



Pendampingan Guru TK dan PAUD dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online ESL Game untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Shohebul Hajad

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Mujatam Pamekasan
Email: Shohib_628@yahoo.com

Abstract

English language learning for early childhood requires creative, enjoyable, and developmentally appropriate approaches. However, many kindergarten and early childhood education (PAUD) teachers have not yet optimized the use of interactive digital learning media, particularly online ESL games, to support English learning. This Community Service Program aims to assist kindergarten and PAUD teachers in optimizing interactive learning media based on online ESL games to enhance the quality of English instruction for young learners. The program was implemented through training sessions, practical mentoring, teaching simulations, and gradual participatory evaluation of digital media usage. The results indicate an improvement in teachers' understanding and skills in selecting, operating, and integrating online ESL games into contextual and enjoyable English learning activities. Furthermore, the mentoring process increased students' learning motivation, active participation, and the creation of a more interactive and communicative classroom atmosphere. This program contributes to strengthening teachers' pedagogical competence and digital literacy while supporting early childhood English learning through adaptive educational technology. Continuous mentoring programs are recommended to ensure the sustainable integration of digital learning media into daily teaching practices.

Keywords: Interactive Learning Media, Online ESL Games

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun, masih banyak guru TK dan PAUD yang belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif, khususnya media berbasis permainan daring (online ESL game), sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru TK dan PAUD dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game

guna meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pelatihan, pendampingan praktis, simulasi pembelajaran, serta evaluasi penggunaan media digital secara bertahap dan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan online ESL game ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris yang kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, pendampingan ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar anak, keterlibatan aktif peserta didik, serta terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru TK dan PAUD, sekaligus mendukung penguatan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang adaptif. Keberlanjutan program pendampingan serupa diperlukan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat terintegrasi secara konsisten dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Online ESL Game

Pendahuluan

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu implikasi penting dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya kebutuhan penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, sejak usia dini. Bahasa Inggris tidak hanya dipandang sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai kompetensi dasar yang mendukung kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan global di masa depan.¹ Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi semakin relevan untuk dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan.

Pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak usia dini berada pada fase perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang masih sangat dipengaruhi oleh aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.² Pada tahap ini, anak belajar secara optimal melalui pengalaman yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, pengenalan Bahasa Inggris pada jenjang TK dan PAUD tidak dapat disamakan dengan pembelajaran bahasa pada tingkat sekolah dasar atau menengah, melainkan harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini.³

Dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di TK dan PAUD masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan kompetensi dan kreativitas guru dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Ini terjadi di TK RA Assadah kelurahan kolpajung Pamekasan. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti hafalan kosakata, pengulangan kata, atau penggunaan buku cetak semata, yang cenderung kurang

¹ UNESCO, *Early Childhood Care and Education*, UNESCO Publishing, Paris, 2019.

² Piaget, J., *The Psychology of the Child*, Basic Books, New York, 1969.

³ Cameron, L., *Teaching Languages to Young Learners*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.

menarik bagi anak. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar anak serta menghambat proses internalisasi Bahasa Inggris secara alami.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan daring atau online ESL game. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi yang dapat merangsang minat belajar anak.⁴ Online ESL game memungkinkan anak belajar Bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara tidak langsung namun efektif. Melalui permainan, anak dapat mengenal kosakata, pengucapan, dan konteks penggunaan bahasa secara lebih alami.

Meskipun demikian, pemanfaatan online ESL game dalam pembelajaran Bahasa Inggris di TK dan PAUD masih belum optimal. Banyak guru belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai pemilihan media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak. Selain itu, keterbatasan literasi digital guru juga menjadi kendala dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan media berbasis teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, potensi media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini.⁵

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi pendidikan dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis. Guru TK dan PAUD sebagai ujung tombak pembelajaran anak usia dini memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, menjadi kebutuhan yang mendesak. Upaya peningkatan kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis penggunaan media, tetapi juga pemahaman pedagogis tentang bagaimana media tersebut dapat digunakan secara efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pendampingan guru merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berbeda dengan pelatihan yang bersifat satu arah dan terbatas pada penyampaian materi, pendampingan menekankan pada proses pembelajaran yang berkelanjutan, partisipatif, dan kontekstual. Melalui pendampingan, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis dalam mengaplikasikan media pembelajaran interaktif secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Pendampingan juga memungkinkan adanya umpan balik dan refleksi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini, pendampingan guru dalam mengoptimalkan penggunaan online ESL game menjadi sangat relevan. Guru didampingi untuk memahami prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan perkembangan anak, memilih platform atau aplikasi ESL game yang aman dan

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, Kurikulum PAUD dan Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini, Jakarta, 2022.

