IJTIMA': JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Available at https://journal.uir.ac.id/index.php/ijtima
Vol. *3*, No. 2, October 2026 (39-48)
E-ISSN 3047-390X
DOI: https://doi.org/10.25299/ijtima.2026.30148

Fun Class sebagai Upaya Penguatan Kosakata Dasar Bahasa Arab dan Inggris pada Anak-Anak TPA Desa Soka

Fatya Dzia'ul Haq[1], Ikfina Nurul Hikmah[2], Yasir Aulia[3], Almas Sefia Wulandari*[4]
[1]Manajemen Zakat dan Wakaf, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
[2]Bahasa dan Sastra Arab, Fakultas Adab dan Bahasa, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
[3]Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
[4]Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
almassefia@gmail.com

Received: 2 September 2026 *Revised: 27 October 2026* *Accepted: 28 October 2026* *Published: 31 October 2026*

Abstrak

Bahasa Arab dan bahasa Inggris sangat penting bagi anak-anak yang belajar di lingkungan pendidikan keagamaan seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA).Namun, proses belajar kedua bahasa ini masih mengalami hambatan karena metode yang digunakan kurang beragam, sehingga anak cenderung kehilangan semangat dan tidak terlalu aktif saat belajar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana program Fun Class dijalankan sebagai cara meningkatkan kemampuan dasar berbahasa Arab dan bahasa Inggris pada anak-anak di TPA Desa Soka, serta menunjukkan bagaimana peserta merespons dan terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan oleh mahasiswa KKN UIN Raden Mas Said Surakarta tanggal 22 Juli hingga 31 Agustus 2026.Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan didapatkan melalui observasi, dokumentasi, dan pencatatan selama proses pembelajaran serta berbagai permainan yang dilakukan. Program dijalankan secara rutin dengan belajar bahasa Arab setiap hari Senin dan bahasa Inggris setiap hari Rabu. Aktivitas ini diiringi dengan penjelasan yang mudah dimengerti, pengulangan kata-kata, tanya jawab, nyanyian, gambar, serta permainan mencocokkan gambar dengan kata-kata sebagai bentuk penguatan dan penilaian sederhana. Sebanyak 25 sampai 30 anak yang hadir, berusia dari taman kanak-kanak hingga kelas VI SD, menunjukkan semangat yang tinggi dengan aktif menyanyi, mengulang kata-kata, menjawab pertanyaan, serta mengikuti perintah; beberapa anak yang sebelumnya belum mengenal beberapa kata tertentu mampu mengucapkan dan mengingat kembali kata-kata tersebut setelah dilatih ulang melalui lagu dan permainan. Kendala yang dihadapi meliputi perbedaan usia peserta, waktu yang terbatas, serta jumlah peserta yang lebih sedikit saat berlangsungnya permainan fun games. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Fun Class bisa menjadi pilihan metode belajar kosakata yang lebih menyenangkan bagi anak-anak TPA, meskipun hasil yang didapatkan bersifat deskriptif dan kualitatif karena dalam kegiatan ini tidak dilakukan tes awal dan tes akhir.
Kata Kunci: *Fun Class; Kosakata bahasa Arab; Kosakata bahasa Inggris; TPA; Anak usia dini.*

Abstract

Arabic and English are very important for children studying in religious educational settings such as the Al-Qur'an Education Center (TPA). However, the process of learning these two languages still faces obstacles because the teaching methods used lack variety, causing children to lose motivation and become less active during lessons. This community service activity aims to explain how the Fun Class program is implemented as a way to improve basic Arabic and English language skills among

