Journal of Early Childhood Education and Development

| Volume 1, Issue 1, 2026 | Page 35-50 |
ISSN-Online: XXXX-XXXX
This work is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Curriculum Development: Synchronizing Blended Learning and Game-Based Physical Activity to Accelerate English Vocabulary Acquisition in Early Childhood

Yuda Septian Kurniawan[1], Diana Monita[2], Ulya Rahmanita[3]

[1] STIESNU Bengkulu, Indonesia.
[2] STIESNU Bengkulu, Indonesia.
[3] STIESNU Bengkulu, Indonesia.

[1] yudha@stiesnu-bengkulu.ac.id
[2] monitadiana18@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Blended Learning, Game-Based Physical Activity, English Vocabulary, Early Childhood.

ABSTRACT

Background: This study aims to identify and analyze the synchronization between blended learning and game-based physical activities in accelerating English vocabulary acquisition among early childhood learners. The study employed a qualitative descriptive approach to explore innovative learning models, interactive teaching methods, and instructional materials that are appropriate for children's developmental needs. The participants of this study consisted of teachers and learners at the Blinkids.id playgroup, located in Sukarami Village, Bengkulu City. Data were collected through source triangulation, including classroom observations, in-depth interviews with teachers, and documentation analysis of the curriculum and the Daily Learning Implementation Plan (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian/RPPH). The findings indicate that the integration of digital platforms with game-based physical activities creates an adaptive and responsive learning environment that meets the demands of contemporary education. This strategy focuses not only on the acquisition of basic language structures but also on enhancing learners' active participation and learning motivation through the use of authentic materials relevant to children's everyday experiences. The analysis further reveals that collaborative methods and problem-based learning embedded in game-based activities are effective in addressing the limited technical vocabulary of beginning learners, particularly children aged three to five years. The study recommends the development of a curriculum that combines the strengths of face-to-face instruction and digital technology to foster practical communicative competence from an early age.

Received: 30/04/2026 **Revised:** 02/05/2026 **Accepted:** 18/06/2026

PENDAHULUAN

Di era Society 5.0, perkembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah mengubah lanskap kehidupan manusia secara signifikan, termasuk dalam bidang pendidikan. Saat ini, anak-anak yang masuk dalam kategori 'generasi alpha' tumbuh dalam lingkungan digital yang sangat dinamis, di mana interaksi dengan teknologi menjadi bagian dari keseharian mereka. Kondisi ini menuntut adanya kesiapan kompetensi global sejak usia dini, salah satunya adalah penguasaan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* internasional. Menurut *World Economic Forum* (2020), kemampuan komunikasi lintas bahasa menjadi salah satu keterampilan utama pada abad ke-21 yang harus dimiliki setiap individu untuk dapat beradaptasi dengan perubahan global (*World Economic Forum*, 2020).

Penguasaan bahasa Inggris pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan linguistik semata, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Teori perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh Vygotsky menegaskan bahwa bahasa merupakan alat utama dalam perkembangan kognitif anak melalui interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi anak secara lebih optimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, periode *Golden Age* (usia 0–6 tahun) merupakan fase krusial dalam pembentukan kemampuan dasar anak. Montessori menyebutkan bahwa pada fase ini anak memiliki "*absorbent mind*" yang memungkinkan mereka menyerap informasi dengan sangat cepat dari lingkungan sekitarnya (Montessori, 1967). Oleh karena itu, pengenalan bahasa asing seperti bahasa Inggris pada tahap ini menjadi sangat strategis untuk membangun fondasi kemampuan bahasa yang kuat di masa depan mereka.

Namun demikian, realitas yang terjadi di lapangan saat ini menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada metode hafalan semata. Pendekatan ini cenderung kurang relevan dengan karakteristik anak generasi alpha yang lebih menyukai aktivitas interaktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain (Piaget, 1964). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang bersifat pasif tidak lagi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak (Saputra et al, 2022).