⁵ Warsita, B., *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2018.

edukatif, serta mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran harian.⁶ Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang terencana dan terarah.

Selain berdampak pada peningkatan kompetensi guru, pendampingan ini juga berpotensi memberikan dampak positif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, memperkuat keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Anak dapat belajar Bahasa Inggris tanpa merasa terbebani, karena proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan dunia anak.⁷

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini difokuskan pada pendampingan guru TK dan PAUD dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game untuk pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini di TK RA Assa'adah Kelurahan Kolpajung Pamekasan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan anak usia dini. Melalui pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong terwujudnya pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif guru TK dan PAUD dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena pendampingan dinilai lebih efektif dibandingkan pelatihan satu arah, terutama dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Guru tidak hanya diposisikan sebagai penerima materi, tetapi sebagai mitra yang secara aktif terlibat dalam proses belajar, praktik, refleksi, dan evaluasi.

Tahap awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan persiapan dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak lembaga TK dan PAUD untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pengenalan Bahasa Inggris yang selama ini diterapkan. Selain itu, dilakukan identifikasi awal terkait tingkat pemahaman guru terhadap pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, diskusi informal, dan tanya jawab dengan guru. Dari proses ini diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi metode konvensional, seperti pengenalan kosakata melalui lagu dan pengulangan kata secara verbal, sementara pemanfaatan media digital interaktif masih sangat terbatas. Guru juga mengungkapkan kendala berupa keterbatasan pengetahuan

⁶ Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M., *Games for Language Learning*, Cambridge University Press, Cambridge, 2006.

⁷ Yelland, N., "Digital Technologies and Early Childhood Learning," *International Journal of Early Childhood*, Vol. 43 No. 1, 2011.

tentang media pembelajaran daring yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta kurangnya kepercayaan diri dalam mengoperasikan media berbasis teknologi. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pendampingan agar sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Tahap Pelaksanaan Pendampingan

Tahap pelaksanaan pendampingan dilakukan melalui beberapa kegiatan inti yang saling terintegrasi, yaitu pemberian materi, pendampingan praktis, dan simulasi pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi secara naratif dan dialogis mengenai konsep dasar pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, karakteristik belajar anak, serta pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Penyampaian materi dilakukan secara sederhana dan aplikatif agar mudah dipahami dan relevan dengan praktik pembelajaran guru sehari-hari.

Selanjutnya, pendampingan difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game. Guru diperkenalkan dengan berbagai contoh platform dan jenis permainan daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris, seperti permainan pengenalan kosakata, pengucapan, warna, angka, dan benda di sekitar anak. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba mengoperasikan media tersebut, mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia, serta memahami cara mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran.

Pendampingan praktis dilaksanakan dengan pendekatan belajar sambil praktik. Guru didampingi secara bertahap dalam merancang kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan online ESL game, mulai dari tahap pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup. Dalam proses ini, guru diajak untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan anak, serta memastikan bahwa penggunaan media tetap bersifat edukatif dan tidak sekadar hiburan. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, dan masukan selama proses pendampingan berlangsung.

Kegiatan simulasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam metode pelaksanaan. Guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan online ESL game dalam skenario pembelajaran yang disimulasikan. Melalui simulasi ini, guru dapat mengaplikasikan hasil pendampingan sekaligus melatih keterampilan mengelola kelas, mengarahkan perhatian anak, dan memanfaatkan media digital secara efektif. Setelah simulasi, dilakukan diskusi dan refleksi bersama untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan praktik pembelajaran yang telah dilakukan.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pendampingan serta dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati tingkat partisipasi guru, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, serta kemampuan dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media online ESL game ke dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi hasil dilakukan dengan melihat perubahan pemahaman dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pendampingan, yang diperoleh melalui diskusi reflektif dan umpan balik langsung dari peserta.

Monitoring juga dilakukan dengan mendorong guru untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar setelah pendampingan. Guru diminta untuk berbagi pengalaman mengenai penerapan online ESL game, termasuk manfaat yang dirasakan dan kendala yang dihadapi. Informasi ini digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk kegiatan pendampingan selanjutnya.