children at the TPA in Soka Village, as well as to demonstrate how participants responded and actively engaged during the activities. The activity was conducted by students participating in the Community Service Program (KKN) at UIN Raden Mas Said Surakarta from July 22 to August 31, 2026. The method used was a descriptive method with a qualitative approach. Data was collected through observation, documentation, and note-taking during the learning process as well as through various games conducted. The program was carried out regularly, with Arabic lessons every Monday and English lessons every Wednesday. These activities were accompanied by easy-to-understand explanations, word repetition, question-and-answer sessions, songs, pictures, and a game of matching pictures with words as a form of reinforcement and simple assessment. A total of 25 to 30 children attended ranging in age from kindergarten to sixth grade and showed great enthusiasm by actively singing, repeating words, answering questions, and following instructions; some children who were previously unfamiliar with certain words were able to pronounce and recall those words after being re-taught through songs and games. Challenges included the wide age range of participants, limited time, and a smaller number of participants during the fun games. The results of the activity indicate that Fun Class can be a more enjoyable method for TPA children to learn vocabulary, although the findings are descriptive and qualitative since no pre-tests or post-tests were administered during this activity.
Keywords: Fun Class; Arabic vocabulary; English vocabulary; TPA; Early childhood.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab dan bahasa Inggris memiliki kedudukan penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya bagi anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan pendidikan berbasis keagamaan seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Bahasa Arab berkaitan erat dengan pembelajaran Al-Qur'an dan literatur keislaman, sedangkan bahasa Inggris banyak digunakan sebagai bahasa komunikasi internasional. Pengenalan bahasa asing sejak usia dini menjadi salah satu upaya untuk memberikan dasar kemampuan berbahasa kepada anak. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan bahasa yang penting sehingga pemberian stimulasi bahasa perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik mereka (Arumsari et al., 2017; Zikri, 2018).

Namun, pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris pada anak masih menghadapi tantangan dalam penerapannya. Pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat anak mudah kehilangan perhatian dan kurang aktif selama kegiatan. Dalam pembelajaran bahasa asing, metode dan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak perlu diperhatikan agar proses belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa yang dipelajari. Penelitian mengenai pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini menunjukkan bahwa kegiatan seperti bernyanyi, bermain, gerak, benda konkret, dan pengulangan dapat digunakan dalam pengenalan bahasa kepada anak (Kimalasari, 2019). Sementara itu, pembelajaran bilingual pada anak usia dini juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bernyanyi dan bermain sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih alami (Muniroh et al., 2022).

Kegiatan bermain dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran kosakata karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas yang lebih aktif. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga dapat membantu anak mengenal kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian Indrawati (2016) menunjukkan bahwa teknik permainan dapat membantu penguasaan kosakata sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada pembelajaran bahasa Arab, penggunaan permainan juga telah diterapkan sebagai media untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai kosakata (*mufradat*) (Ismail et al., 2021). Selain permainan, penggunaan media visual juga dapat membantu proses mengingat kosakata karena anak memperoleh rangsangan melalui gambar dan tulisan. Nabila et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media poster-stiker bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk membantu proses mengingat *mufradat*.

Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdi untuk melaksanakan program *Fun Class* sebagai kegiatan pendamping pembelajaran bagi anak-anak TPA Desa Soka. Program ini dirancang dengan menggabungkan pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris melalui penjelasan sederhana, pengulangan kosakata, tanya jawab, lagu, gambar, serta permainan. Kegiatan tersebut disesuaikan dengan kondisi peserta yang memiliki rentang usia dan jenjang pendidikan yang beragam, mulai dari PAUD hingga kelas VI sekolah dasar. Melalui kegiatan yang lebih bervariasi, *Fun Class* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal dan mengingat kosakata dasar bahasa Arab dan bahasa Inggris.

Pelaksanaan program *Fun Class* di TPA Desa Soka juga menjadi bagian dari upaya memberikan variasi kegiatan pembelajaran di lingkungan pendidikan keagamaan. Kegiatan tidak hanya diarahkan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan peserta selama proses pembelajaran. Hal tersebut penting karena pembelajaran bahasa pada anak perlu mempertimbangkan kesempatan untuk berinteraksi, mengulang, dan menggunakan kosakata dalam kegiatan yang sesuai dengan perkembangan mereka.Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan program *Fun Class* sebagai kegiatan alternatif dalam penguatan kosakata dasar bahasa Arab dan bahasa Inggris pada anak-anak TPA Desa Soka serta menggambarkan respons dan keterlibatan peserta selama mengikuti kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Perencanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan pelaksanaan program *Fun Class* serta respons peserta dalam pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Desa Soka. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UIN Raden Mas Said Surakarta pada 22 Juli–31 Agustus 2026. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan pencatatan selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan keterlibatan, antusiasme, kemampuan mengikuti instruksi, serta kemampuan peserta dalam mengingat dan mengucapkan kembali kosakata yang telah dipelajari.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengamatan terhadap kegiatan TPA dan interaksi dengan anak-anak untuk mengetahui karakteristik serta kebutuhan peserta. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta memiliki usia dan jenjang pendidikan yang beragam sehingga diperlukan pembelajaran yang sederhana, interaktif, dan mudah diikuti. Berdasarkan kondisi tersebut, *Fun Class* dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata dasar bahasa Arab dan bahasa Inggris sekaligus memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik. Rencana kegiatan disesuaikan dengan jadwal KKN dan kegiatan TPA, meliputi pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris serta *fun games* sebagai kegiatan penguatan dan pengulangan materi.

