

## **KIDZY FUN LEARNING: TPR-GAMIFIKASI TINGKATKAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**\*Armelia Nungki Nurbani<sup>1</sup>, Endang Mastuti Rahayu<sup>2</sup>, Hertiki<sup>3</sup>, Samsul Khabib<sup>4</sup>, Aisyah Arun<sup>5</sup>**

<sup>1-5</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*e-mail: [armelianungki@unipasby.ac.id](mailto:armelianungki@unipasby.ac.id)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Program Kidzy Fun Learning dirancang untuk mengatasi dua masalah utama pada anak-anak di RW 11 Kebonagung, Sidoarjo: ketergantungan berlebihan pada gawai dan rendahnya kemampuan Bahasa Inggris. Penggunaan gawai yang melebihi batas WHO (4 jam/hari) berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan sosial anak, sementara minimnya akses pembelajaran Bahasa Inggris berkualitas memperparah kondisi ini. Program ini mengintegrasikan metode Total Physical Response (TPR) dan gamifikasi dalam 8 pertemuan mingguan, melibatkan 21 peserta SD kelas 1-6. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan: 85% peserta kelas rendah menguasai 20+ kosakata baru, 70% peserta kelas tinggi mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, serta penurunan rata-rata screen time 1,5 jam/hari. Pendekatan kontekstual seperti Market Day English dan pelibatan Junior Tutors memperkuat keberlanjutan program. Temuan ini membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis gerakan dan permainan sebagai solusi ganda untuk pendidikan bahasa dan detoks digital, khususnya di daerah kurang terlayani. Program ini merekomendasikan integrasi model serupa ke kurikulum sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Total Physical Response, gamifikasi, detoks digital, pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini

### **Abstract**

*Kidzy Fun Learning program was designed to address two major issues among children in RW 11 Kebonagung, Sidoarjo: excessive gadget dependency and low English proficiency. With screen time exceeding WHO's recommended limit (4 hours/day) negatively impacting cognitive and social development, and limited access to quality English education exacerbating the problem, this community service initiative employed an innovative approach. Combining Total Physical Response (TPR) methodology and gamification techniques across eight weekly sessions for 21 elementary students (grades 1-6), the program achieved significant outcomes: 85% of lower-grade participants mastered 20+ new vocabulary words, 70% of upper-grade students could perform simple self-introductions in English, and average screen time reduced by 1.5 hours/day. Contextual learning activities like Market Day English and the involvement of local Junior Tutors enhanced program sustainability. These results demonstrate the effectiveness of movement-based, play-oriented learning as a dual solution for language education and digital detox, particularly in underserved communities. The study recommends integrating similar models into elementary school curricula to address both educational and digital wellbeing challenges.*

*Keywords:* Total Physical Response, gamification, digital detox, Teaching English

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan perangkat digital yang meluas di kalangan anak-anak telah menimbulkan kekhawatiran global, jika anak-anak menggunakan waktu yang berlebihan di depan layar dapat berakibat pada keterlambatan perkembangan kognitif, berkurangnya aktivitas fisik, dan terganggunya keterampilan social (Rosary, 2022; Twenge & Campbell, 2018). Di Indonesia, di mana 89% anak perkotaan memiliki gawai (APJII, 2023). Kabupaten Sidoarjo melaporkan tingkat ketergantungan layar yang mengkhawatirkan, dengan 72% siswa sekolah dasar menghabiskan lebih dari 4 jam sehari di depan layar—melebihi batas harian yang direkomendasikan WHO (Dinas Kesehatan Sidoarjo, 2023). Tren ini memerlukan intervensi segera untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kegiatan offline yang bermakna.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di RW 11, Kelurahan Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Dari hasil survey awal didapati tiga faktor utama yang memperburuk permasalahan tersebut di RW 11, yaitu; (1) Akses terbatas ke program ekstrakurikuler yang terjangkau (Heath et al., 2022), (2) Ketergantungan orang tua pada gawai sebagai "pengasuh digital"(Mascheroni et al., 2018), (3) Kurangnya inisiatif pendidikan yang adaptif secara lokal dan menggabungkan permainan dengan pengembangan keterampilan (Arbi & Amrullah, 2024). Di RW 11, keterbatasan sosial-ekonomi semakin mempersempit paparan anak terhadap pembelajaran non-digital yang interaktif, memperkuat siklus ketergantungan layar. Kondisi ini menciptakan pola berulang di mana penggunaan gawai menggantikan peluang belajar interaktif.

