

Talk Time: Model Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Anak

Indri Wirahmi Bay

Universitas Negeri Gorontalo

*Email: indriwirahmi@ung.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Talk Time* sebagai model pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris dasar pada anak-anak usia 7–10 tahun. Kegiatan ini dilaksanakan di TPQ Imam Syafi'i, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo, dan melibatkan 15 peserta didik. *Talk Time* menekankan pendekatan komunikatif melalui aktivitas menyenangkan seperti permainan edukatif, dialog sederhana, dan pembacaan cerita (*story reading*). Kegiatan berlangsung dalam dua sesi yang masing-masing berdurasi 60–90 menit dan dipandu oleh seorang dosen serta beberapa mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Selama pelaksanaan, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas. Permainan seperti *Guess the Picture* dan *Role Play – At the Market* membantu anak mengembangkan kosakata dan melatih keberanian berbicara dalam konteks yang bermakna. Aktivitas *story reading* juga memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya struktur kalimat dan pemahaman makna secara kontekstual. Anak-anak mampu merespons instruksi dalam Bahasa Inggris, mengulangi ungkapan sederhana, dan terlibat dalam percakapan singkat secara spontan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa model *Talk Time* efektif digunakan dalam lingkungan pendidikan nonformal seperti TPQ. Pembelajaran yang berbasis interaksi dan konteks nyata terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri anak-anak. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga menjadi sarana penerapan ilmu dan penguatan hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat. Model ini berpotensi untuk direplikasi di berbagai lembaga serupa lainnya.

Kata kunci: Talk Time, pembelajaran interaktif, Bahasa Inggris dasar, anak-anak, TPQ, pengabdian masyarakat

ABSTRACT

This community service project aims to implement Talk Time as an interactive learning model to improve basic English-speaking skills among children aged 7 to 10 years. The program was carried out at TPQ Imam Syafi'i, Kota Tengah District, Gorontalo City, involving 15 participants. Talk Time emphasizes communicative and engaging activities such as educational games, simple dialogues, and story reading. The program was conducted over two sessions, each lasting 60 to 90 minutes, and was facilitated by a lecturer and several students from the English Education Study Program. Throughout the sessions, the children showed high enthusiasm and active participation. Games such as "Guess the Picture" and "Role Play – At the Market" helped them develop vocabulary and encouraged them to speak confidently in meaningful contexts. The story reading method also contributed significantly to enriching sentence structure and contextual understanding. Children were able to respond to simple instructions in English, repeat common expressions, and participate in short conversations spontaneously. The results indicate that the Talk Time model is effectively applicable in nonformal educational environments such as TPQ. Interaction-based and context-driven learning approaches have proven to enhance children's speaking skills and build their confidence in using English. In addition to benefiting the young learners, this program served as a meaningful opportunity for students and lecturers to apply their knowledge and foster engagement with the local community. The model holds strong potential for replication in other community-based learning institutions.

Keywords: Talk Time, interactive learning, basic English, young learners, TPQ, community engagement

Article Info

Received date: 10 May 2025

Revised date: 10 June 2025

Accepted date: 17 June 2025

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan keterampilan yang sangat penting di era globalisasi ini. Bahasa Inggris menjadi alat utama untuk mengakses informasi global, teknologi, serta menjalin komunikasi lintas negara. Anak-anak perlu dibekali kemampuan ini sejak dini agar lebih siap menghadapi tantangan masa depan. Usia 7–10 tahun merupakan masa keemasan perkembangan kognitif dan bahasa yang sangat efektif untuk pembelajaran bahasa asing. Wahono et al. (2023) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif bagi anak-anak. Pendekatan yang interaktif, seperti permainan dan simulasi, terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi dasar siswa secara alami. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris pada usia ini perlu dirancang dengan metode yang sesuai dengan karakteristik anak.