Pelaksanaan *Fun Class* dilakukan melalui penjelasan sederhana, pengulangan kosakata, tanya jawab, lagu, gambar, dan permainan yang disesuaikan dengan kondisi peserta. Materi bahasa Arab dan bahasa Inggris diberikan secara bertahap sesuai kemampuan anak. Kegiatan *fun games* digunakan sebagai kegiatan tambahan untuk mengulang materi yang telah dipelajari, salah satunya melalui permainan mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Arab. Selama kegiatan berlangsung, pengamatan dilakukan terhadap keaktifan, antusiasme, kemampuan mengikuti arahan, serta kemampuan anak dalam mengingat dan menyebutkan kembali kosakata. Dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan digunakan sebagai data pendukung.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran dan *fun games*. Penilaian difokuskan pada respons dan keterlibatan peserta, keberanian menjawab pertanyaan,

serta kemampuan mengingat dan mengulang kosakata yang telah dipelajari. *Fun games* juga dimanfaatkan sebagai bentuk penguatan dan evaluasi sederhana tanpa menggunakan tes tertulis. Hasil pengamatan kemudian digunakan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan, termasuk melihat kendala dan menyesuaikan penyampaian materi dengan kondisi peserta. Dengan demikian, metode pelaksanaan ini memberikan gambaran mengenai proses dan respons anak selama mengikuti *Fun Class* di TPA Desa Soka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Fun Class* di TPA Desa Soka

Program *Fun Class* dilaksanakan sebagai kegiatan pendamping pembelajaran di TPA Desa Soka selama pelaksanaan KKN. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah sekitar 25–30 anak, dengan latar belakang usia dan jenjang pendidikan yang beragam, mulai dari PAUD hingga kelas VI sekolah dasar. Perbedaan usia tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan cara penyampaian materi agar kegiatan dapat diikuti oleh peserta dengan kemampuan yang berbeda. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara terjadwal dengan bahasa Arab pada hari Senin dan bahasa Inggris pada hari Rabu. Materi bahasa Inggris yang diberikan meliputi *introduction*, nama-nama hari, dan nama-nama buah. Sementara itu, materi bahasa Arab meliputi anggota keluarga,nama-nama hewan, dan macam-macam posisi. Materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan dan pengulangan, tetapi juga dikemas melalui aktivitas yang lebih menarik. Salah satu metode yang digunakan adalah mengubah kosakata menjadi lagu sederhana sehingga anak-anak dapat mengucapkan dan mengulang kosakata sambil bernyanyi.

Selain pembelajaran rutin, kegiatan *fun games* dilaksanakan satu kali pada hari Sabtu sebagai kegiatan penguatan sekaligus evaluasi materi. Pelaksanaannya dilakukan secara bergantian dengan kelompok KKN lain sehingga kegiatan permainan tidak dilakukan setiap minggu. Permainan yang diberikan disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari. Salah satu permainan dilakukan dengan cara mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Arab. Anak-anak memperoleh gambar, kemudian mencari potongan kertas yang berisi tulisan bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut. Peserta selanjutnya menyusun pasangan gambar dan kosakata hingga menjadi pasangan yang tepat.

