

IMPLEMENTASI APLIKASI DUOLINGO ABC DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL MERDUATI KOTA BANDA ACEH

Rina Sulicha, Cut Mainy Handiana

Universitas Ahmad Dahlan Aceh

sulicha86@gmail.com

Abstract

Early childhood education plays a pivotal role in laying the cognitive, linguistic, and socio-emotional foundations for lifelong learning. In the era of globalization and the Fourth Industrial Revolution, English proficiency has become an essential competency that ideally should be introduced during the early years of a child's development. This community service activity aimed to implement the Duolingo ABC application as an innovative and technology-based learning medium in English language instruction for early childhood learners at TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati, Banda Aceh. The activity was conducted on April 16, 2026, involving 16 students of Class B-I aged 5–6 years. The implementation employed a play-based learning approach through printable worksheets downloaded from the Duolingo ABC application, covering four thematic units: Alphabet, Name of Fruits, Name of Animals, and Basic Sentence. The pedagogical strategies applied included picture-based vocabulary learning, communicative and interactive approaches, choral and individual repetition, and a coloring session designed to simultaneously stimulate fine motor skills. Data collection was conducted through direct observation using a structured observation sheet. The results demonstrated that 94% of participants exhibited high engagement and active participation throughout the session. Furthermore, 81% of students successfully recognized and articulated the English alphabet (A–Z), surpassing the established target of 80%; 88% demonstrated mastery of at least five fruit-related vocabulary items, exceeding the 75% benchmark; and 94% were able to identify and name at least five animal vocabulary items. Students also exhibited notable confidence in practicing basic English sentences and expressions. These findings indicate that the Duolingo ABC application is an effective and contextually appropriate medium for holistic early childhood English language learning, encompassing cognitive-linguistic, fine motor, and socio-emotional developmental domains.

Keywords: Application, Duolingo ABC, English Vocabulary, Play-Based Learning.

Abstrak

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam membangun fondasi kognitif, linguistik, dan sosial-emosional untuk pembelajaran sepanjang hayat. Di era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, penguasaan Bahasa Inggris telah menjadi kompetensi esensial yang idealnya diperkenalkan sejak tahun-tahun awal perkembangan anak. Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan aplikasi Duolingo ABC sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dalam pengajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati, Kota Banda Aceh. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 16 April 2026 dengan melibatkan 16 siswa Kelas B-I berusia 5–6 tahun. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan play-based learning melalui printable worksheet yang diunduh dari aplikasi Duolingo ABC, mencakup empat tema utama yaitu Alphabet, Name of Fruits, Name of Animals, dan Basic Sentence. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi terstruktur. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 94% peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif yang tinggi sepanjang sesi berlangsung. Selain itu, 81% siswa berhasil mengenali dan mengucapkan huruf alfabet Bahasa Inggris (A–Z), melampaui target minimal yang ditetapkan sebesar 80%; sebesar 88% menguasai minimal 5 kosakata nama buah-buahan, melampaui target 75%; dan 94% mampu mengidentifikasi serta menyebutkan minimal 5 kosakata nama hewan. Siswa juga menunjukkan kepercayaan diri yang nyata dalam mempraktikkan kalimat dan ungkapan dasar Bahasa Inggris. Hasil pengabdian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Duolingo ABC

merupakan media yang efektif dan kontekstual untuk pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini secara holistik, yang mencakup ranah perkembangan kognitif-linguistik, motorik halus, dan sosial-emosional secara terintegrasi.

Keywords: Aplikasi, Duolingo ABC, Kosakata Bahasa Inggris, Pembelajaran Berbasis Bermain.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada rentang usia 4–6 tahun, anak berada dalam fase *golden age* atau masa keemasan yang ditandai dengan pesatnya perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Menurut Bloom (1964) dalam Suyanto (2005), sekitar 50% kecerdasan manusia terbentuk pada usia 0–4 tahun, dan berkembang hingga 80% pada usia 8 tahun. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat, terarah, dan menyenangkan pada periode ini menjadi sangat krusial agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 telah menempatkan penguasaan Bahasa Inggris sebagai kebutuhan mendasar dalam kehidupan modern. Pentingnya Bahasa Inggris harus diajarkan kepada anak sejak usia dini karena dampak dari globalisasi, dan Bahasa Inggris juga telah menjadi bahasa internasional yang digunakan secara luas di berbagai B-Idang kehidupan. Dalam konteks ini, lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK) memegang peran strategis sebagai fondasi pertama pengenalan bahasa asing kepada generasi penerus bangsa. Anak usia dini merupakan masa *golden age* dimana perkembangan otak anak mencapai 80% dari kapasitas otak orang dewasa. Pada masa ini, anak sangat mudah menyerap

informasi dan membentuk kebiasaan yang akan terbawa hingga dewasa.