Selain itu, meningkatnya penggunaan perangkat digital pada anak serta pengaruh media sosial saat ini juga menimbulkan tantangan baru berupa tingginya *screen time* atau fokus anak cenderung mengarah pada layar handphone. *American Academy of Pediatrics* (2016) merekomendasikan pembatasan penggunaan layer *handpohne/gadget* pada anak usia dini karena dapat berdampak pada perkembangan fisik dan sosial mereka. Hal ini menuntut pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga tetap mendorong aktivitas fisik anak secara seimbang.

Dalam menjawab tantangan tersebut, konsep *blended learning* hadir sebagai pendekatan inovatif yang mengintegrasikan pembelajaran menggunakan teknologi dan permainan fisik. Graham (2006) menjelaskan bahwa *blended learning* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggabungkan keunggulan teknologi digital dan interaksi langsung. Dalam konteks PAUD, *blended learning* dapat diadaptasi secara fleksibel dengan tetap memperhatikan kebutuhan perkembangan anak. Ditambah lagi saat ini, banyak flatform atau aplikasi digital yang memadupadankan *game-play* untuk anak-anak dengan metode belajar yang interaktif.

Di sisi lain, pendekatan *Game-Based Learning* khususnya yang berbasis aktivitas fisik (*Game-Based Physical Activity*) menjadi salah satu solusi yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut Hurlock (1978), bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini yang tidak hanya

memberikan kesenangan tetapi juga menjadi sarana belajar yang efektif untuk mereka. Aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik dapat meningkatkan keterlibatan anak sekaligus membantu proses internalisasi kosakata secara lebih natural dan kontekstual.

Penggabungan antara *blended learning* dan *game-based physical activity* memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang holistik. Pembelajaran tidak hanya terjadi melalui media digital, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan tubuh dan lingkungan sekitar anak. Hal ini sejalan dengan teori *embodied cognition* yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika melibatkan interaksi antara pikiran dan tubuh (Wilson, 2002).

Lebih lanjut, penelitian oleh Cameron (2001) menunjukkan bahwa anak usia dini lebih mudah mengingat kosakata bahasa asing ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, integrasi permainan fisik dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi strategi efektif untuk mempercepat akuisisi kosakata (*vocabulary acquisition*) pada anak.

Pendekatan *English for Specific Purposes* (ESP) memberikan landasan teoretis yang kuat dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis kebutuhan peserta didik. Hutchinson dan Waters menegaskan bahwa ESP merupakan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan (*needs-based approach*), sehingga materi, metode, dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan konteks peserta didik (Hutchinson & Waters, 1987). Dalam konteks anak usia dini, konsep ini berkembang menjadi *English for Kids*, yang menekankan penggunaan kosakata sederhana, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Sejalan dengan itu, Dudley-Evans dan St. John (1998) menekankan pentingnya relevansi konteks dalam pembelajaran bahasa, sehingga anak tidak hanya mengenal kosakata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam situasi nyata yang bermakna.

Pembelajaran *English for Kids* juga harus mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain, dan keterlibatan fisik. Cameron (2001) menyatakan bahwa anak-anak belajar bahasa secara efektif melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sementara Scott dan Ytreberg (1990) menekankan pentingnya variasi aktivitas yang melibatkan berbagai indera untuk menjaga perhatian anak. Hal ini diperkuat oleh Harmer (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus bersifat komunikatif dan memberikan kesempatan praktik secara langsung. Oleh karena itu, integrasi pendekatan berbasis kebutuhan dalam ESP dengan metode pembelajaran yang aktif seperti *game-based physical activity* dan dukungan *blended learning* menjadi strategi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi alpha (Nunan, 2004).

Sebagai penguatan penelitian, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji sinkronisasi antara *blended learning* dan *game-based physical activity* dalam konteks pengembangan kurikulum PAUD, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Padahal, kebutuhan akan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi alpha semakin mendesak untuk dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif melalui sinkronisasi *blended learning* dan *game-based physical activity* dalam akselerasi kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini. Melalui subjek penelitian pada Lembaga kelompok bermain pra-sekolah Blinkids.id di Kelurahan Sukarami Kota Bengkulu, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kurikulum PAUD serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

METODE

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu Lembaga Lembaga Kelompok Bermain (KB) Blinkids.id yang beralamatkan di kelurahan sukarami Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dukungan data kuantitatif sederhana, yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam mengenai fenomena model pembelajaran *Game-Based Physical Activity* di lingkungan KB Blinkids.id. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan ciri, karakter, dan model interaksi yang terjadi selama proses sinkronisasi *blended learning* berlangsung.