Di banyak lembaga pendidikan nonformal, termasuk TPQ, pembelajaran Bahasa Inggris belum menjadi prioritas dan sering kali masih menggunakan metode konvensional. Anak-anak diperkenalkan dengan kosakata dan tata bahasa melalui cara hafalan yang bersifat pasif dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode seperti ini belum mampu menumbuhkan keberanian anak untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks nyata. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong anak untuk aktif, terlibat, dan merasa nyaman saat belajar. Strategi pembelajaran berbasis permainan atau percakapan sangat cocok digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Wahono et al. (2023) menunjukkan bahwa aktivitas semacam itu mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan (*state of the art*) dalam mengintegrasikan pendekatan interaktif pembelajaran Bahasa Inggris dasar ke dalam konteks pendidikan nonformal berbasis keagamaan, yakni TPQ. Selama ini, program pengajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini umumnya lebih banyak dikembangkan di sekolah formal dan lembaga kursus, sementara ruang intervensi di TPQ masih sangat terbatas. Model *Talk Time* yang digunakan dalam kegiatan ini memadukan tiga pendekatan utama—permainan edukatif, dialog kontekstual, dan pembacaan cerita—ke dalam satu kesatuan metode pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan karakter anak usia 7–10 tahun. Inovasi ini terletak pada penerapan model tersebut dalam lingkungan TPQ, di mana pembelajaran Bahasa Inggris bukan merupakan kegiatan inti, namun tetap dapat diterapkan secara efektif tanpa mengganggu program keagamaan yang ada. Dengan demikian, program ini tidak hanya memperkenalkan metode yang menyenangkan, tetapi juga memperluas cakupan literasi bahasa asing ke ranah pendidikan berbasis masyarakat. Pendekatan ini belum banyak diangkat dalam kegiatan pengabdian sebelumnya, sehingga dapat menjadi model inspiratif yang aplikatif dan layak direplikasi.

Talk Time merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris dasar anak-anak secara menyenangkan. Model ini berfokus pada interaksi langsung antar siswa melalui kegiatan seperti *role play*, *story reading*, dan dialog sederhana. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat menggunakan Bahasa Inggris dalam situasi yang mereka alami sehari-hari. Boonkit (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang menekankan pada praktik berbicara secara kontekstual dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran komunikasi siswa. Dalam konteks pendidikan nonformal seperti TPQ, *Talk Time* menjadi pendekatan yang relevan dan mudah diadaptasi. Kegiatan dalam *Talk Time* memberikan pengalaman belajar yang alami dan bermakna. Anak-anak tidak hanya menghafal kata, tetapi juga belajar menggunakannya dalam kalimat yang utuh.

TPQ Imam Syafi'i di Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo menjadi lokasi kegiatan pengabdian ini. Lembaga ini merupakan salah satu TPQ yang aktif dalam kegiatan

pendidikan keagamaan dan pembentukan karakter anak. Meski fokus utama pembelajaran adalah Al-Qur'an, namun pengenalan Bahasa Inggris sebagai keterampilan tambahan mendapat sambutan positif dari pengelola. Pelaksanaan program Talk Time disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan anak-anak di TPQ. Pendekatan pembelajaran dilakukan melalui sesi bermain sambil belajar, dialog sederhana, serta latihan-latihan berbasis konteks keseharian. Yunisrina, Darniati, dan Fajrina (2020) menegaskan bahwa penggunaan permainan dan aktivitas komunikatif dapat membantu siswa membentuk struktur kalimat dan memperkuat respons lisan secara spontan. Dengan suasana yang menyenangkan, anak-anak lebih terbuka dan termotivasi untuk berbicara.

Selain permainan dan percakapan, metode *story reading* juga digunakan sebagai bagian dari Talk Time. Pembacaan cerita pendek dalam Bahasa Inggris dapat memperkaya kosakata dan struktur kalimat anak-anak. Rahayu et al. (2022) membuktikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Cerita yang dibacakan dipilih sesuai dengan usia dan pengalaman anak sehingga mereka lebih mudah memahami isi dan maknanya. Selain melatih mendengarkan dan memahami, metode ini juga mendorong anak untuk meniru dan mengulang ungkapan-ungkapan yang mereka dengar. Dengan demikian, anak-anak mendapatkan paparan Bahasa Inggris secara kontekstual dan bermakna. Penggabungan berbagai pendekatan ini diharapkan memperkuat efektivitas model Talk Time.

Berdasarkan paparan di atas, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan model Talk Time di TPQ Imam Syafi'i. Program ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain untuk meningkatkan kemampuan berbicara, program ini juga bertujuan untuk membangun rasa percaya diri anak dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kegiatan ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui permainan, cerita, maupun simulasi situasi nyata. Diharapkan, pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak di TPQ serta memperluas keterampilan mereka di luar konteks keagamaan. Program ini juga menjadi wujud kontribusi akademik dalam mendukung peningkatan literasi bahasa di lembaga pendidikan berbasis masyarakat. Dengan pelaksanaan yang terencana, Talk Time dapat menjadi salah satu model inspiratif dalam pengajaran Bahasa Inggris dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan interaktif dan partisipatif dengan menerapkan model Talk Time sebagai strategi pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk anak-anak usia 7–10 tahun. Model ini dirancang untuk mendorong anak berbicara dalam Bahasa Inggris melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini menggabungkan permainan, dialog sederhana, simulasi, dan *story reading* sebagai metode utama pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan ramah anak, di mana peserta merasa nyaman untuk berbicara tanpa tekanan. Dengan memanfaatkan aktivitas sehari-hari dan konteks yang dekat dengan kehidupan anak, metode ini mampu membangun rasa percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris sejak dini.