Pada usia dini, anak-anak akan dengan mudah memperoleh atau mempelajari sesuatu yang baru, terutama dalam mempelajari bahasa. Hal ini sesuai dengan teori *second language acquisition*. Oleh karena itu, memperkenalkan Bahasa Inggris pada jenjang TK bukan sekadar kegiatan pengayaan, melainkan sebuah investasi jangka panjang dalam pengembangan kompetensi linguistik anak. TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati Kota Banda Aceh sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini dan telah lama berkontribusi dalam dunia pendidikan anak usia dini memiliki tanggung jawab strategis dalam mewujudkan stimulasi perkembangan tersebut melalui program pembelajaran yang inovatif dan kontekstual., TK ABA Merduati terus berupaya mengembangkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam B-Idang penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati, khususnya pada kelas B-I dengan jumlah 16 peserta didik, ditemukan bahwa sebagian besar anak belum mendapatkan pengenalan Bahasa Inggris secara terstruktur dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Padahal, pengenalan bahasa kedua pada usia dini memiliki manfaat yang sangat signifikan bagi perkembangan kognitif dan linguistik anak. Lenneberg (1967)

dalam Cameron (2001) mengemukakan teori *Critical Period Hypothesis* yang menyatakan bahwa periode usia dini merupakan waktu paling optimal untuk memperoleh bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua, karena otak anak masih sangat plastis dan mudah menyerap input linguistik baru. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar sekaligus urgensi nyata untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di lingkungan tersebut.

Di sisi lain, kemampuan motorik halus anak-anak di kelas B-I juga memerlukan perhatian dan stimulasi yang lebih intensif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam kegiatan memegang alat tulis, mewarnai dalam bidang tertentu, serta menulis bentuk-bentuk sederhana. Menurut Hurlock (1978), perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun seharusnya sudah mencapai tahap di mana anak mampu menggunakan alat tulis dengan lebih terkontrol dan melakukan koordinasi mata-tangan secara lebih presisi. Keterlambatan stimulasi motorik halus pada masa ini berpotensi menghambat kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam kemampuan menulis permulaan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konten akademis, tetapi sekaligus melatih aspek psikomotor anak secara terintegrasi dan menyenangkan.

Selain aspek kognitif dan motorik, dimensi sosial-emosional anak, khususnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi, juga menjadi perhatian utama dalam kegiatan ini. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak cenderung pasif dan kurang berani mengungkapkan diri di depan

teman-teman, termasuk dalam hal melafalkan kata-kata baru. Menurut Erikson (1963), anak usia 4–6 tahun berada pada tahap perkembangan *initiative vs. guilt*, di mana anak mulai mengembangkan inisiatif dan keberanian untuk bereksplorasi apabila didukung oleh lingkungan yang aman dan positif. Apabila anak tidak mendapatkan stimulasi yang mendukung pada fase ini, rasa ragu dan takut salah dapat menghambat perkembangan kepercayaan dirinya dalam jangka panjang. Kondisi inilah yang melatarbelakangi pentingnya pendekatan pembelajaran yang ramah anak, tidak menghakimi, dan memberikan ruang seluas-luasnya bagi anak untuk berlatih mengucapkan kosakata baru dalam suasana yang menyenangkan.

Merespons berbagai kondisi tersebut, tim pengabdian masyarakat memilih penggunaan media worksheet yang diunduh dari aplikasi *Duolingo ABC* sebagai solusi pembelajaran yang relevan dan inovatif. Aplikasi *Duolingo ABC* merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk anak usia dini dengan pendekatan *gamification* dan visual yang kaya warna serta ilustrasi menarik (Duolingo, 2021). Worksheet yang dihasilkan dari aplikasi ini memuat kosakata Bahasa Inggris dalam empat tema utama, yaitu *Alphabet*, *Name of Fruits*, *Name of Animals*, dan *Basic Sentence*, yang disajikan dalam format bergambar, interaktif, dan dapat dicetak (*printable*). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran anak usia dini telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, dan motivasi belajar anak (Arsyad, 2014). Dengan demikian, media worksheet berbasis *Duolingo ABC* dipandang mampu menjawab kebutuhan stimulasi yang bersifat

holistik, mencakup aspek kognitif-bahasa, motorik halus, sekaligus sosial-emosional anak secara bersamaan dalam satu kegiatan pembelajaran yang terintegrasi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk siswa-siswi TK di lingkungan TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Lhong Raya Kota Banda Aceh, khususnya yang berada di kelas B-I dengan jumlah peserta sebanyak 16 anak usia dini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa target khusus yang berfokus pada aspek perkembangan anak usia dini secara menyeluruh, diantaranya:

a) Kegiatan ini dirancang untuk melatih kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas mewarnai dan menulis pada worksheet. Menurut Sumantri (2005), motorik halus adalah penggunaan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. Pada usia 4–6 tahun, anak berada dalam fase sensitif (*sensitive period*) pengembangan motorik halus, sehingga stimulasi melalui kegiatan mewarnai gambar alfabet, buah, dan hewan pada worksheet menjadi sarana yang tepat untuk mengoptimalkan keterampilan koordinasi tangan dan mata secara menyenangkan (Decaprio, 2013). Aktivitas menulis permulaan yang terdapat dalam worksheet *Duolingo ABC* turut mendukung kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya diharapkan dapat membentuk kebiasaan positif melalui pendekatan edukatif yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, seperti penggunaan lagu, gambar, worksheet,

dan aktivitas bermain yang menyenangkan;

b) Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan bahasa dan kognitif anak melalui pengenalan kosakata baru dalam Bahasa Inggris. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa bahasa merupakan alat utama dalam perkembangan kognitif anak, dan pengenalan bahasa kedua pada usia dini justru memperkuat kemampuan berpikir simbolik dan konseptual.

c) Kegiatan ini ditargetkan untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris di depan teman sebaya. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang krusial pada anak usia dini, karena menjadi fondasi bagi keberanian anak untuk berekspresi dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajarnya (Erikson, 1963). Melalui kegiatan pengucapan kosakata secara bersama-sama (*choral repetition*) maupun secara individual di hadapan teman-teman, anak dilatih untuk berani tampil, mengurangi rasa takut salah, dan mengembangkan keberanian berkomunikasi sejak dini.