Kegiatan ini didasarkan pada Teori Sosiokultural Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan kegiatan terorganisir secara budaya adalah fondasi perkembangan kognitif. Program KIDZY mengimplementasikan teori ini melalui; (1) *Scaffolded Learning*, materi dirancang dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) peserta didik, dengan dukungan teman sebaya dan mentor (Campos et al., 2022). (2) Gamifikasi yang mana sesuai penekanan teori pada permainan sebagai sarana akuisisi bahasa (Dean & Wenner, 2025). (3) Komunitas sebagai mediator yang mana program KIDZY memanfaatkan struktur sosial lokal (balai RW 11, Kelurahan Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo) untuk menciptakan lingkungan belajar responsif budaya (Clark & Fleming, 2019)

Inisiatif KIDZY menjawab tantangan tersebut dengan menawarkan pelajaran bahasa Inggris gratis satu kali dalam satu minggu selama dua bulan dengan total delapan pertemuan yang menggabungkan pembelajaran bahasa dengan permainan fisik dan detoks digital. Berbeda

dengan les konvensional, KIDZY menggunakan (1) *Total Physical Response* (TPR) yang mana menghubungkan perintah bahasa dengan gerakan (Jbarah, 2024). (2) Gamifikasi dengan sistem penghargaan dan tantangan berbasis tim (Reiter, 2025). (3) Konten Lokal dengan tema seperti "*Market Day English*" memanfaatkan konteks familiar (Emeklioğlu & Bayraktar Balkır, 2025). Program ini sejalan dengan kampanye nasional lali gadget, menyediakan alternatif menarik dari penggunaan gawai melalui permainan, aktivitas fisik, dan alat multimedia. Program serupa seperti "*English for Fun*" di Malaysia Mahzan et al. (2020) membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan bisa meningkatkan keterampilan bahasa sekaligus mengurangi penggunaan gawai.

Dalam keahlian bahasa Inggris, Indonesia menduduki peringkat ke-79 dunia (Rifa'i et al., 2025) dan waktu penggunaan gawai pasca-pandemi meningkat 52% (Madigan et al., 2022), oleh karena itu intervensi berbasis komunitas sangat diperlukan. Program seperti KIDZY menjadi solusi relevan yang meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pembelajaran berbasis gerakan, sekaligus mengurangi ketergantungan pada layar terutama di daerah kurang terlayani di mana akses pendidikan bahasa Inggris berkualitas dan kesadaran detoks digital masih rendah.

Inovasi KIDZY terletak pada model hibridnya yang menyinergikan akuisisi bahasa dengan keterlibatan komunitas berkelanjutan. Pendekatannya mencakup kurikulum "*Fun English*" yang mengintegrasikan TPR dan gamifikasi (Baratboyevna, 2025) dengan tema mingguan (misalnya "*English Olympics*", "*Storytelling Carnival*"). Kegiatan ini melibatkan kolaborasi dosen, mahasiswa, dan tokoh masyarakat. Berbeda dengan les konvensional, KIDZY unik karena menggabungkan pendekatan pedagogi berbasis anak dengan pembangunan *grassroots capacity*, memastikan dampak langsung dan keberlanjutan jangka panjang.

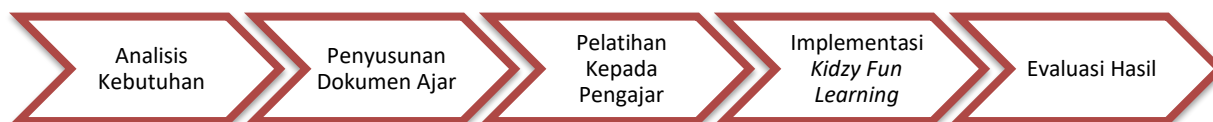
Meskipun banyak riset membahas kecanduan gawai Wong et al. (2021) dan pembelajaran bahasa Inggris Arifianto et al. (2021) sebagai fenomena terpisah, masih ada kesenjangan literatur tentang program bahasa berbasis komunitas sebagai intervensi ganda yaitu mengatasi tantangan pendidikan sekaligus kelebihan penggunaan gawai pada anak-anak. Penelitian ini mengisi celah kritis tersebut dengan mengevaluasi efikasi KIDZY dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus mengurangi penggunaan gawai berlebihan, memberikan bukti empiris baru di persimpangan pendidikan bahasa dan kesejahteraan digital.

## **METODE**

Pengabdian pada masyarakat berbentuk kursus bahasa Inggris ini diberikan kepada anak-