2. Sumber Data dan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sumber data primer. Sumber data utama meliputi:

- **Data Primer**: Guru atau pendidik yang menerapkan teknologi digital dalam kelas anak-anak, serta observasi terhadap partisipasi aktif peserta didik dalam aktivitas fisik berbasis permainan di KB Blinkids.id.
- **Data Sekunder**: Dokumentasi berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis permainan, serta bahan ajar digital yang digunakan sebagai penunjang.
- **Sampel**: Adapun sampel dalam penelitian ini Adalah 1 orang Ketua Yayasan, 2 orang guru/pendidik dan 15 orang peserta didik di KB Blinkids.id.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi sumber untuk menjamin keabsahan temuan. Langkah-langkahnya meliputi:

- **Observasi Kelas**: Mengamati secara langsung bagaimana pendidik di KB Blinkids.id mengintegrasikan platform digital dengan gerakan fisik (TPR) di dalam kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang.
- **Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)**: Melakukan diskusi terstruktur dengan pendidik dan ketua yayasan di KB Blinkids.id mengenai tantangan dan efektivitas penggunaan media permainan dalam akselerasi kosakata.
- **Studi Dokumentasi**: Menganalisis kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan KB Blinkids.id untuk melihat kesesuaian materi dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak sebagai peserta didik.

4. Instrumen dan Analisis Data

Instrumen penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan (*needs analysis*) yang menjadi inti dari pengembangan kurikulum dan materi kebutuhan khusus pada Lembaga Pendidikan anak pra-sekolah ‘blinkids’. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan tahapan:

1. **Reduksi Data**: Memilih strategi pengajaran yang paling dominan dan efektif.
2. **Penyajian Data**: Menampilkan hasil observasi dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel strategi.
3. **Penarikan Kesimpulan**: Menilai sejauh mana sinkronisasi *blended learning* mampu menjawab kebutuhan bahasa anak secara kontekstual dan aplikatif di KB Blinkids.id.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

A. Model Sinkronisasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *blended learning* di KB Blinkids.id tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap, tetapi telah berkembang menjadi kerangka pedagogis yang sistematis dan terintegrasi. Pola pembelajaran yang ditemukan bersifat *sequential-integrative*, yaitu dimulai dari stimulasi digital melalui video animasi, lagu interaktif, dan media visual, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas fisik yang konkret dan kontekstual. Model ini memperlihatkan adanya kesinambungan antara pengalaman digital dan pengalaman langsung anak.

Temuan ini memperkuat konsep *blended learning* sebagai pendekatan yang menggabungkan keunggulan teknologi dengan interaksi tatap muka secara strategis (Graham, 2006). Dalam konteks generasi alpha, yang sangat akrab dengan teknologi digital, pendekatan ini menjadi relevan karena mampu menjembatani kebutuhan literasi digital dan perkembangan motorik anak secara simultan. Selain itu, efektivitas penggunaan media audio-visual sebagai *trigger* awal juga dapat dijelaskan melalui teori *dual coding*, di mana integrasi informasi visual dan verbal meningkatkan retensi memori anak secara signifikan (Huang et al., 2020).

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan *blended learning* sangat ditentukan oleh proporsi penggunaannya. Pendidik tidak menjadikan teknologi sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai alat stimulasi awal yang kemudian diperkuat dengan aktivitas fisik. Hal ini sejalan dengan rekomendasi *American Academy of Pediatrics* (2016) yang menekankan pentingnya pembatasan *screen time* pada anak usia dini guna menjaga keseimbangan perkembangan kognitif, sosial, dan motorik. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *blended learning* yang efektif pada PAUD bukanlah yang berbasis digital sepenuhnya, melainkan yang mampu mengintegrasikan teknologi secara proporsional dan pedagogis.