Program dilaksanakan di TPQ Imam Syafi'i, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo, dan diikuti oleh 15 anak usia 7–10 tahun. Kegiatan berlangsung dalam dua sesi pertemuan, masing-masing berdurasi 60 hingga 90 menit. Setiap sesi dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu: (1) kegiatan pembuka (*warm-up*) berupa salam, lagu atau permainan ringan untuk membangun suasana, (2) kegiatan inti yang mencakup permainan berbasis kosakata, praktik percakapan, dan aktivitas *story reading*—di mana fasilitator membacakan cerita pendek dalam Bahasa Inggris yang berkaitan dengan tema hari itu, diikuti dengan tanya

jawab sederhana atau dramatisasi isi cerita, serta (3) kegiatan penutup yang berisi pengulangan kosakata dan ekspresi kunci melalui permainan atau lagu. Semua kegiatan didesain agar sesuai dengan perkembangan kognitif dan minat anak.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dipandu oleh seorang dosen dan dua mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang bertindak sebagai fasilitator. Anak-anak diajak untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas dan diberi ruang untuk berekspresi secara verbal dalam Bahasa Inggris, baik secara individu maupun berkelompok. Media pembelajaran yang digunakan antara lain kartu gambar, buku cerita anak, flashcards, dan alat bantu visual lainnya. Kegiatan dirancang agar fleksibel dan adaptif terhadap dinamika kelompok anak, dengan mengutamakan pendekatan yang menyenangkan dan tidak kaku. Penerapan *story reading* sebagai bagian dari sesi inti menjadi sarana untuk memperkaya kosakata dan membiasakan anak mendengar struktur kalimat Bahasa Inggris dalam konteks cerita yang menarik.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan selama dua sesi yang melibatkan 15 anak usia 7–10 tahun di TPQ Imam Syafi'i, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi sejak sesi pertama dimulai. Kegiatan dibuka dengan lagu dan salam sederhana yang langsung membangun suasana akrab dan menyenangkan. Fasilitator memperkenalkan materi melalui gambar dan kartu kosakata yang langsung menarik perhatian anak. Selama sesi berlangsung, anak-anak terlihat aktif menanggapi pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menjawab salam atau ungkapan dalam Bahasa Inggris. Kehadiran mahasiswa sebagai fasilitator juga membantu membangun pendekatan yang lebih dekat dan fleksibel. Secara umum, antusiasme dan partisipasi anak menjadi indikator positif selama kegiatan.

Salah satu permainan yang digunakan dalam sesi pembelajaran adalah "*Guess the Picture*", di mana anak-anak diminta menebak gambar benda berdasarkan deskripsi sederhana dari fasilitator atau teman mereka. Permainan ini membantu anak-anak mengenal dan menyebutkan kosakata dasar seperti nama-nama hewan, buah, dan benda di sekitar. Anak-anak bergantian memberi dan menebak petunjuk, yang mendorong mereka untuk berbicara dan berpikir secara spontan. Aktivitas ini juga membangun semangat kompetitif yang sehat dan menumbuhkan keberanian untuk menyampaikan pendapat di depan kelompok. Beberapa anak menunjukkan perkembangan dalam hal keberanian dan kelancaran pengucapan dibandingkan awal pertemuan. Permainan ini sangat cocok digunakan dalam *Talk Time* karena menggabungkan unsur berbicara, berpikir cepat, dan interaksi dua arah.

Metode *story reading* juga memberikan hasil yang menggembirakan. Cerita anak sederhana yang dibacakan dalam Bahasa Inggris membantu anak-anak memahami struktur kalimat dan makna secara kontekstual. Setelah pembacaan, fasilitator mengajak anak untuk menyebutkan tokoh, benda, dan peristiwa dalam cerita serta menirukan beberapa kalimat pendek. Anak-anak terlihat antusias mengikuti alur cerita, dan beberapa dari mereka bahkan mengulang ungkapan favorit dari cerita tersebut. Aktivitas ini meningkatkan kemampuan mendengarkan dan mengingat sekaligus memicu percakapan sederhana. Kegiatan mendengarkan cerita ini menjadi bagian favorit sebagian besar anak selama dua sesi berlangsung. Pembelajaran melalui cerita memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyenangkan.