Penggunaan Lagu dan Permainan dalam Pembelajaran Kosakata

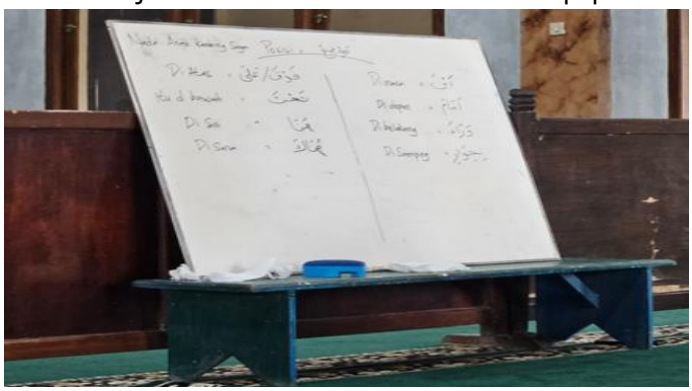
Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak menunjukkan respons yang cukup antusias terhadap pembelajaran bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Antusiasme tersebut terlihat ketika anak-anak mengikuti nyanyian, mengulang kosakata, menjawab pertanyaan, dan mengikuti instruksi selama pembelajaran. Penggunaan lagu juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak terlalu monoton. Beberapa anak yang sebelumnya belum mengenal kosakata tertentu dapat mengikuti pengucapan dan menyebutkan kembali kosakata setelah dilakukan pengulangan melalui lagu.

Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran kosakata menjadi salah satu bagian yang paling menonjol dalam kegiatan. Anak-anak menunjukkan antusiasme pada pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris ketika kosakata disampaikan melalui lagu. Lagu memberikan pola pengulangan yang mudah diikuti sehingga anak dapat mengucapkan kosakata secara bersama-sama tanpa suasana pembelajaran yang terlalu formal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ma'rifat (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada *young learners* memperoleh respons positif. Dalam penelitian tersebut, peserta terlihat menikmati proses pembelajaran dan penggunaan lagu membantu mereka memahami kosakata. Penelitian tersebut juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi dan dokumentasi, sehingga relevan dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan di TPA Desa Soka.

Penggunaan lagu dalam kegiatan *Fun Class* juga berfungsi sebagai sarana pengulangan. Kosakata yang dimasukkan ke dalam lagu dapat diucapkan berulang kali sehingga anak memperoleh kesempatan lebih banyak untuk mendengar dan menirukan kosakata tersebut. Hasil kegiatan ini sejalan

dengan Murtiningsih et al. (2023) yang menerapkan penggunaan lagu dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Kegiatan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membantu proses pembelajaran kosakata.

Gambar 1. Pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui papan tulis dan lagu



Pendekatan yang digunakan dalam *Fun Class* juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran berbasis permainan. Permainan membuat anak tidak hanya menerima kosakata secara pasif, tetapi melakukan aktivitas yang berkaitan langsung dengan materi. Hal tersebut terlihat dalam *fun games* ketika anak harus mencocokkan gambar dengan tulisan bahasa Arab yang sesuai. Aktivitas tersebut membuat proses mengingat kosakata menjadi lebih konkret karena anak menghubungkan kata dengan objek yang ditampilkan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata didukung oleh Khomsin dan Rahimmatussalisa (2021), yang menemukan bahwa media permainan dapat digunakan untuk membantu kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian tersebut menggunakan desain *one group pretest-posttest* dan menemukan adanya perbedaan kemampuan setelah pemberian permainan. Namun, hasil penelitian tersebut tidak dapat disamakan secara langsung dengan kegiatan di TPA Desa Soka, karena kegiatan KKN ini tidak menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian tersebut lebih tepat digunakan sebagai penguat bahwa permainan memiliki potensi sebagai media pembelajaran kosakata.

Selain permainan, penggunaan gambar dalam *fun games* memberikan unsur visual dalam proses pembelajaran. Anak diminta menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai sehingga kosakata tidak hanya dipelajari melalui suara, tetapi juga melalui representasi visual. Pendekatan seperti ini relevan terutama karena peserta kegiatan memiliki rentang usia yang cukup luas. Anak usia PAUD dan kelas rendah dapat memperoleh bantuan dari gambar, sedangkan anak yang lebih besar dapat membantu proses membaca dan mencocokkan kosakata.

Penggunaan aktivitas bermain juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak. Hamdi et al. (2025), melalui penelitian kualitatif deskriptif, menunjukkan bahwa *play-based learning* dapat mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini serta memberikan ruang bagi keterlibatan dan interaksi peserta. Temuan tersebut memperkuat bahwa aktivitas bermain dapat menjadi bagian dari pembelajaran bahasa yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan peserta.