B. Implementasi *Game-Based Physical Activity Dalam* Akselerasi Kosakata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Physical Activity (*GBPA*)* menjadi strategi dominan dalam mengakselerasi penguasaan kosakata bahasa inggris. Aktivitas seperti *scavenger hunt*, *simon says*, dan *mime the animal* terbukti meningkatkan keterlibatan aktif, respons spontan, dan pemahaman kontekstual anak terhadap kosakata baru. Anak tidak lagi belajar melalui hafalan, tetapi melalui pengalaman langsung yang melibatkan gerakan tubuh.

Temuan ini sejalan dengan prinsip *Total Physical Response* (TPR) yang menekankan bahwa bahasa lebih mudah dipahami ketika dikaitkan dengan tindakan fisik (Nunan, 2004). Selain itu, keterlibatan fisik dalam pembelajaran juga mendukung teori *embodied cognition*, yang menyatakan bahwa proses kognitif manusia sangat dipengaruhi oleh interaksi tubuh dengan lingkungan (Wilson, 2002). Dalam konteks ini, anak-anak di KB Blinkids.id mampu

memahami instruksi bahasa inggris secara intuitif tanpa melalui proses translasi, melainkan melalui asosiasi langsung antara kata dan gerakan.

Dari perspektif motivasi belajar, pendekatan berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*). Hal ini diperkuat oleh temuan Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan performa belajar. Bahkan, penelitian Kim dan Kwon (2022) secara spesifik menunjukkan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap akuisisi kosakata bahasa inggris pada anak usia dini.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa GBPA tidak hanya berdampak pada aspek linguistik, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional anak. Aktivitas kolaboratif dalam permainan mendorong interaksi antar peserta didik, meningkatkan rasa percaya diri, serta membangun keberanian dalam menggunakan bahasa inggris secara komunikatif.

C. Implementasi *Scaffolding* Dan *Authentic Materials* Dalam Pembelajaran Kontekstual

Strategi *scaffolding* yang diterapkan dalam pembelajaran menunjukkan peran signifikan dalam membantu anak memahami kosakata baru secara bertahap. Pendidik menggunakan berbagai bentuk dukungan seperti glosarium visual, pengulangan melalui lagu (*songs*), serta rima (*rhymes*) untuk memperkuat pemahaman anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses scaffolding terjadi secara implisit melalui aktivitas fisik, yang memperluas interpretasi konsep *Zone of Proximal Development* dalam konteks pembelajaran berbasis gerak (Vygotsky, 1978).

Selain itu, penggunaan *authentic materials* seperti benda nyata (realia), mainan, dan objek di lingkungan sekitar terbukti mempercepat proses internalisasi kosakata. Anak lebih mudah memahami makna kata ketika dapat melihat, menyentuh, dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata. Cameron (2001) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa pada anak akan lebih efektif ketika dikaitkan dengan konteks yang bermakna dan pengalaman langsung.

Penggunaan lagu anak internasional dan media populer juga menunjukkan dampak positif terhadap *language exposure*. Anak cenderung menirukan bunyi, intonasi, dan ekspresi bahasa secara alami. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa tidak hanya terjadi melalui instruksi formal, tetapi juga melalui proses imitasi dan pengalaman autentik yang menyenangkan.

D. Efektivitas Model Dalam Pengembangan Kurikulum *English For Kids* Berbasis ESP

Berdasarkan hasil penelitian, integrasi antara *blended learning, game-based physical activity, scaffolding,* dan *authentic materials* menghasilkan model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan generasi alpha. Model ini menunjukkan pergeseran paradigma dari pembelajaran berbasis struktur menuju pembelajaran berbasis fungsi dan konteks.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *english for specific purposes (esp)* yang menekankan pada kebutuhan peserta didik sebagai dasar pengembangan kurikulum

(Hutchinson & Waters, 1987). Dalam konteks anak usia dini, kebutuhan tersebut diwujudkan dalam bentuk *english for kids*, yang berfokus pada penggunaan bahasa dalam aktivitas sehari-hari anak. Dudley-evans dan St. John (1998) juga menegaskan bahwa relevansi konteks menjadi kunci utama dalam efektivitas pembelajaran bahasa.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu mengingat kosakata, tetapi juga menggunakannya secara komunikatif dalam aktivitas seperti *role play* dan permainan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai level penggunaan bahasa secara fungsional, bukan sekadar kognitif. Dengan demikian, model ini berkontribusi pada pengembangan kurikulum yang lebih aplikatif dan kontekstual.

