antusiasme anak-anak dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan aktivitas kreatif dan interaktif terbukti membantu peserta memahami serta mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan fun learning mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong peserta untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, kegiatan ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial, dan kepercayaan diri peserta. Dengan demikian, penerapan pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis media visual dan aktivitas kreatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak, khususnya di lingkungan pendidikan nonformal seperti panti asuhan. Kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan metode yang lebih beragam guna mendukung perkembangan kemampuan bahasa Inggris peserta secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, D., Yuniarti, H., & Adison, A. A. P. (2021). “Teaching English Vocabulary to Young Learners via Augmented Reality Learning Media”. Beyond Words. <https://doi.org/10.33508/bw.v9i2.2772>
- Habib, A. P., & Fahriany, F. (2025). Teaching Vocabulary Using Visual Media and TPR for Early Childhood Learners. Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan, 1(3), 103-108.



- Hambandima, E. S. N., & Seseli, E. M. I. (2025). "Principles of Developing "V-I-S-U-A-L-S" Media in Teaching English to Young Learners at SD GMIT Oepura". ETERNAL Journal. <https://doi.org/10.26877/eternal.v16i2.1602>
- Harmer, J. (2001). The Practice of English Language Teaching (3rd ed.). Harlow, England: Pearson Education Limited. <https://doi.org/10.1177/003368820103200109>
- Khoirunnisa, K., & Hakim, M. A. R. (2023). Improving Reading Comprehension and Writing Achievements of the Eighth Grade Students Through Generating Interaction Between Schemata and Text (GIST) Strategy. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 10(11), 267-278
- Kober, D.D.B.A (2023). "STRATEGI PEMBELAJARAN FUN LEARNING DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA DINI DI BIMBA AIUEO KOBER", <https://repository.uinsaizu.ac.id/>
- Mawsally, S. A., & Mahardhika, A. (2025). "A Systematic Literature Review on Picture-Based Learning in Teaching English to Young Learners". English Teaching Journal and Research. <https://doi.org/10.55148/w7fac991>
- Mayer, R. E. (2008). "Applying the science of learning: Evidence-based principles for the design of multimedia instruction". American Psychologist, 63(8), 760–769. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.8.760>
- Octhavia, R., & Astutik, Y. (2026). "Interactive Media Use in Early English Vocabulary Learning". Indonesian Journal of Education Methods Development. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i1.1057>
- Sari, M. D. P., Hakim, M. A. R., & Putra, P. P. (2025). The Effect of The Let's Read Website toward Students' Reading Ability of Class VIII at Madrasah Tsanawiyah Pancasila Bengkulu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2455-2463
- Somba, S., & Widyaningrum, W. (2024). "Visual Dictionary for Learning Vocabulary for Young English Learners". Dharmas Education Journal. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1669>
- Wattimena, B. D. (2022). "Visual Media in Teaching English Vocabulary". HUELE Journal of Applied Linguistics, Literature and Culture. <https://doi.org/10.30598/huele.v2.i2.p65-71>
- Wright, A. (1989). Pictures for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press.