Upaya Keberlanjutan Program

Untuk menjaga keberlanjutan program, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada capaian jangka pendek, tetapi juga mendorong perubahan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Guru didorong untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital serta saling berbagi pengalaman dengan rekan sejawat. Pendekatan ini diharapkan dapat membentuk budaya belajar dan inovasi di lingkungan TK dan PAUD.

Melalui metode pelaksanaan yang bersifat partisipatif, aplikatif, dan berorientasi pada kebutuhan lapangan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru TK dan PAUD. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Capaian dan Hasil

PAUD dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game menghasilkan berbagai capaian yang signifikan dan berkelanjutan. Capaian tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan kemampuan teknis guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, tetapi juga pada perubahan pola pikir pedagogik serta peningkatan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Hasil kegiatan ini diperoleh melalui pengamatan langsung selama proses pendampingan, refleksi bersama guru, serta evaluasi terhadap praktik pembelajaran yang diterapkan setelah kegiatan berlangsung.

Transformasi Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu capaian utama dari kegiatan pengabdian ini adalah terjadinya transformasi kompetensi guru TK dan PAUD dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game. Pada kondisi awal, sebagian besar guru masih menunjukkan keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media digital umumnya dipersepsikan sebagai alat tambahan yang sulit digunakan, memerlukan keterampilan teknis khusus, serta berpotensi mengganggu fokus belajar anak apabila tidak dikelola dengan baik. Persepsi ini menyebabkan guru cenderung mempertahankan metode pembelajaran konvensional yang dianggap lebih aman dan familiar.

Melalui proses pendampingan yang bersifat partisipatif dan aplikatif, guru mulai memahami bahwa media pembelajaran digital, khususnya online ESL game, dapat menjadi sarana yang efektif apabila dirancang dan digunakan secara pedagogis. Guru tidak hanya

diperkenalkan pada berbagai jenis permainan daring untuk pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga didampingi dalam memahami tujuan, manfaat, serta strategi integrasinya ke dalam pembelajaran. Proses ini mendorong guru untuk melihat media pembelajaran interaktif bukan sekadar sebagai hiburan, melainkan sebagai alat pedagogik yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Transformasi kompetensi guru terlihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru mampu mempertimbangkan aspek kesesuaian usia, tingkat kesulitan, konten bahasa, serta keamanan platform sebelum menggunakan online ESL game dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan keterampilan teknis dalam mengoperasikan media digital, seperti mengakses platform permainan, mengatur alur permainan, serta mengelola waktu penggunaan media agar tetap proporsional dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendampingan yang dilakukan secara langsung dan berkelanjutan mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam bereksperimen dengan media pembelajaran interaktif. Guru mulai mengombinasikan penggunaan online ESL game dengan berbagai aktivitas pembelajaran lain, seperti bernyanyi, bercerita, dan permainan gerak. Kombinasi ini menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih variatif dan tidak monoton. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma guru dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana anak diberikan ruang untuk belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan pengabdian ini juga berkontribusi pada penguatan kompetensi reflektif guru. Melalui diskusi dan refleksi bersama, guru diajak untuk mengevaluasi praktik pembelajaran yang telah dilakukan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran interaktif, serta merumuskan strategi perbaikan. Proses reflektif ini menjadi bagian penting dalam pengembangan profesional guru, karena mendorong guru untuk terus belajar dan berinovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini.

Secara keseluruhan, capaian pada aspek kompetensi guru menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan mampu mendorong perubahan yang bersifat substantif, tidak hanya pada kemampuan teknis, tetapi juga pada sikap, pemahaman, dan pola pikir pedagogik guru. Transformasi ini menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game dalam pembelajaran Bahasa Inggris di TK dan PAUD.

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Capaian lain yang tidak kalah penting dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terlihat dari meningkatnya perhatian, keterlibatan aktif, serta respons positif terhadap materi Bahasa Inggris yang diperkenalkan.