Penelitian juga menemukan bahwa penggunaan *authentic materials* dalam konteks anak-anak (seperti lagu anak internasional atau kartun populer) membuat mereka merasa lebih akrab dengan bahasa tersebut. anak-anak merasa lebih percaya diri ketika mereka bisa menirukan suara atau frasa yang sering mereka dengar di media hiburan mereka. Berikut tabel 1.1 yang menguraikan efektifitas strategi pembelajaran serta implementasi di dalam kelas agar lebih jelas :

Tabel 1.1. Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Implementasi di Kelas

STRATEGI	IMPLEMENTASI DI KELAS	EFEKTIVITAS
Media visual otentik	Penggunaan gambar berwarna, boneka tangan, dan buku cerita bergambar.	Meningkatkan fokus dan daya imajinasi anak.
Game-based learning	Kuis interaktif, berburu harta karun (*scavenger hunt*) kosakata.	Menghilangkan rasa takut salah dan meningkatkan motivasi.
Scaffolding strategy	Pemberian bantuan bertahap melalui nyanyian (*songs*) dan rima (*rhymes*).	Membantu anak menghafal struktur bahasa melalui irama.
Blended learning	Penggunaan video edukasi pendek sebelum memulai sesi praktik.	Menggabungkan stimulasi audio-visual untuk memperkuat materi.

RANCANGAN SILABUS DAN RPPH: *ENGLISH FOR KIDS* (LEVEL DASAR)

Dalam penelitian ini, peneliti mengimplementasikan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai instrument utama yang digunakan. Silabus dan RPPH ini dirancang dengan mengadaptasi tabel kompetensi ESP namun disesuaikan untuk kebutuhan anak-anak (pedagogi dasar) di KB Blinkids.id. Berikut ini silabus dan RPPH yang digunakan :

RANCANGAN SILABUS

Tabel 1.2. Rancangan Silabus Secara Umum

PERTEMUAN	TEMA / MATERI	STRATEGI GBL	EVALUASI (CONTEXTUAL)
1-2	Introduction & my body	*Simon says*: instruksi fisik menggunakan bagian tubuh (tpr).	Ketepatan respons fisik terhadap instruksi lisan.
3-4	Animals & nature	*Mime the animal*: satu anak memperagakan suara/gerakan, lainnya menebak dalam bahasa inggris.	Kelancaran pengucapan nama hewan dan ciri fisik sederhana.
5-6	Numbers & my toys	*The magic shop*: simulasi jual beli mainan menggunakan uang mainan (contextual role-play).	Praktik komunikasi lisan saat transaksi sederhana.
7-8	Daily colors & shapes	*Scavenger hunt*: mencari benda di sekitar dengan warna tertentu.	Kemampuan mengidentifikasi objek berdasarkan sifat visual.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Aktivitas Fisik (*My Body Moves*)
Subtema : Gerak dan Lagu Bahasa Inggris
Usia : 3–5 tahun (Kelompok Bermain)
Durasi : ± 60 menit

a) Tujuan Pembelajaran

Anak diharapkan mampu:

1. Mengenal dan memahami kosakata sederhana bahasa Inggris (*jump, walk, run, hop, high five*).
2. Mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris melalui gerakan tubuh.
3. Mengembangkan motorik kasar melalui aktivitas gerak dan lagu.
4. Melatih kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif.
5. Meningkatkan konsentrasi dan koordinasi tubuh.