Kegiatan implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* ini didesain dengan menggunakan media gambar/printable atau worksheet yang diunduh pengabdian di Aplikasi *Duolingo ABC* dengan tema : (*Apple; Bat; Cat* dan *Duck*) terdiri dari 16 eksemplar. Strategi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini yang belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan pendekatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pendekatan edukatif yang digunakan berfokus pada metode yang komunikatif, interaktif, dan menyenangkan. Berikut ini beberapa strategi yang akan dikembangkan

dalam edukasi ini :

1) Pengenalan Kosakata Berbasis Gambar

Strategi pertama yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pengenalan kosakata bahasa Inggris berbasis gambar (*picture-based vocabulary learning*) dengan memanfaatkan media printable/worksheet yang diunduh dari Aplikasi *Duolingo ABC*. Media visual ini berfungsi sebagai stimulus utama yang dirancang untuk menarik perhatian dan mempertahankan fokus anak usia dini selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran didasarkan pada prinsip bahwa anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, di mana mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan secara visual dibandingkan melalui penjelasan verbal semata.

2) Bermain Sambil Belajar (*Play-Based Learning*)

Strategi kedua yang menjadi inti pendekatan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode bermain sambil belajar (*play-based learning*). Pendekatan ini dipilih berdasarkan pemahaman mendalam tentang karakteristik perkembangan anak usia dini, di mana dunia bermain merupakan dunia yang paling dekat dan paling bermakna bagi mereka. Anak usia dini belajar paling efektif bukan melalui instruksi formal yang bersifat satu arah, melainkan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, spontan, dan penuh eksplorasi. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, bahwa bermain bukan sekadar hiburan, melainkan merupakan wahana utama bagi anak untuk membangun pengetahuan, memahami lingkungan, dan mengembangkan kemampuan

kognitif mereka secara aktif.

3) Pendekatan Komunikatif dan Interaktif (*Communicative and Interactive Approach*)

adalah alat komunikasi, sehingga pembelajaran bahasa yang paling efektif adalah pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pelaku komunikasi aktif, bukan sekadar penerima informasi yang pasif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, pendekatan komunikatif menekankan pentingnya penggunaan bahasa secara nyata dan bermakna dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka tidak hanya mengenal kata secara tertulis, tetapi juga mampu menggunakannya secara lisan dengan percaya diri.

Dalam pelaksanaannya, pengabdian secara aktif mendorong setiap anak untuk berbicara, menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan, dan merespons pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan selama sesi berlangsung. Pertanyaan yang digunakan dirancang dalam bentuk yang mudah dipahami dan tidak mengintimidasi anak, misalnya "*What is this?*", "*Can you say Apple?*", atau "*Where is the Cat?*". Melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana tersebut, terjadi interaksi dua arah (*two-way interaction*) antara pengabdian dan siswa yang menjadi inti dari pendekatan komunikatif ini. Setiap respons yang diberikan siswa, baik berupa jawaban yang tepat maupun yang belum sepenuhnya benar, disambut dengan apresiasi positif berupa pujian, senyuman, atau tepuk tangan, guna membangun rasa percaya diri dan motivasi siswa untuk terus berani berbicara tanpa rasa takut melakukan kesalahan

4) Pemberian *Doorprize*

sebagai Stimulus Positif

Untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan edukasi, disediakan hadiah atau doorprize bagi anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar atau menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Strategi ini terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar dan suasana yang menyenangkan selama edukasi.

5) Evaluasi dan Umpan Balik (*Evaluation and Feedback*)