Dalam praktik pembelajaran, online ESL game memungkinkan anak belajar Bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan dunia anak. Anak tidak merasa sedang belajar dalam pengertian formal, melainkan bermain sambil belajar. Melalui permainan, anak dikenalkan pada kosakata dasar Bahasa Inggris, pengucapan sederhana, serta pemahaman konteks penggunaan bahasa secara bertahap. Proses ini berlangsung secara alami dan menyenangkan, sehingga anak lebih mudah menerima dan mengingat materi yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga memberikan dampak positif terhadap keberanian dan kepercayaan diri anak dalam menggunakan Bahasa Inggris. Anak menjadi lebih berani mencoba mengucapkan kosakata atau menirukan suara yang terdapat dalam permainan. Kesalahan dalam pengucapan tidak lagi dipersepsikan sebagai sesuatu yang menakutkan, karena terjadi dalam suasana bermain yang santai dan suportif. Hal ini penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini, karena keberanian dan rasa percaya diri merupakan faktor kunci dalam perkembangan kemampuan berbahasa.

Dari sisi pengelolaan kelas, penggunaan online ESL game membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan terarah. Anak lebih fokus pada aktivitas pembelajaran karena tertarik pada tampilan visual dan interaksi yang disajikan oleh permainan. Guru dapat mengarahkan perhatian anak dengan lebih mudah serta meminimalkan gangguan selama proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antara guru dan anak menjadi lebih intensif, karena guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak selama permainan berlangsung.

Peningkatan kualitas pembelajaran juga terlihat dari meningkatnya variasi aktivitas belajar yang dialami anak. Pembelajaran Bahasa Inggris tidak lagi terbatas pada pengulangan kosakata secara verbal, tetapi melibatkan berbagai indera anak melalui visual, audio, dan gerak. Variasi ini mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak secara lebih holistik. Anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta mengikuti aturan sederhana yang terdapat dalam permainan, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini secara signifikan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Dampak positif ini tidak hanya dirasakan oleh anak, tetapi juga oleh guru yang merasa lebih terbantu dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan demikian, capaian dan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menegaskan bahwa pendampingan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru sekaligus kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung inovasi pembelajaran di TK dan PAUD serta membuka peluang pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif dan berkelanjutan di masa mendatang.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pendampingan guru TK dan PAUD dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. Pendampingan yang dilaksanakan secara partisipatif dan aplikatif mampu menjawab permasalahan keterbatasan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini masih didominasi oleh metode konvensional.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya transformasi kompetensi guru, baik pada aspek pedagogik maupun literasi digital. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan daring, tetapi juga mengalami perubahan pola pikir dalam memandang teknologi sebagai sarana pedagogik yang mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak. Guru menjadi lebih kreatif dan percaya diri dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain berdampak pada guru, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Pemanfaatan online ESL game mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta keberanian anak dalam mengenal dan menggunakan Bahasa Inggris. Pembelajaran berlangsung dalam suasana bermain yang positif, sehingga anak dapat belajar secara alami tanpa tekanan, sekaligus mendukung perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa pendampingan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis online ESL game merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang TK dan PAUD. Keberlanjutan program pendampingan serupa sangat diperlukan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat terintegrasi secara konsisten dalam praktik pembelajaran sehari-hari serta berkontribusi pada pengembangan pendidikan anak usia dini yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Daftar Pustaka

- Anggraini, R., & Suyadi. (2020). Pengembangan pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini berbasis permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1023–1033.
- Arsyad, A., & Fatmawati, N. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 45–54.
- Astuti, W., & Widodo, A. (2021). Literasi digital guru PAUD dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 87–96.
- Fitriani, Y., & Hidayat, A. (2020). Game-based learning sebagai strategi pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 15–25.
- Hidayati, N., & Rohmah, L. (2019). Pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini melalui pendekatan bermain. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 315–327.

- Kusuma, D. A., & Hamidah, S. (2021). Pendampingan guru PAUD dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas)*, 5(3), 233–241.
- Mulyani, S., & Sari, D. P. (2022). Optimalisasi media digital interaktif dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3210–3220.
- Nurjanah, S., & Fitria, N. (2020). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap keterlibatan belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 4(1), 1–10.
- Pratiwi, R., & Lestari, E. (2021). Peningkatan kompetensi pedagogik guru PAUD melalui pelatihan dan pendampingan. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 4(2), 156–165.
- Rahmawati, I., & Kurniawan, H. (2019). Implementasi pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 55–64.
- Sari, M., & Putra, R. (2022). Media pembelajaran berbasis game online untuk anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 134–145.
- Utami, P., & Yuliani, N. (2020). Pembelajaran bahasa Inggris berbasis ICT di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 101–110.