b) Aspek Perkembangan

- **Kognitif**: memahami instruksi dan menghubungkan kata dengan gerakan

- **Bahasa**: mengenal dan menirukan kosakata bahasa Inggris
- **Motorik Kasar**: koordinasi gerak tubuh (melompat, berjalan, berlari)
- **Sosial-Emosional**: bekerja sama dan percaya diri

c) Alat dan Bahan

- Speaker / musik lagu anak (*Walking Walking Song*)
- Flashcard gerakan (*jump, run, walk, hop*)
- Ruang bermain yang aman
- Stiker */ reward* sederhana

d) Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- Guru menyapa anak dengan hangat
- Berdoa sebelum belajar
- Ice breaking sederhana (tepuk semangat)
- Apersepsi:
    - Guru bertanya:
      "Hari ini kita mau bergerak! Siapa yang suka lari?"
- Guru memperkenalkan kosakata:
    - Walk (jalan)
    - Run (lari)
    - Jump (lompat)
    - Hop (lompat satu kaki)
    - High five
- Anak diminta menirukan secara sederhana

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

a. Aktivitas 1: Menirukan Gerakan (10 menit)

- Guru menunjukkan flashcard
- Anak mengikuti instruksi:
    - "Let's walk!" → anak berjalan
    - "Let's jump!" → anak melompat
- Dilakukan berulang sambil bermain

b. Aktivitas 2: Gerak dan Lagu (Walking-Walking Song) (15 menit)

- Guru memutar lagu
- Anak mengikuti gerakan sesuai lirik:

"Walking walking, walking walking
Hop hop hop

Running running running
Now let's stop"

- Anak bergerak sesuai instruksi lagu

c. Aktivitas 3: Game Motorik (15 menit)

Game: "Listen and Move"

- Guru memberi instruksi acak:
  - "Jump!"
  - "Run!"
  - "High five your friend!"
- Anak yang benar diberi pujian

>> Variasi:

- Bisa dibuat seperti lomba kecil
- Bisa berpasangan (*high five*)

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- Pendinginan (gerakan ringan + napas)
- Review:
  - "Tadi kita belajar apa?"
  - Anak menyebut: jump, run, walk
- Pemberian apresiasi (tepuk hebat / stiker)
- Doa penutup

e) Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian

- Observasi langsung
- Catatan anekdot
- Checklist perkembangan

f) Indikator Penilaian

Tabel 1.3. Indikator Penilaian Guru

ASPEK	INDIKATOR	KATEGORI
KOGNITIF	Memahami instruksi sederhana	BB / MB / BSH / BSB
BAHASA	Menyebutkan kosakata sederhana	BB / MB / BSH / BSB
MOTORIK KASAR	Melakukan gerakan sesuai instruksi	BB / MB / BSH / BSB
SOSIAL	Mau mengikuti kegiatan bersama	BB / MB / BSH / BSB

g) Contoh Catatan Anekdot

- “Ananda mampu mengikuti instruksi ‘jump’ dan ‘run’ dengan baik dan antusias.”
- “Ananda masih perlu dibimbing dalam memahami instruksi ‘hop’.”

h) Refleksi Guru

- Apakah anak antusias mengikuti kegiatan?
- Apakah anak memahami kosakata?
- Apa yang perlu diperbaiki untuk pertemuan berikutnya?

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama implementasi RPPH *My Body Moves* pada 15 anak usia 3–5 tahun di kelas A, diperoleh data bahwa 86,7% anak (13 dari 15 anak) mampu merespons instruksi sederhana dalam bahasa Inggris seperti *“jump”, “walk”,* dan *“run”* dengan tepat setelah diberikan stimulus melalui lagu dan demonstrasi gerakan. Sementara itu, 13,3% anak (2 anak) masih memerlukan bantuan berupa contoh langsung dari guru (*modeling*) sebelum mampu mengikuti instruksi secara mandiri.

Dari aspek penguasaan kosakata, hasil penilaian menunjukkan bahwa 80% anak mampu mengingat dan menyebutkan minimal 3 dari 5 kosakata yang diajarkan, sedangkan 20% anak mampu menyebutkan 1–2 kosakata dengan bantuan isyarat visual (*flashcard*). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai indikator perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada aspek motorik baik, sebanyak 76,8% (12 dari 15 anak) menunjukkan kemampuan dalam mengoordinasikan gerakan tubuh sesuai instruksi, seperti melompat (*jump*), berjalan (*walk*), dan berlari (*run*). Namun, tingkat ketepatan dan keluwesan gerakan bervariasi, di mana 83,3% anak menunjukkan kepercayaan diri yang baik, sementara 17,7% masih dalam tahap berkembang. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi aktivitas fisik dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pemahaman bahasa, tetapi juga perkembangan motorik anak.