Strategi kelima yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah evaluasi dan umpan balik (*evaluation and feedback*). Strategi ini merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan rangkaian proses pembelajaran, karena evaluasi berfungsi sebagai alat untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sementara umpan balik berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan hasil evaluasi dengan perbaikan dan penguatan proses belajar siswa selanjutnya. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, evaluasi tidak dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti evaluasi pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penilaian formal berupa tes tertulis atau ujian lisan yang terstruktur justru dapat menimbulkan kecemasan dan tekanan psikologis pada anak, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap motivasi dan minat belajar mereka. Oleh karena itu, evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini dirancang dengan pendekatan yang lebih humanis, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Dalam pelaksanaannya, evaluasi dilakukan melalui metode observasi langsung (*direct observation*) selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengabdi secara cermat mengamati dan mencatat berbagai indikator ketercapaian pembelajaran pada setiap anak, meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan kosakata dengan benar, kecepatan respons anak ketika ditunjukkan gambar tertentu, tingkat partisipasi aktif anak selama sesi berlangsung, serta kelengkapan dan ketepatan pengerjaan worksheet yang diberikan. Keempat indikator tersebut diamati secara holistik dan menyeluruh tanpa memberikan label penilaian yang bersifat menghakimi, sehingga setiap anak tetap merasa nyaman dan tidak terbebani oleh proses evaluasi yang sedang berlangsung. Selain observasi, evaluasi juga dilakukan melalui sesi tanya jawab sederhana di akhir kegiatan, di mana pengabdi mengajukan pertanyaan-pertanyaan ringan seperti "*What is this?*" sambil menunjukkan gambar *Apple, Bat, Cat, dan Duck* secara bergantian untuk mengukur tingkat pemahaman dan daya ingat anak terhadap kosakata yang telah dipelajari. Seiring dengan proses evaluasi, umpan balik diberikan secara langsung, hangat, dan konstruktif kepada setiap anak. Ketika anak berhasil menjawab dengan benar, pengabdi memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) berupa pujian verbal, tepuk tangan, maupun ekspresi wajah yang antusias guna memperkuat rasa percaya diri dan motivasi intrinsik anak untuk terus belajar. Sebaliknya, ketika anak memberikan jawaban yang kurang tepat, pengabdi tidak memberikan koreksi yang bersifat menyalahkan, melainkan mengarahkan kembali anak dengan cara yang lembut dan suportif, misalnya dengan mengulang pengucapan yang benar secara perlahan sambil menunjukkan gambar yang dimaksud. Dengan demikian, melalui strategi evaluasi dan umpan balik yang terstruktur namun tetap menyenangkan

ini, diharapkan setiap anak tidak hanya memperoleh penguatan terhadap kosakata yang telah dipelajari, tetapi juga semakin termotivasi untuk terus mengeksplorasi dan mencintai proses belajar Bahasa Inggris sejak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh murid kelas B-I TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati yang terdiri dari 16 orang siswa. Berikut ini rincian tahapan kegiatan "Implementasi Aplikasi Duolingo ABC Dalam Pengajaran Bahasa Inggris di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati Kota Banda Aceh."

1. Persiapan Awal

Persiapan awal dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan beraudiensi dengan pihak TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati yang diterima oleh Ibu Rita Zahara, S.Pd.I sebagai Kepala sekolah. Dalam audiensi ini, tim pengabdian berdiskusi tentang kegiatan terkait pelatihan atau seminar yang pernah diselenggarakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal, terutama tentang implementasi suatu metode atau penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Setelah berdiskusi, tim pengabdian disarankan untuk memilih siswa/siswi yang terdapat di kelas B-I TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati sebagai target kegiatan realisasi aplikasi Duolingo ABC ini. Informasi tentang adanya kegiatan realisasi aplikasi Duolingo ABC ini selanjutnya disebarluaskan di lingkungan sekolah melalui media poster yang dipublish di Mading TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati.

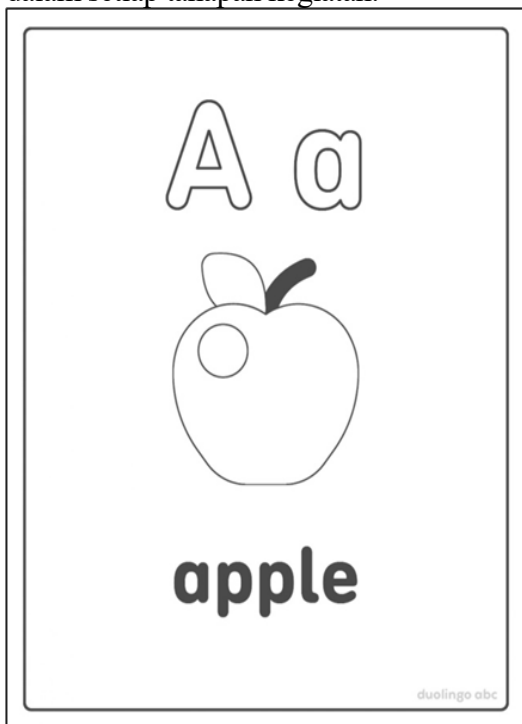


Gambar 4.1 Penyebaran Poster Tentang Kegiatan Implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* di Sekolah TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Lhong Raya

Berdasarkan diskusi dengan pihak sekolah, disepakati bahwa kegiatan akan fokus pada :

- a) Kosakata Dasar (*Basic Vocabulary*) yang terdiri dari:
 - *Colors* (warna): *red, blue, yellow, green, orange, purple, white, black*
 - *Numbers* (angka): *one to ten*
 - *Animals* (hewan): *cat, dog, bird, fish, rabbit, elephant, lion, tiger*
 - *Fruits & Vegetables* (buah dan sayuran): *apple, banana, mango, carrot, tomato.*
- b) Percakapan/ Kalimat sederhana (*Simple tenses*)
 - Kalimat Verbal (*Cat can run*)
 - Kalimat Nominal (*There are three apples*)

Worksheet yang dipilih mencakup 2 tema utama, yaitu *Basic Vocabulary* yang meliputi pengenalan alfabet (*Alphabet*), nama-nama buah (*Name of Fruits*), dan nama-nama hewan (*Name of Animals*), dan tema *Basic Sentence* yang memperkenalkan struktur kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Pemilihan dua tema tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa materi-materi ini merupakan fondasi paling dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang relevan, kontekstual, dan dekat dengan dunia keseharian anak, sehingga proses penyerapan dan pemahaman dapat berlangsung secara lebih alami dan menyenangkan. Seluruh *worksheet* yang telah diseleksi kemudian dicetak sebanyak 16 eksemplar untuk memastikan setiap anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati mendapatkan media belajar secara individual dan dapat terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan.