anak SD Kelas 1-6 yang terletak di RW 11, Kelurahan Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok belajar, 1 kelas rendah dan 1 kelas tinggi. Pada kelas rendah terdapat 13 siswa yang terdiri dari 5 siswa di kelas 1, 3 siswa di kelas 2, dan 5 siswa di kelas 3. Sedangkan kelas tinggi terdapat 8 siswa yang terdiri dari 3 siswa di kelas 4, 2 siswa di kelas 5, dan 3 siswa di kelas 6. Kegiatan ini dilaksanakan dari 5 Januari sampai dengan 1 maret 2024. Kegiatan ini dilaksanakan satu kali dalam satu pekan dengan durasi 90 menit tiap pertemuan selama dua bulan. Terhitung 1 pertemuan untuk tes awal dan 8 pertemuan implementasi *Kidzy Fun Learning*. Tempat pelaksanaan kegiatan ini adalah balai RW 11, untuk kelompok belajar kelas rendah berada di dalam ruangan balai RW, dan untuk kelompok belajar kelas tinggi berada di gazebo balai RW dengan menerapkan *outdoor class*. Kegiatan ini melibatkan delapan mahasiswa/i semester tiga Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah mengambil mata kuliah *Teaching English for Young Learners* yang mana berperan sebagai pengajar Kidzy dengan bimbingan dari tim pengabdian dosen.

Adapun mekanisme pengabdian masyarakat ini mencakup: (1) analisis kebutuhan awal, (2) penyusunan dokumen ajar (silabus dan modul ajar), (3) pelatihan pengajar (mahasiswa), (4) implementasi *Kidzy Fun Learning*, dan (5) evaluasi hasil. Bagan 1 mengilustrasikan tahapan tersebut secara sistematis.



Bagan 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat

### **Analisis Kebutuhan Awal**

Analisis kebutuhan awal peserta didik dilaksanakan melalui dua tahap metodologis. Tahap pertama melibatkan pelaksanaan survei kebutuhan yang dirancang untuk menginvestigasi tingkat minat peserta terhadap pembelajaran bahasa Inggris sekaligus sebagai dasar penyusunan dokumen ajar yang relevan. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner berbentuk angket dengan melibatkan peran orang tua/wali sebagai fasilitator pengisian data. Kuesioner tersebut memuat tiga aspek evaluasi utama: (1) eksistensi mata pelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum sekolah dasar mereka, (2) tingkat ketertarikan siswa terhadap program kursus bahasa Inggris, dan (3) preferensi materi pembelajaran yang diharapkan dalam program kursus.

Tahap kedua berupa pre-test diagnostik tertulis yang konten dan level kesulitannya disusun secara spesifik berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan tahap pertama. Desain tes mengacu pada kerangka *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR)

level A1, dengan komponen penilaian meliputi vocabulary recognition, simple sentence construction, dan basic comprehension.

### **Penyusunan Dokumen Ajar (Silabus dan Modul Ajar)**

Tim pengabdian dosen menyusun perangkat pembelajaran berbasis kerangka kerja kolaboratif antara Total Physical Response (TPR) dan pendekatan gamifikasi. Penyusunan silabus dilakukan melalui proses analisis kebutuhan (*needs analysis*) yang komprehensif terhadap peserta didik, meliputi aspek linguistik, psikomotorik, dan motivasional. Modul ajar dikembangkan secara sistematis dengan mempertimbangkan: (1) kesesuaian materi dengan level kompetensi peserta, (2) integrasi prinsip-prinsip TPR dalam desain aktivitas pembelajaran, dan (3) implementasi elemen gamifikasi seperti *reward system* dan *progress tracking*. Seluruh media pembelajaran dan aktivitas instruksional dirancang secara khusus melalui proses validasi ahli untuk menjamin keselarasan antara materi ajar, metode pembelajaran, dan capaian kompetensi yang ditargetkan.

### **Pelatihan Kepada Pengajar (Mahasiswa)**

Setelah menyusun dokumen ajar, tim dosen melakukan pelatihan kepada mahasiswa sebagai pengajar yang nantinya akan langsung terjun ke lapangan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai pengajar KIDZY yang kompeten dalam pendekatan *Fun English*, TPR, dan *detoks digital*. Pelatihan kepada mahasiswa disusun berbasis *Capacity Building Program*. Pelaksanaan dilakukan selama 5 hari dengan durasi per pertemuan setara 2 sks yaitu 100 menit. 5 pertemuan tersebut mencakup: (1) Konsep Dasar KIDZY & Teori Vygotsky, (2) Metode *Total Physical Response* (TPR) & Gamifikasi, (3) Manajemen Kelas & Strategi Detoks Digital, (4) Penjelasan tentang Materi yang akan diajarkan & Media Pembelajaran, (5) Microteaching & Evaluasi Final.

### **Implementasi Kidzy Fun Learning**

Kursus bahasa Inggris ini dirancang untuk delapan kali pertemuan. Kursus dilaksanakan sebanyak satu kali dalam satu pekan yaitu setiap hari Minggu dengan durasi 90 menit tiap pertemuan. Dalam setiap pertemuan Kidzy Fun Learning menekankan kolaborasi TPR dan gamifikasi.