Respons Anak dan Kendala Pelaksanaan Fun Class

Berdasarkan pengamatan, permainan yang diberikan membuat anak terlibat secara langsung dalam proses mengingat dan mengenali kosakata. Anak-anak tidak hanya diminta menyebutkan kata, tetapi juga menghubungkan antara gambar, tulisan, dan makna kosakata. Kegiatan ini sekaligus digunakan sebagai evaluasi sederhana untuk melihat kemampuan anak dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan sebelumnya. Jika dilihat dari kondisi peserta, keberagaman usia menjadi

salah satu faktor yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan. Anak-anak yang mengikuti *Fun Class* berasal dari PAUD sampai kelas VI sehingga kemampuan menerima materi dan mengikuti instruksi tidak sepenuhnya sama. Kondisi tersebut menjadi tantangan ketika *fun games* dilakukan karena jumlah peserta pada saat itu lebih sedikit dibandingkan hari biasa. Pembagian kelompok akhirnya perlu dilakukan secara fleksibel dengan mempertimbangkan kemampuan anak yang lebih kecil dan lebih besar.

Gambar 2. Partisipasi aktif anak dalam kegiatan *Fun Class*



Pelaksanaan kegiatan juga menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penyampaian materi harus dilakukan secara ringkas dan menyesuaikan kondisi kegiatan TPA. Selain itu, jumlah anak yang hadir ketika *fun games* lebih sedikit dibandingkan pertemuan biasanya. Kondisi tersebut membuat pembagian kelompok menjadi cukup sulit karena peserta berasal dari jenjang PAUD hingga kelas VI. Tim KKN perlu menyesuaikan pembagian kelompok agar anak-anak yang lebih kecil tetap dapat mengikuti permainan bersama anak-anak yang lebih besar.

Gambar 3. *Fun game* mencocokkan gambar hewan dengan kosakata bahasa Arab



(a)



(b)

Keterbatasan waktu juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan. *Fun Class* merupakan bagian dari rangkaian KKN sehingga waktu pembelajaran harus disesuaikan dengan kegiatan TPA dan agenda kelompok. Kondisi tersebut membuat materi harus disampaikan secara sederhana dan tidak terlalu panjang. Penggunaan lagu menjadi salah satu alternatif karena proses penyampaian dan pengulangan kosakata dapat dilakukan secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan Ma'rifat (2017) yang menunjukkan bahwa aktivitas berbasis lagu dapat digunakan dalam tahapan pembelajaran kosakata bagi *young learners*.

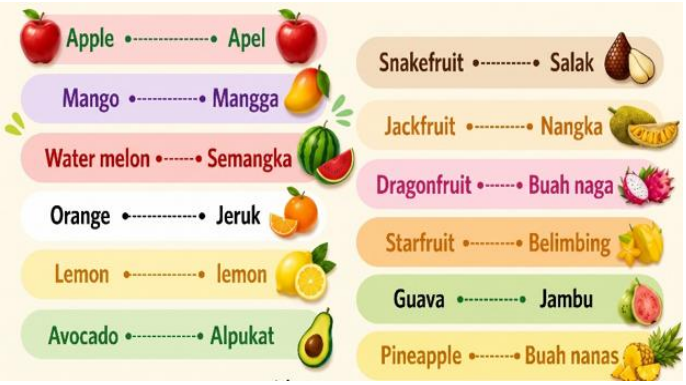
Secara keseluruhan, kegiatan *Fun Class* menunjukkan bahwa penggunaan lagu, pengulangan, gambar, dan permainan dapat menjadi alternatif dalam memberikan pengalaman pembelajaran kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris yang lebih menyenangkan bagi anak-anak TPA. Respons positif terutama terlihat dari keterlibatan anak dalam bernyanyi, mengulang kosakata, menjawab

pertanyaan, dan mengikuti *fun games*. Namun, karena kegiatan ini tidak menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, hasil tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan secara statistik. Temuan lebih tepat dipahami sebagai hasil pengamatan terhadap respons, keterlibatan, dan kemampuan anak dalam mengingat kembali kosakata selama kegiatan berlangsung.