Gambar 4.2 Materi Kelompok I dalam Aplikasi *Duolingo ABC* yaitu *Name of Fruit* dengan *Alphabet A*

2. Penentuan Peserta
Dalam tahapan ini, pelaksana

berdiskusi dengan pihak sekolah tentang kelas dan jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan ini. Penentuan kelas dan jumlah peserta didasari oleh kesesuaian materi dengan kematangan pengetahuan (cognitive) siswa dan umur siswa calon peserta tentang penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*). Hal ini dilakukan agar materi yang diberikan sesuai dengan umur dan kematangan pribadi siswa. Dalam hal ini, siswa yang dipilih adalah siswa dan siswi kelas B-I yang berjumlah 16 orang. Siswa kelas B-I berusia antara 5 sampai 6 tahun.

3. Pelaksanaan Kegiatan Implementasi Aplikasi *Duolingo ABC*

Pada tahap ini, tim pelaksana menyiapkan perlengkapan kegiatan implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* dengan pengunduhan dan pencetakan *worksheet/gambar* dari Aplikasi *Duolingo ABC* yang memuat 4 tema (*Apple; Bat; Cat dan Duck*) terdiri dari 16 eksemplar. Setiap tema berisi dengan *Alphabet, Name of Fruits dan Name of Animals dan Basic sentence*. Untuk mendukung kegiatan ini, tim pelaksana juga menyiapkan kelengkapan teknis kegiatan seperti: *projector, laptop dan handphone* untuk menampilkan gambar/*worskheet* dari Aplikasi *Duolingo ABC* ini. Sebelum menampilkan gambar-gambar tersebut, pelaksana melakukan eksplorasi pengetahuan Kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa tentang nama-nama hewan (*Name of Animals*) dengan menggunakan media boneka tangan (*puppet*). Selanjutnya untuk memudahkan siswa menyerap informasi terkait Kosakata Dasar Bahasa Inggris (*Basic Vocabulary*) dan Kalimat Dasar (*simple sentence*) serta efisiensi waktu pembelajaran, pelaksana membagi siswa menjadi 4 kelompok, yaitu Kelompok *Alphabet A, B, C dan D*. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-3 orang. Kelompok *Alphabet A* dengan

tema *Apple* (Buah Apel), Kelompok B dengan tema *Bat* (Kelelawar), Kelompok C *Cat* (Kucing) dan Kelompok D dengan judul *Duck* (Bebek). Seluruh tema tersebut terdiri dari 4-5 kalimat sederhana yang memuat kalimat verbal dan nominal.



Gambar 4.3 Pemateri mengeksplor pengetahuan siswa tentang Kosakata (*vocabulary*) dengan Media *Puppet*

Selain mempersiapkan worksheet sebagai media pembelajaran utama, pemateri juga menyiapkan lembar mewarnai (*coloring worksheet*) yang gambar-gambarnya diadaptasi dari tema-tema yang sama, yakni alfabet, buah-buahan, dan hewan-hewan yang telah diperkenalkan dalam sesi pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran inti selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi mewarnai (*coloring session*) yang disambut dengan penuh kegembiraan oleh seluruh peserta. Setiap anak menerima lembar mewarnai bergambar tema-tema kosakata yang telah dipelajari dan diberikan kebebasan

penuh untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui warna-warna pilihan sendiri. Sesi mewarnai dirancang sebagai kegiatan penutup yang bersifat kreatif dan menyenangkan, di mana setiap anak diberikan kebebasan untuk mewarnai gambar sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing.



Gambar 4.7 Antusiasme Siswa dalam Mengikuti Colouring Session (Sesi Mewarnai)

Kegiatan mewarnai ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi seni, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang signifikan, yaitu memperpanjang waktu interaksi anak dengan gambar dan kosakata yang telah dipelajari, sehingga secara tidak langsung memperkuat daya ingat dan asosiasi kata-gambar yang telah terbentuk selama sesi pembelajaran berlangsung. Di samping itu, kegiatan mewarnai juga bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik halus anak, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang rileks dan bebas tekanan di penghujung kegiatan. Di tengah sesi mewarnai, pemateri berkeliling mendampingi anak-anak, memberikan pujian atas karya mereka, serta sesekali mengajukan pertanyaan ringan terkait gambar yang sedang diwarnai sebagai bentuk pengulangan kosakata secara informal dan menyenangkan.