### **Evaluasi Hasil**

Fase final dalam implementasi program pengabdian masyarakat ini melibatkan proses evaluasi terhadap kursus bahasa Inggris melalui dua instrumen utama: (1) tes akhir berbasis tertulis untuk mengukur capaian kompetensi siswa, dan (2) kuesioner persepsi yang dirancang untuk mengevaluasi tingkat motivasi belajar peserta pasca-intervensi. Pelaksanaan evaluasi secara komprehensif ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan program dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua instrumen evaluasi tersebut

diberikan secara sistematis setelah sesi pembelajaran ke-8 guna memastikan validitas data yang diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program KIDZY dirancang untuk menjawab dua tantangan utama yang dihadapi anak-anak di Kabupaten Sidoarjo, khususnya di RW 11 Kelurahan Kebonagung: (1) ketergantungan berlebihan pada gawai yang berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, fisik, dan sosial anak, serta (2) rendahnya kemampuan bahasa Inggris sebagai salah satu kompetensi dasar di era global. Melalui serangkaian pertemuan yang menggabungkan permainan fisik, aktivitas kelompok, dan konten lokal, KIDZY bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris anak tetapi juga mengurangi durasi penggunaan layar harian. KIDZY tidak hanya memberikan dampak langsung berupa peningkatan kompetensi berbahasa Inggris dan penurunan ketergantungan pada gawai, tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran berkelanjutan yang dapat terus dikembangkan oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 27 kuesioner yang dikumpulkan dari orang tua/wali siswa di RW 11 Kebonagung, diketahui bahwa sebanyak 77,78% responden menyatakan setuju terhadap implementasi program Kidzy, sementara 22,22% menyatakan ketidaksetujuan apabila program tersebut dilaksanakan pada hari Minggu. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar wali siswa memberikan dukungan positif terhadap keberadaan program Kidzy, yang dinilai memiliki manfaat serta relevansi dengan kebutuhan dan perkembangan anak-anak di lingkungan setempat.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa pada jenjang kelas rendah (kelas 1 hingga 3 SD) cenderung memilih materi yang berfokus pada pengenalan kosakata yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti benda-benda di rumah atau sekolah. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Piaget*, yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep yang berkaitan langsung dengan pengalaman nyata mereka (Imanulhaq, 2022). Sementara itu, siswa pada jenjang kelas tinggi (kelas 4 hingga 6 SD) lebih memilih materi kosakata yang mendukung kelancaran komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir abstrak dan kebutuhan komunikasi yang lebih kompleks. Adapun terkait bentuk aktivitas pembelajaran, sebanyak 80% responden menyatakan ketertarikan terhadap model pembelajaran berbasis permainan, baik yang dilakukan secara mandiri maupun dalam kelompok. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) telah diakui secara luas sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Studi oleh (Zosh et al., 2017) menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum

dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial-emosional siswa.

Berdasarkan analisis terhadap 21 peserta didik menggunakan instrumen tes berbasis *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) level A1, diperoleh temuan bahwa mayoritas peserta (85%) belum mampu menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, dengan kesalahan dominan pada penggunaan *to be (is/are)* dan *subject-verb agreement*. Penguasaan kosakata dasar berada pada kategori sangat rendah (rata-rata 42%), dimana peserta hanya menunjukkan kompetensi memadai pada kosakata angka (71%) dan warna (68%), namun sangat lemah dalam penguasaan *action verbs* (23%). Kemampuan pemahaman dasar juga tergolong terbatas, dengan rata-rata skor 35% dalam memahami instruksi lisan dan hanya 12% peserta yang mampu menjawab pertanyaan berdasarkan cerita pendek. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kompetensi linguistik peserta secara umum berada di bawah level \*pre-A1\*, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual.

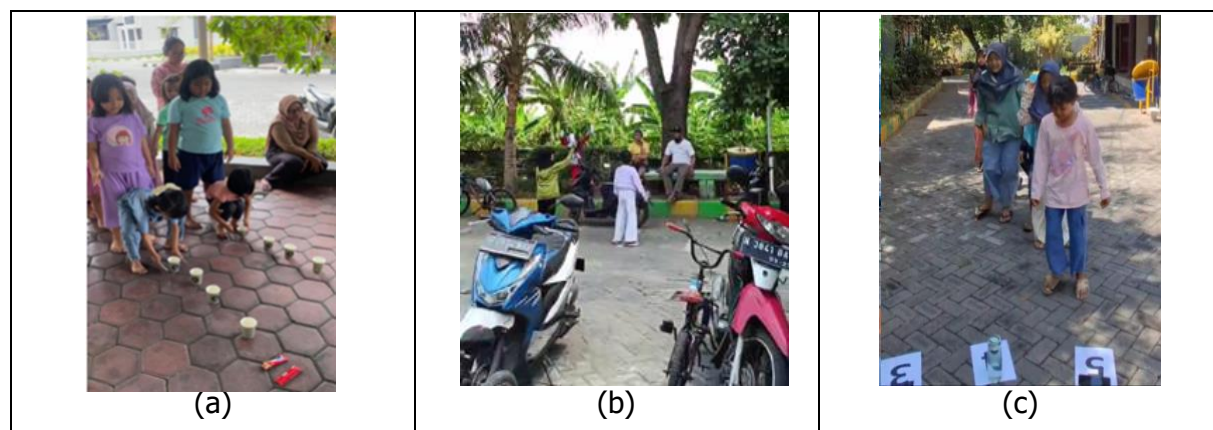
Dari hasil analisis di atas tim dosen membuat silabus untuk persiapan pengajaran. Silabus tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Judul tabel**