Gambar 4. Antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan *fun game*



Gambar 5. Salah satu materi kosa kata bahasa Inggris



Gambar 6. Tim pengabdian bersama pengurus dan murid-murid TPA desa Soka



Analisis dan Pembahasan

Program *Fun Class* dilaksanakan berdasarkan kondisi dan kebutuhan peserta yang memiliki rentang usia serta jenjang pendidikan yang beragam. Kegiatan difokuskan pada pendampingan pembelajaran kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris melalui penyampaian materi, pengulangan, lagu, tanya jawab, gambar, dan permainan. Hubungan antara kondisi awal, intervensi, dan output kegiatan berdasarkan hasil pengamatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan dan Output Kegiatan *Fun Class* di TPA Desa Soka

Kondisi Awal	Intervensi	Output Kegiatan
Peserta *Fun Class* di TPA Desa Soka memiliki rentang usia dan jenjang pendidikan yang beragam, mulai dari PAUD hingga kelas VI sekolah dasar.	Materi bahasa Arab dan bahasa Inggris disampaikan secara sederhana dan disesuaikan dengan kondisi peserta.	Anak-anak dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan jenjang masing-masing.
Pembelajaran kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris membutuhkan kegiatan yang menarik agar peserta lebih mudah mengikuti pembelajaran di TPA Desa Soka.	Kosakata disampaikan melalui penjelasan, pengulangan, tanya jawab, dan lagu sederhana.	Anak-anak menunjukkan respons yang cukup antusias dengan mengikuti nyanyian, mengulang kosakata, menjawab pertanyaan, dan mengikuti instruksi.
Beberapa peserta belum mengenal kosakata tertentu yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris.	Kosakata diulang beberapa kali dan dimasukkan ke dalam lagu agar peserta dapat mendengar dan menirukan kosakata secara bersama-sama.	Beberapa anak dapat mengikuti pengucapan dan menyebutkan kembali kosakata setelah dilakukan pengulangan melalui lagu.
Peserta membutuhkan kegiatan penguatan untuk mengingat kembali materi yang telah diberikan dalam pembelajaran rutin.	Dilaksanakan *fun games* dengan mencocokkan gambar dan tulisan kosakata bahasa Arab yang sesuai.	Peserta terlibat dalam mengenali dan mengingat kosakata melalui hubungan antara gambar, tulisan, dan makna kata.
Kemampuan peserta dalam mengikuti permainan berbeda karena adanya perbedaan usia dan jenjang pendidikan.	Pembagian kelompok dilakukan secara fleksibel dengan mempertimbangkan kemampuan anak yang lebih kecil dan anak yang lebih besar.	Anak-anak tetap dapat mengikuti *fun games* dengan pembagian kelompok yang disesuaikan dengan kondisi peserta di TPA Desa Soka.
Waktu pelaksanaan *Fun Class* terbatas karena kegiatan merupakan bagian dari rangkaian KKN dan harus menyesuaikan jadwal kegiatan TPA Desa Soka.	Materi disampaikan secara ringkas dengan memanfaatkan lagu dan permainan sebagai bagian dari pembelajaran serta evaluasi sederhana.	Pembelajaran dan penguatan materi tetap dapat dilaksanakan dalam waktu yang tersedia.

Sumber: Hasil pengamatan kegiatan KKN di TPA Desa Soka, 2026.

KESIMPULAN

Program Fun Class yang diadakan di TPA Desa Soka terbukti sangat efektif sebagai bentuk kegiatan alternatif untuk memperkuat kosakata dasar bahasa Arab dan bahasa Inggris bagi anak-anak yang mengikuti TPA. Anak-anak tersebut memiliki berbagai usia, mulai dari tingkat PAUD hingga kelas VI SD. Pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris dilakukan secara rutin setiap minggu sesuai jadwal. Sementara itu, kegiatan permainan fun games digunakan sebagai sarana penguatan dan evaluasi sederhana, yang dilakukan secara bergilir dengan kelompok KKN lainnya, sehingga tidak dilakukan setiap minggu. Penjelasan yang sederhana, pengulangan kata, tanya jawab, bernyanyi, serta permainan masih bisa berjalan lancar meskipun ada tantangan seperti perbedaan usia peserta, waktu yang terbatas, dan jumlah peserta yang lebih sedikit saat bermain permainan.