Permainan edukatif lain yang digunakan adalah "*Role Play – At the Market*", di mana anak-anak diajak bermain peran menjadi penjual dan pembeli. Mereka menggunakan kalimat sederhana seperti "How much is it?" atau "I want two apples, please" yang diajarkan dan dilatih sebelumnya. Anak-anak diberi alat bantu berupa gambar buah-buahan dan uang

mainan untuk mendukung aktivitas ini. Permainan ini berhasil melatih kemampuan berbicara dalam konteks yang lebih realistis dan tematik. Anak-anak tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga belajar menyusun dan merespons kalimat dalam bentuk percakapan pendek. Aktivitas ini menciptakan suasana yang seru dan melibatkan hampir semua anak secara aktif. *Role play* terbukti efektif dalam membangun keberanian berbicara di depan teman.

Seluruh kegiatan berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan mendukung. Anak-anak tampak semakin percaya diri dari sesi pertama ke sesi kedua. Mereka mulai berani mengekspresikan diri dalam Bahasa Inggris, meskipun masih dengan kalimat yang sangat sederhana. Anak yang awalnya pasif mulai bergabung dalam permainan dan mencoba menirukan ungkapan-ungkapan baru. Kegiatan yang menggabungkan permainan, percakapan, dan cerita terbukti efektif mendorong keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Fasilitator juga berhasil menciptakan dinamika kelompok yang positif dan inklusif. Lingkungan TPQ yang mendukung menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.

Bagi mahasiswa dan dosen yang terlibat, kegiatan ini juga memberikan pembelajaran praktik yang bermakna. Mahasiswa belajar secara langsung bagaimana mengajar anak-anak dalam konteks nonformal yang berbeda dari kelas reguler. Mereka belajar mengatur tempo, menyesuaikan bahasa, dan mengelola situasi spontan dengan pendekatan yang ramah anak. Kolaborasi antara tim pengabdian dan pengurus TPQ berjalan lancar dan saling mendukung. Respons positif dari pengurus dan orang tua memperkuat kepercayaan terhadap peran perguruan tinggi dalam mendampingi masyarakat. Pengalaman ini juga memperluas pemahaman mahasiswa tentang penerapan teori pengajaran Bahasa Inggris pada anak-anak secara nyata. Kegiatan ini memberikan manfaat timbal balik antara akademisi dan masyarakat lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa *Talk Time* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di lembaga nonformal seperti TPQ. Melalui pendekatan berbasis permainan, percakapan, dan cerita, anak-anak tidak hanya belajar Bahasa Inggris tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Kegiatan ini menjadi contoh bahwa pengajaran Bahasa Inggris tidak harus selalu formal dan serius, tetapi dapat dikemas secara kreatif sesuai dengan dunia anak. Dampak kegiatan tidak hanya dirasakan oleh peserta, tetapi juga oleh lingkungan TPQ yang mulai terbuka terhadap pengembangan keterampilan bahasa asing sejak dini. Program ini memiliki potensi besar untuk direplikasi di TPQ atau lembaga serupa di daerah lain. Dengan keterlibatan aktif dari perguruan tinggi, program semacam ini dapat menjadi bagian dari kontribusi nyata bagi pemberdayaan pendidikan dasar masyarakat.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa model *Talk Time* merupakan pendekatan yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dasar pada anak-anak usia 7–10 tahun. Melalui kombinasi aktivitas interaktif seperti permainan edukatif (*Guess the Picture* dan *Role Play – At the Market*), pembacaan cerita (*story reading*), serta percakapan sederhana, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal partisipasi, keberanian berbicara, dan penguasaan kosakata. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan turut mendorong anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mengikuti setiap sesi dan mampu mengekspresikan beberapa ungkapan dasar dalam Bahasa Inggris secara kontekstual.

Pelibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktik yang bermakna dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris di lingkungan nonformal seperti TPQ. Kegiatan ini tidak hanya memberi manfaat bagi peserta didik, tetapi juga

memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat melalui kontribusi nyata dalam peningkatan literasi bahasa asing sejak dini. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan secara sederhana, menyenangkan, dan tetap berdampak. Program ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk diterapkan di lembaga serupa lainnya dalam rangka mendukung pengembangan pendidikan dasar yang inklusif dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boonkit, K. (2019). Enhancing the development of speaking skills for non-native speakers of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1305–1309. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.190>
- Wahono, S. S., Ahmad, S. I. N., Hidayah, P. N., & Putri, F. P. (2023). Acting out a memory-based game in classroom: A study on elementary school students' English proficiency. *Journal of Language Intelligence and Culture*, 5(2), 139–146.
- Yunisrina Q. Yusuf, Darniati, & Fajrina, D. (2020). Boosting young EFL students' speaking through game activities. *Ilköğretim Online - Elementary Education Online*, 19(3), 436–444.
- Rahayu, K., Muliasari, N., & Halimah, L. (2022). Improving early childhood English speaking ability through storyreading method. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 1–6.