Pertemuan	Kelas Rendah		Kelas Tinggi	
	Materi	Tujuan	Materi	Tujuan
1	Colors and Animals	Students will be able to identify colors and animals (tame and wild)	Days, Months, Year	Students will be able to use the names of days, months to talk about dates and events
2	Parts of body	Students will be able to identify and name parts of the body	Introducing yourself	Students will be able to introduce themselves to give basic personal information
3	Things in Bathroom and Living room	Students will be able to identify and name objects in the bathroom and living room	Weather and Season	Students will be able to relate types of weather and seasons with their daily activities.
4	Family	Students will be able to name family members and	Things in classroom and school	Students will be able to describe various objects in the classroom and

		describe family relationships		school environment
5	Job and Occupation	Students will be able to predicting common jobs and occupations	Shape	Students will be able to name geometric shapes and describe their characteristics
6	Public Places	Students will be able to name common public places and describe their functions	Library	Students will be able to identify activities in the library and use simple sentences to describe
7	Vegetables	Students will be able to identify vegetables and use them in simple sentences to express preferences	Direction and Location	Students will be able to describe the location of places using appropriate preposition
8	Food and meal time	Students will be able to name different types of food and describe their daily meals	Earth and Planets	Students will be able to identify the planets and describe basic facts about Earth and other planets

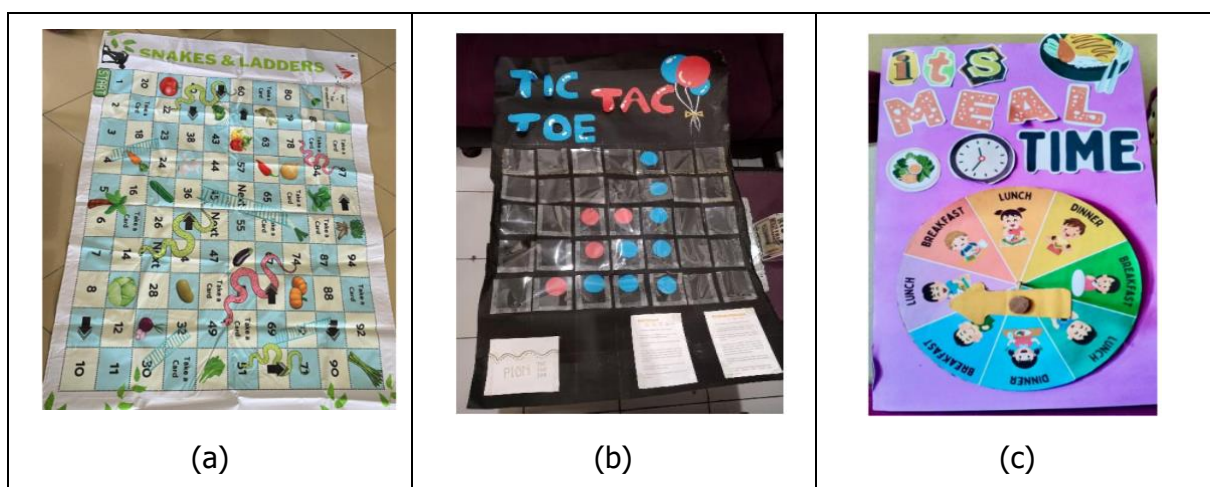
*Total Physical Response* (TPR) merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini karena menggabungkan gerakan fisik dengan instruksi verbal, sehingga memfasilitasi pemahaman dan retensi memori. Contoh kegiatan TPR yang diterapkan dalam *Kidzy Fun Learning* yaitu permainan *Target the Cup*, *Scavenger Hunt*, dan *Guess and Jump*.



**Gambar 1.** TPR (a) *Target the Cup* (b) *Scavenger Hunt* (c) *Guess and Jump*

Kegiatan TPR dalam *Kidzy Fun Learning* telah terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Penelitian-penelitian terbaru (Duan, 2021; qizi, 2024) mendukung bahwa metode TPR tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa tetapi juga perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak.