Gambar 4.8 Pelaksana Mengamati dan Mendampingi Siswa Dalam Sesi Mewarnai

Memasuki sesi penutup, pemateri mengadakan kuis berhadiah sebagai bentuk evaluasi akhir yang dikemas secara menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan bagi anak. Pertanyaan-pertanyaan sederhana diajukan secara lisan kepada para siswa secara bergantian, mencakup seluruh kosakata dan materi yang telah disampaikan sepanjang kegiatan. Anak-anak yang mampu menjawab dengan benar maupun yang menunjukkan keberanian dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung mendapatkan *doorprize* sebagai bentuk penghargaan nyata atas keterlibatan dan semangat belajar mereka. Pemberian *doorprize* ini disambut dengan sorak kegembiraan oleh seluruh peserta dan berhasil menciptakan momen penutup yang berkesan, hangat, dan memotivasi. Kegiatan PKM ini diakhiri dengan sesi dokumentasi bersama antara pemateri, guru pendamping, dan seluruh siswa, sebagai bentuk kenangan sekaligus bukti nyata terselenggaranya program pengabdian kepada masyarakat yang bermakna dan berdampak positif bagi pengembangan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati.



Gambar 4.9 Pemberian *Doorprize* untuk Siswa yang Aktif Menjawab Pertanyaan Quiz dari Pelaksana

4. Implementasi Hasil

Pada tahapan selanjutnya, setelah kegiatan edukasi pola hidup sehat selesai dilaksanakan, tim pengabdian melakukan evaluasi hasil dengan menggunakan metode observasi langsung terhadap perilaku siswa selama dan setelah kegiatan berlangsung. Pendekatan observasi dipilih sebagai instrumen utama karena lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belum sepenuhnya mampu mengisi kuesioner secara mandiri dan akurat. Observasi dilakukan secara sistematis oleh tim pengabdian dan guru kelas, dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Aspek yang diamati antara lain : a) Keaktifan siswa dalam kegiatan implementasi Aplikasi Duolingo ABC ini; b) Pengenalan Huruf Alfabet (A-Z) dalam Bahasa Inggris; c) Pengembangan Kosakata siswa tentang Nama Buah-buahan (*Name of Fruits*) dalam Bahasa Inggris; d) Pengembangan Kosakata Nama Hewan (*Name of Animals*) dalam Bahasa Inggris; e) Praktik Percakapan Dasar (*Basic Sentence*) dalam Bahasa Inggris.

Persentase jumlah siswa/siswi TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati yang mengikuti kegiatan, berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat dalam diagram lingkaran di bawah ini :

A. Peserta Kegiatan Implementasi Aplikasi Duolingo ABC Berdasarkan Jenis Kelamin



Tabel 4.1 Persentase Peserta Kegiatan Implementasi Aplikasi Duolingo ABC berdasarkan Jenis Kelamin

Diagram lingkaran di atas menunjukkan persentase peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian ini terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan, dengan persentase masing-masing yaitu 56% dan 44%. Hal ini menunjukkan bahwa 100% peserta (16 anak) Kelas B-I TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati Kota Banda Aceh mengikuti kegiatan secara aktif dari awal hingga akhir sesi. Selanjutnya, tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* dapat ditampilkan pada diagram berikut:

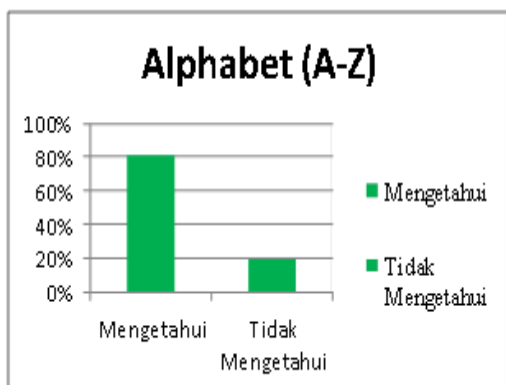
B. Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Implementasi Aplikasi Duolingo ABC



Tabel 4.2 Persentase Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Implementasi Aplikasi *Duolingo ABC*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung, mayoritas peserta yaitu 94% menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi dalam setiap sesi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Duolingo ABC*. Peserta aktif mengikuti instruksi yang diberikan oleh tim pelaksana, merespons setiap pertanyaan dengan baik, serta secara mandiri mencoba fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Keaktifan siswa ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi *Duolingo ABC* mampu menarik minat dan motivasi peserta untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dasar.

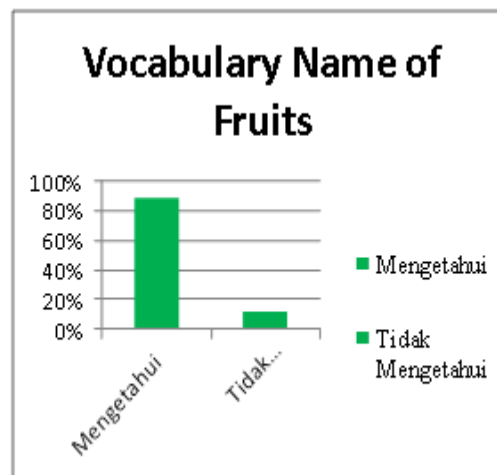
C. Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Pengenalan Huruf Alfabet (A-Z) dalam Bahasa Inggris