Dari aspek sosial-emosional, hasil observasi menunjukkan bahwa 90% anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam aktivitas kolaboratif seperti *high five* dengan teman. Selain itu, 83,3% anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, yang ditandai dengan keberanian mengikuti instruksi tanpa ragu dan mencoba mengucapkan kosakata secara mandiri. Pemberian *reward* sederhana seperti stiker dan pujian terbukti meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan. Untuk lebih jelas, dapat dilihat dari table dan diagram 1.1 berikut :

Tabel 1.2 Distribusi Hasil Pembelajaran “My Body Moves”

No	*Aspek yang Dinilai*	*Jumlah Anak*	*Persentase*	*Kategori*
1	**Respon Instruksi**	**13**	**86,7%**	**Sangat Baik**
2	**Penguasaan Kosakata**	**12**	**80%**	**Baik**
3	**Motorik Baik (Koordinasi)**	**11**	**76,8%**	**Baik**

4	**Partisipasi Aktif**	**14**	**90%**	**Sangat Baik**
5	**Kepercayaan Diri**	**13**	**83,3%**	**Sangat Baik**

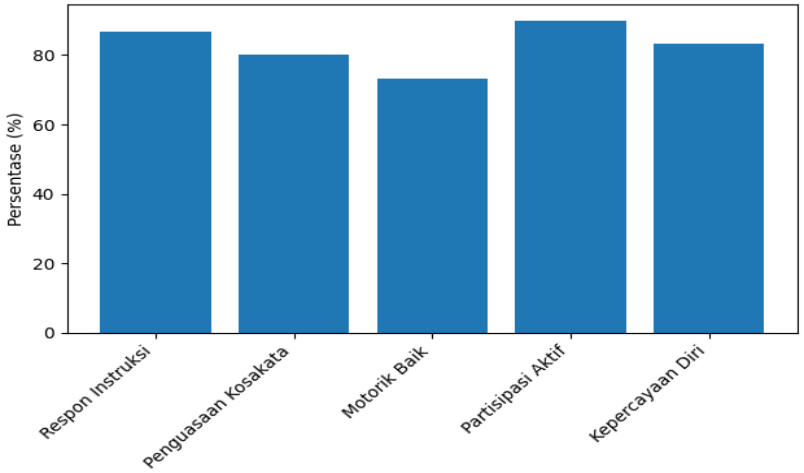

Diagram 1.1. Distribusi Hasil Pembelajaran "My Body Moves"

Selain data kuantitatif sederhana tersebut, temuan kualitatif juga memperkuat hasil penelitian ini. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih antusias ketika pembelajaran dikombinasikan dengan lagu dan gerakan dibandingkan dengan metode konvensional. Anak juga menunjukkan kecenderungan untuk mengulang kosakata secara spontan di luar instruksi guru, yang menunjukkan adanya proses internalisasi bahasa. Meskipun hasil menunjukkan peningkatan signifikan, keterbatasan jumlah sampel dan durasi intervensi menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam generalisasi temuan.

Gambar 1.1. Aktifitas Pembelajaran Peserta Didik "*My Body Moves*"

Berdasarkan implementasi RPPH tema "*My Body Moves"*, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui integrasi gerak dan lagu mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia 3–5 tahun. Anak menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pengenalan kosakata seperti *jump, walk, run, hop,* dan *high five*, yang disampaikan melalui kombinasi instruksi verbal, visual (flashcard), serta aktivitas fisik. Dalam kegiatan inti seperti *"Listen and Move"* dan *Walking-Walking Song*, anak tidak hanya mampu menirukan gerakan, tetapi juga memahami instruksi secara langsung tanpa melalui proses terjemahan. Hal ini menunjukkan bahwa proses akuisisi bahasa berlangsung secara natural melalui asosiasi antara kata dan tindakan. Temuan ini sejalan dengan teori *Total Physical Response* yang menekankan bahwa keterlibatan fisik dapat mempercepat pemahaman bahasa,