Kolaborasi antara TPR dan gamifikasi membuahakan pembelajaran Bahasa yang menyenangkan. Adanya gamifikasi diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dimana hal tersebut merupakan komponen penting dalam menunjang efektivitas TPR, khususnya untuk anak usia dini. Contoh media yang digunakan dalam *Kidzy Fun Learning* adalah *Giant Snakes and Ladders*, *Tic Tac Toe*, dan *Spin the Meal*.



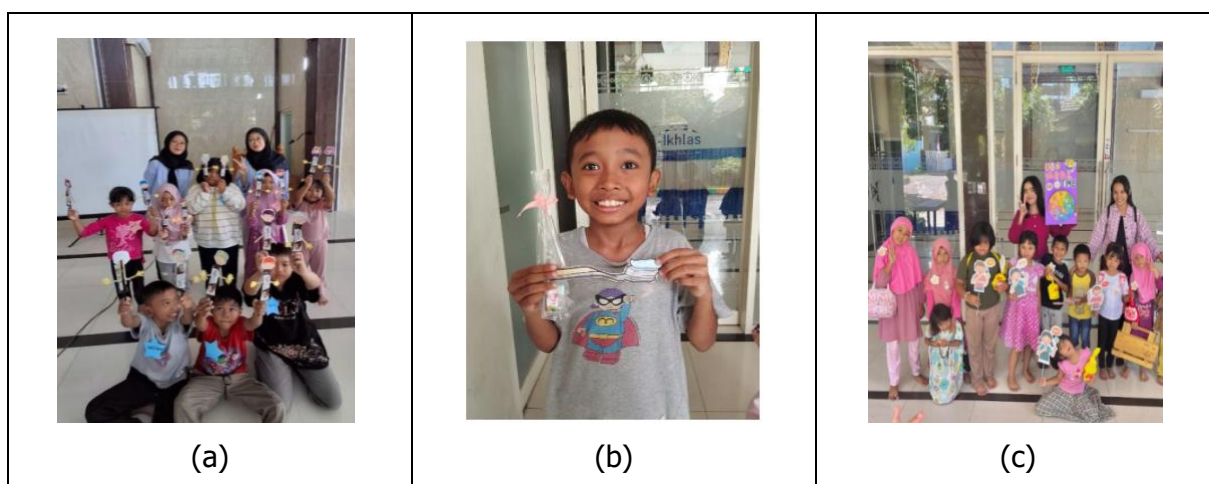
**Gambar 2.** Gamifikasi (a) *Giant Snakes and Ladders* (b) *Tic Tac Toe* (c) *Spin the Meal*

Media-media yang digunakan dalam *Kidzy Fun Learning* dirancang untuk memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu konkret, interaktif, dan menyenangkan. Media seperti spinner dan permainan raksasa mampu menarik perhatian anak lebih lama dan mengurangi kejenuhan (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Kombinasi visual, auditori, dan kinestetik (seperti *Tic Tac Toe* dan *Giant Snakes and Ladders*) memperkuat pemahaman konsep (Rosdiana et al., 2022). Media yang digunakan dapat dimodifikasi sesuai tingkat kesulitan, memastikan tepat sasaran untuk anak dengan kemampuan beragam (Park et al., 2021).

Dari pengaplikasian silabus dengan dibalut TPR dan gamifikasi, Program *KIDZY Fun Learning* berhasil meningkatkan keterampilan bahasa Inggris sekaligus mengurangi ketergantungan pada gawai melalui pendekatan hibrid yang mengintegrasikan *Total Physical Response* (TPR), gamifikasi, dan konten lokal, dimana berdasarkan laporan mingguan terlihat peningkatan signifikan pada tiga aspek utama: (1) penguasaan kosakata, dengan 85% peserta kelas 1-3 SD mampu menyebutkan 20+ kosakata baru (*e.g., vegetables, body parts*) dengan pelafalan tepat setelah 4 pertemuan; (2) kemampuan percakapan, dimana 70% peserta kelas 4-6 SD dapat memperkenalkan diri (*self-introduction*) menggunakan kalimat

sederhana (e.g., "My name is... I like...") sesuai kerangka CEFR A1; serta (3) pengurangan screen time yang ditunjukkan melalui survei orang tua dengan penurunan rata-rata penggunaan gawai sebesar 1,5 jam/hari setelah peserta terlibat dalam aktivitas bermain terstruktur seperti *scavenger hunt* dan *role-play* (Jones et al., 2021).

Program *KIDZY Fun Learning* menerapkan tiga strategi pembelajaran yang terbukti efektif: (1) integrasi *Total Physical Response* (TPR) dan gamifikasi melalui aktivitas seperti *Hot Seat* dan *Spin Wheel* yang meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dimana peserta yang menerapkan sistem *reward* (Nadhifa et al., 2024) menunjukkan tingkat partisipasi 30% lebih tinggi dibanding metode konvensional; (2) pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis materi seperti "*Market Day English*" yang memungkinkan 90% peserta menghubungkan kosakata dengan situasi nyata, terbukti dari kemampuan mereka menggunakan frasa praktis seperti "*How much is it?*" dalam simulasi jual-beli.