Tabel 4.3 Persentase Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Pengenalan Huruf Alfabet (A–Z) dalam Bahasa Inggris

Dari hasil pengamatan langsung, dapat diinterpretasikan bahwa sejumlah 81 % siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelas B-I mampu mengenali dan menyebutkan huruf alfabet (A–Z) dalam Bahasa Inggris dengan benar. Capaian ini melampaui/memenuhi target minimal yang telah ditetapkan, yakni sebesar 80%. Kemampuan peserta dalam mengenali huruf alfabet ini tidak terlepas dari metode pembelajaran interaktif yang disajikan oleh Aplikasi *Duolingo ABC*, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan latihan berulang sehingga memudahkan peserta dalam mengingat dan mengucapkan setiap huruf dengan tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *Duolingo ABC* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar Bahasa Inggris peserta, khususnya dalam pengenalan huruf alfabet. Dari seluruh siswa, hanya terdapat 20% siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan di atas.

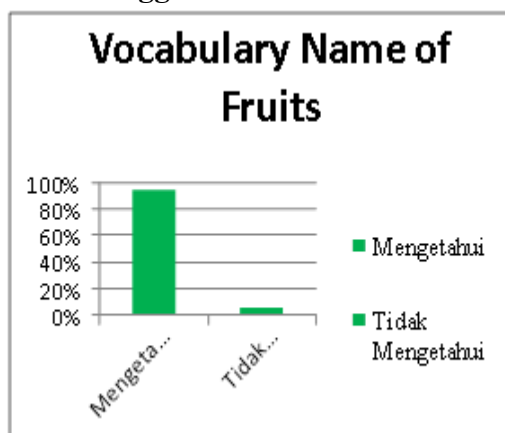
D. Tingkat Pengetahuan Kosakata Siswa tentang Nama Buah-buahan (*Name of Fruits*) dalam Bahasa Inggris



Tabel 4.4 Persentase Tingkat Pengetahuan Kosakata Siswa Tentang Nama Buah-buahan (*Name of Fruits*) dalam Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil observasi pada aspek penguasaan kosakata nama buah-buahan (*Name of Fruits*), diperoleh data bahwa sebesar 88 % siswa TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati atau sekoitar 14 orang siswa telah mampu menyebutkan minimal 5 kosakata nama buah-buahan dalam Bahasa Inggris. Capaian tersebut melampaui/memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta. Kosakata yang paling banyak dikuasai oleh peserta di antaranya meliputi *apple*, *banana*, *mango*, *orange*, dan *grape*. Keberhasilan pada aspek ini tidak lepas dari peran Aplikasi *Duolingo ABC* yang menyajikan materi kosakata secara visual dan interaktif, disertai pengucapan (*pronunciation*) yang jelas sehingga membantu peserta dalam memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah dan menyenangkan.

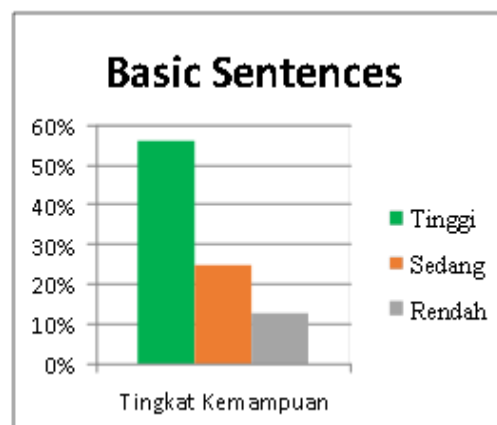
E. Tingkat Pengetahuan Kosakata Siswa tentang Nama Hewan (*Name of Animals*) dalam Bahasa Inggris



Tabel 4.5 Persentase Tingkat Pengetahuan Kosakata Siswa Tentang Nama Buah-buahan (*Name of Animals*) dalam Bahasa Inggris

Pada aspek penguasaan kosakata nama hewan (*Name of Animals*), hasil observasi menunjukkan bahwa sebesar 94 % peserta mampu menyebutkan minimal 5 kosakata nama hewan dalam Bahasa Inggris. Perolehan ini melampaui/memenuhi target yang telah ditetapkan, yakni minimal 75% peserta. Kosakata yang umum dikenali oleh peserta antara lain *cat, dog, bird, fish, dan rabbit*. Pembelajaran kosakata nama hewan melalui aplikasi *Duolingo ABC* terbukti efektif karena materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan gambar, suara, dan latihan pencocokan kata, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta.

F. Tingkat Kemampuan Praktik Percakapan Kalimat Dasar (*Basic Sentence*) dalam Bahasa Inggris



Tabel 4.6 Tingkat Kemampuan Praktik Percakapan Kalimat Dasar (*Basic Sentence*) dalam Bahasa Inggris

Aspek praktik percakapan dasar (*Basic Sentence*) meliputi kemampuan peserta dalam mempraktikkan kalimat verbal dan kalimat nominal serta mengucapkan kata-kata benda dan kata sifat dalam Bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebesar 56% peserta mampu mempraktikkan percakapan dasar tersebut dengan baik. Meskipun aspek percakapan merupakan keterampilan yang relatif lebih kompleks dibandingkan pengenalan huruf dan kosakata, peserta menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri dalam mencoba menggunakan ungkapan-ungkapan dasar dalam Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi *Duolingo ABC* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong peserta untuk berani berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris sejak dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tentang Implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* dalam Pengajaran Bahasa Inggris di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati Kota Banda Aceh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keaktifan dan Antusiasme Siswa Sebesar 94% siswa kelas B-I TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati (dari total 16 peserta) menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan implementasi Aplikasi *Duolingo ABC* berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan *gamification* sangat efektif untuk menarik minat belajar anak usia dini.