Tingkat keberhasilan program bisa dilihat dari respons dan partisipasi aktif peserta, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam bernyanyi, mengulang kata-kata, menjawab pertanyaan, serta mengikuti instruksi selama proses belajar maupun dalam permainan menyenangkan. Indikator keberhasilan lainnya dapat terlihat dari kemampuan sebagian anak yang sebelumnya belum tahu kosakata tertentu, namun setelah mendengar ulang melalui lagu serta bermain dengan memasangkan gambar dan kosakata bahasa Arab, mereka berhasil mengucapkan dan mengingat kembali kosakata tersebut. Berdasarkan indikator seperti partisipasi, respons aktif, dan kemampuan mengulang kosakata, program Fun Class dapat dikatakan berhasil mencapai tujuannya sebagai kegiatan alternatif untuk memperkuat kosakata. Namun, capaian ini bersifat deskriptif dan kualitatif karena program tidak menggunakan tes awal dan tes akhir, sehingga tidak bisa dianggap sebagai peningkatan kemampuan bahasa secara statistik.

Kegiatan pengabdian berikutnya sebaiknya menggunakan alat evaluasi yang lebih terukur, seperti tes awal dan tes akhir yang sederhana, agar peningkatan kemampuan kosakata peserta dapat diukur secara lebih objektif. Selain itu, frekuensi permainan menyenangkan perlu ditingkatkan dan pembagian kelompok harus disusun lebih rapi berdasarkan usia anak sejak awal kegiatan, sehingga proses peningkatan kosakata dapat berjalan lebih baik dan terus menerus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan *Fun Class* TPA Desa Soka menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Raden Mas Said Surakarta selaku institusi penyelenggara yang telah memberikan dukungan, arahan, dan fasilitas sehingga kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengurus dan pengajar TPA Desa Soka selaku mitra pengabdian yang telah memberikan izin, kesempatan, dan dukungan penuh selama pelaksanaan program Fun Class, serta kepada seluruh anak-anak peserta TPA Desa Soka atas partisipasi dan antusiasmenya selama kegiatan berlangsung.

Apresiasi yang tinggi kami sampaikan kepada teman-teman Kuliah Kerja Nyata (KKN) 291 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah berpartisipasi aktif, antusias, dan penuh semangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan *Fun Class* di TPA Desa Soka, Karangdowo, Klaten, Jawa Tengah. Partisipasi mereka menjadi kunci keberhasilan program ini. Kami harap berharap antara Universitas dan TPA Desa Soka ini dapat terus terjalin dalam program-program pengabdian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arumsari, A. D., Arifin, B., Rusnalasari, Z. D., & Inggris, B. (n.d.). *Pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini di kec sukolilo surabaya*. 133–142.

Hamdi, M. S., Astutik, Y., & Novita, D. (2025). *The Implementation of Play-Based Learning in English Vocabulary Learning at Kindergarten Learners Level*. *5*(October), 40–49.

Indrawati, N. (2016). *MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS VII B SMP MELALUI TEKNIK PERMAINAN*. *3*(2), 152–163.

Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. *10*(1), 25–33.

Kimalasari, F. (2019). *Implementasi program pembelajaran dalam lingkungan berbahasa Inggris pada playgroup and kindergarten*. *8*(1), 69–77.

Ma'rifat, D. (2017). *A CASE STUDY OF USING SONGS IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY TO YOUNG LEARNERS*. *5*(1), 49–55.

Muniroh, Ni'mah, M., & DP, T. T. (2023). *IMPLEMENTATION OF BILINGUAL LEARNING IN IN KINDERGARTEN MUHAMMAD SHODIQ SUMBERDUREN*. *7*(1), 37–42.

https://doi.org/10.29313/ga

Nabila, S. H., Suhartono, S., & Alouzi, K. (2025). *Effectiveness of Illustrated Poster–Sticker Media on Elementary School Students' Vocabulary Memorization Efektivitas*. *11*(2), 444–454. https://doi.org/10.14421/almahara.2025

Rejeki, S. R. I., Wahyu, A., Putri, D. W. I., & Puspawati, I. (2023). *Using English Songs to Teach Vocabulary in an Elementary*. *11*(1), 116–127.

Zikri, R. (n.d.). *PERAN ORANG TUA DALAM MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK FASE GOLDEN AGE*. 1–22.