**Gambar 3.** Penghargaan/Reward (a) *Snacks* (b) *Stationary* (c) *Clay and Self-portrait*

Program *KIDZY Fun Learning* menghadapi dua tantangan utama beserta solusinya: (1) keterbatasan infrastruktur yang menyebabkan 20% peserta awal mengalami kesulitan dalam mengakses media digital seperti *spin wheel online*, sehingga tim pengembang beralih ke penggunaan alat fisik berupa kartu gambar yang lebih terjangkau; dan (2) variasi kemampuan peserta dengan level pre-A1 yang membutuhkan pendekatan khusus, di mana penerapan teknik scaffolding melalui pembelajaran kelompok kecil terbukti berhasil meningkatkan pemahaman sebanyak 40% peserta terhadap materi kompleks seperti nama-nama hari dalam seminggu (*days of the week*).

Program *KIDZY Fun Learning* memperoleh dukungan teoretis dari Teori Sosiokultural Rosdiana et al. (2022) dan (Vygotsky, 1978) yang menegaskan bahwa interaksi sosial dalam aktivitas *ice breaking* (e.g., *A Ram Sam Sam*) dan permainan kelompok memperkuat *zone of proximal development* (ZPD), khususnya ketika peserta saling mengoreksi kesalahan. Temuan ini sejalan dengan praktik berbasis bukti (*evidence-based practice*) dari penelitian Mahzan dkk

(2020) di Malaysia, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan retensi kosakata hingga 25%. Namun, inovasi KIDZY dalam mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan detoks digital masih relatif baru dan belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya, sehingga memberikan kontribusi unik dalam bidang pendidikan bahasa Inggris berbasis komunitas.

Program *KIDZY Fun Learning* memberikan kontribusi ganda baik secara akademis maupun praktis, dimana secara teoretis program ini berhasil mengisi celah penelitian mengenai intervensi ganda yang menggabungkan pendidikan bahasa Inggris dengan kesejahteraan digital di daerah kurang terlayani, sementara secara praktis hasil penelitian merekomendasikan perlunya integrasi model KIDZY ke dalam kurikulum sekolah dasar, khususnya untuk sekolah-sekolah yang belum memiliki mata pelajaran bahasa Inggris - sebuah kebutuhan yang mendesak mengingat data menunjukkan 78% sekolah di lokasi penelitian tidak menyediakan pembelajaran bahasa Inggris secara formal.

## **KESIMPULAN**

Program *Kidzy Fun Learning* telah berhasil menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gerakan dan permainan dapat menjadi solusi efektif untuk dua masalah sekaligus: meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak sekaligus mengurangi ketergantungan mereka pada gawai. Melalui metode *Total Physical Response* (TPR) yang dikombinasikan dengan gamifikasi, program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasilnya, peserta tidak hanya menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan kemampuan berkomunikasi sederhana, tetapi juga mengalami penurunan waktu penggunaan gawai hingga 1,5 jam khususnya pada hari Minggu. Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan kontekstual, seperti simulasi *Role Play*, yang memungkinkan anak-anak menerapkan bahasa Inggris dalam situasi nyata.

Keberhasilan *Kidzy Fun Learning* perlu dilakukan perluasan program ke wilayah lain, terutama daerah yang memiliki tingkat ketergantungan gawai tinggi dan keterbatasan akses pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun program ini bertujuan mengurangi ketergantungan gawai, integrasi teknologi secara terbatas dan terarah (misalnya, aplikasi pembelajaran interaktif) dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar tentunya dengan melihat ketersediaan perangkat keras.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191–206.