2. Pengenalan Huruf Alfabet (A–Z) sejumlah 81% siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf alfabet A–Z dalam Bahasa Inggris dengan benar, melampaui target minimal yang ditetapkan sebesar 80%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari metode pembelajaran interaktif Aplikasi *Duolingo ABC* yang menggabungkan unsur visual, audio, dan latihan berulang.

3. Penguasaan Kosakata Nama Buah-buahan (*Name of Fruits*) sebesar 88% siswa atau sekitar 14 orang mampu menyebutkan minimal 5 kosakata nama buah-buahan dalam Bahasa Inggris, melampaui target yang ditetapkan sebesar 75%. Kosakata yang paling banyak dikuasai di antaranya adalah *apple*, *banana*, *mango*, *orange*, dan *grape*.

4. Penguasaan Kosakata Nama Hewan (*Name of Animals*) sebanyak 94% peserta mampu menyebutkan minimal 5 kosakata nama

hewan dalam Bahasa Inggris, melampaui target minimal 75%. Kosakata yang umum dikenali antara lain *cat*, *dog*, *bird*, *fish*, dan *rabbit*. Penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan gambar dan suara terbukti meningkatkan daya serap anak secara signifikan.

5. Kemampuan Percakapan Dasar (*Basic Sentence*) peserta menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri dalam mempraktikkan kemampuan kalimat verbal dan kalimat nominal serta mengucapkan kata-kata benda dan kata sifat dalam Bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebesar 56% peserta mampu mempraktikkan percakapan dasar tersebut dengan baik. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak menghakimi berhasil mendorong anak untuk berani berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris sejak dini.

6. Efektivitas Media Worksheet *Duolingo ABC*, penggunaan *printable worksheet* yang diunduh dari Aplikasi *Duolingo ABC* terbukti efektif sebagai media pembelajaran holistik yang secara bersamaan menstimulasi aspek kognitif-bahasa, motorik halus melalui kegiatan mewarnai dan menulis, serta perkembangan sosial-emosional anak dalam satu kegiatan yang terintegrasi.

Saran

Berdasarkan hasil dan pengalaman pelaksanaan kegiatan PKM ini, disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Pihak Sekolah: Guru TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Merduati disarankan untuk mengintegrasikan Aplikasi *Duolingo ABC* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris secara rutin dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari,

tidak hanya dalam kegiatan insidental. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan (workshop) penggunaan aplikasi digital edukatif agar dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.

2. Bagi Lembaga Pendidikan dan PAUD lainnya : kegiatan serupa disarankan untuk dikembangkan dan dilaksanakan di sekolah-sekolah PAUD dan TK lainnya di wilayah Banda Aceh dan Aceh secara lebih luas. Pengenalan Bahasa Inggris melalui media berbasis teknologi sejak usia dini merupakan investasi jangka panjang yang penting dalam menghadapi era globalisasi.

3. Bagi Tim Pengabdian selanjutnya: kegiatan PKM berikutnya disarankan untuk menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, seperti lembar observasi berskala atau pre-test dan post-test yang disesuaikan dengan usia anak, guna mengukur peningkatan kemampuan secara lebih akurat dan terukur. Durasi kegiatan juga dapat diperpanjang atau dilaksanakan dalam beberapa sesi agar pemahaman anak lebih mendalam.

4. Bagi Orang Tua: orang tua disarankan untuk mendampingi dan mendorong anak menggunakan Aplikasi *Duolingo ABC* di rumah sebagai kegiatan belajar mandiri yang menyenangkan. Keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak terbukti memperkuat capaian pembelajaran yang telah diperoleh di sekolah.

5. Pengembangan Media: kegiatan edukasi Bahasa Inggris selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, seperti video animasi, flashcard digital, atau permainan berbasis augmented reality yang semakin sesuai dengan karakteristik generasi anak usia dini saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin English.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Duolingo. (2021). *Duolingo ABC: Learn to Read*. Retrieved from <https://www.duolingo.com/>
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society* (2nd ed.). New York: W. W. Norton &
- Fatimah, N., Wulandari, T., & Putri, D. (2022). *Efektivitas Media Poster Bergambar dalam Meningkatkan PHBS Anak PAUD*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–52.
- Hurlock, E. B. (2005). *Child Development*. Jakarta: Erlangga.
- Ningsih, R., et al. (2024). *Media Gambar dalam Edukasi Gizi Seimbang Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi*, 8(2), 1150–1160.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Sumantri, M. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

- Suyadi. (2013). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sari, R., & Nugroho, W. (2021). *Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45–53
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press