- Arifianto, C. F., Mutawali, & Subekti, H. (2021). The Teachers' Online Readiness: an evaluation of Online Learning during Covid-19 Pandemic in Indonesia. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(3), 270–282. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i3.63>
- Clark, A., & Fleming, J. (2019). " They Almost Become the Teacher": Pre-K to Third Grade Teachers' Experiences Reading and Discussing Culturally Relevant Texts with their Students. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 58(3), 3.
- Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: a systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings. In *Frontiers in Education* (Vol. 10). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1557001>
- Duan, Y. (2021). The application of total physical response method (Tpr) in preschool children's english teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(10), 1323–1333. <https://doi.org/10.17507/tpls.1110.22>
- Emeklioğlu, S., & Bayraktar Balkır, N. (2025). Localisation in language learning: a qualitative study on EFL instructors' perspectives on culturally familiar content. *Language, Culture and Curriculum*, 38(3), 401–418. <https://doi.org/10.1080/07908318.2025.2488894>
- Heath, R. D., Anderson, C., Turner, A. C., & Payne, C. M. (2022). Extracurricular Activities and Disadvantaged Youth: A Complicated—But Promising—Story. *Urban Education*, 57(8), 1415–1449. <https://doi.org/10.1177/0042085918805797>
- Imanulhaq, R., & UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, P. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Irsawinda Nadhifa, Fitri Yulianti, & Fittra Tulaila. (2024). The Effectiveness of Giving Rewards in Increasing Students' Learning Motivation. In *Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(4), 92–98. <https://doi.org/10.62260/intrend.v1i4.279>
- Jbarah, L. (2024). Teaching Idioms to Young Learners: The Effectiveness of Total Physical Response. In E. A. S. Charles Tendai and Abu-Ayyash (Ed.), *TESOL Teacher Research: Perspectives from Arabia* (pp. 55–63). Springer Nature Switzerland. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-69789-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-031-69789-0_5)
- Jones, A., Armstrong, B., Weaver, R. G., Parker, H., von Klinggraeff, L., & Beets, M. W. (2021). Identifying effective intervention strategies to reduce children's screen time: a systematic review and meta-analysis. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 18(1), 126.
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk

- Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Madigan, S., Eirich, R., Pador, P., McArthur, B. A., & Neville, R. D. (2022). Assessment of Changes in Child and Adolescent Screen Time During the COVID-19 Pandemic: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 176(12), 1188–1198. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.4116>
- Mascheroni, G., Ponte, C., & Jorge, A. (2018). *Digital Parenting: the challenges for families in the digital age*.
- Mohinur Baratboyevna, N. (2025). Effective Methods for Teaching English to Young Children: Engaging Strategies for Building Language Skills. In *Journal of Analytical Synergy and Scientific Horizon* (Vol. 1, Issue 1).
- Park, E., Sim, B. M., Kim, Y. S., & Kang, M. J. (2021). Longitudinal Effects of Media Usage by Early School-age Children and Maternal Parenting Stress on School Adjustment: Mediating Effect of Executive Function Difficulty. *Hum. Ecol. Res*, 59(2), 233–243. <https://doi.org/10.6115/fer.2021.017>
- qizi, M. Z. S. (2024). Different Variations of Total Physical Response Activities and Their Benefits in Teaching Language. *American Journal of Philological Sciences*, 4(10), 105–109. <https://doi.org/10.37547/ajps/Volume04Issue10-15>
- Reiter, M. (2025). Gamification in Education: Effectiveness and Impact on Student Motivation. *Acta Educationis Generalis*, 15(s1), 38–51. <https://doi.org/10.2478/atd-2025-0013>
- Rifa'i, M. N., Sani, R. R., Suharnawi, S., & Caturkusuma, R. M. (2025). Implementasi Metode Design Thinking dan System Usability Scale pada User Experience Aplikasi Belajar Bahasa Inggris TalkTales Melalui Cerita Rakyat. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 8(1), 200–211.
- Rosary, A. S. (2022). *Keamanan Menggunakan Internet bagi Anak*. Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Rosdiana, M. P. M., Muslimin, M., & Firmansyah, F. (2022). The use of visual, auditory, kinesthetic (VAK) learning to increase student learning outcomes. *Inornatus: Biology Education Journal*, 2(2), 85–93.
- Sarmiento-Campos, N.-V., Lázaro-Guillermo, J. C., Silvera-Alarcón, E.-N., Cuellar-Quispe, S., Huamán-Romaní, Y.-L., Apaza, O. A., & Sorkkeh, A. (2022). A Look at Vygotsky's Sociocultural Theory (SCT): The Effectiveness of Scaffolding Method on EFL Learners' Speaking Achievement. *Education Research International*, 2022(1), 3514892. <https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/3514892>
- Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. (2023). Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

*Survei kesehatan digital anak sekolah dasar.* (2023). Dinas Kesehatan Kabupaten Sidoarjo.

Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, *12*, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>

VYGOTSKY, L. S. (1978). *Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Wan Mahzan, M. S., Alias, N. A., & Ismail, I. S. (2020). INVESTIGATING THE NEEDS OF DEVELOPING A DIGITAL VOCABULARY LEARNING MATERIAL FOR MALAYSIAN INDIGENOUS LEARNERS IN ESL CLASSROOM. *Journal of Nusantara Studies (JONUS)*, *5*(2), 282–302. <https://doi.org/10.24200/jonus.vol5iss2pp282-302>

Wong, C. W., Tsai, A., Jonas, J. B., Ohno-Matsui, K., Chen, J., Ang, M., & Ting, D. S. W. (2021). Digital Screen Time During the COVID-19 Pandemic: Risk for a Further Myopia Boom? *American Journal of Ophthalmology*, *223*, 333–337. <https://doi.org/10.1016/j.ajo.2020.07.034>

Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16823.01447>