khususnya pada pembelajar usia dini (Nunan, 2004). Selain itu, keberhasilan anak dalam merespons instruksi sederhana juga mencerminkan perkembangan kemampuan reseptif yang optimal, sebagaimana dinyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami bahasa melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret (Cameron, 2001).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dan kolaborasi seperti *high five* dengan teman tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional dan kepercayaan diri anak. Anak terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta mampu berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Pemberian *reward* sederhana seperti stiker dan pujian juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik anak. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar secara signifikan (Sailer & Homner, 2020). Dari aspek kognitif dan motorik, anak mampu mengoordinasikan gerakan tubuh sesuai instruksi, yang menunjukkan adanya integrasi antara perkembangan bahasa dan motorik kasar. Fenomena ini mendukung teori *embodied cognition* yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika melibatkan interaksi antara tubuh dan lingkungan (Wilson, 2002). Dengan demikian, implementasi RPPH *My Body Moves* tidak hanya berhasil dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, tetapi juga membuktikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik, permainan, dan stimulus bahasa mampu menciptakan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Jika diintegrasikan dengan judul penelitian ini tentang *"Sinkronisasi Blended Learning dan Game-Based Physical Activity dalam Akselerasi Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini",* maka RPPH *My Body Moves* yang dilakukan pada KB Blinkids.id, tidak hanya berfungsi sebagai perangkat pembelajaran saja, tetapi juga menjadi instrumen evaluatif untuk mengukur efektivitas model kurikulum yang akan dikembangkan. Dengan kata lain, RPPH tersebut menjadi *mini-laboratory* yang merepresentasikan bagaimana konsep *blended learning* dan *game-based physical activity* diimplementasikan secara konkret di kelas.

Dari RPPH yang digunakan tersebut, pendidik dapat melihat beberapa aspek kunci. Pertama, aspek kognitif dan bahasa, yaitu sejauh mana anak mampu memahami dan merespons instruksi sederhana seperti *"jump", "run",* dan *"walk"*. Indikator ini penting karena mencerminkan keberhasilan pendekatan *English for Kids* berbasis kebutuhan (ESP), di mana bahasa dipelajari secara fungsional, bukan sekadar hafalan (Hutchinson & Waters, 1987). Kedua, aspek motorik kasar, yaitu kemampuan anak dalam mengoordinasikan gerakan sesuai instruksi. Ini menjadi indikator keberhasilan integrasi *game-based physical activity*, yang menurut teori *embodied cognition* berperan penting dalam memperkuat pemahaman bahasa melalui pengalaman tubuh (Wilson, 2002). Ketiga, aspek sosial-emosional, seperti partisipasi, kerja sama (misalnya aktivitas *high five*), dan kepercayaan diri anak dalam mengikuti kegiatan. Aspek ini juga penting karena pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Sailer & Homner, 2020).

Selain itu, dari perspektif *blended learning*, pendidik juga dapat melihat dari efektivitas penggunaan stimulus digital sebagai pemantik pembelajaran, seperti lagu *Walking-Walking Song*. Evaluasi nantinya tidak hanya menilai apakah anak memahami kosakata, tetapi juga apakah media digital tersebut mampu meningkatkan fokus, kesiapan belajar, dan transisi ke aktivitas fisik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa *blended learning* yang efektif harus mampu

mengintegrasikan pengalaman digital dan pengalaman langsung secara seimbang (Graham, 2006).

Secara lebih mendalam, RPPH ini juga dapat dievaluasi melalui kesesuaian antara perencanaan (*lesson plan*) dengan capaian aktual di kelas, termasuk efektivitas strategi *scaffolding*, penggunaan *authentic materials*, serta variasi aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, RPPH *My Body Moves* menjadi alat evaluasi yang komprehensif untuk menilai keberhasilan sinkronisasi kurikulum, tidak hanya dari hasil belajar anak, tetapi juga dari kualitas desain pembelajaran itu sendiri. Dengan pendekatan ini, evaluasi tidak lagi bersifat administratif semata, melainkan menjadi bagian dari proses reflektif dalam pengembangan kurikulum yang berkelanjutan. Inilah yang menjadi kekuatan utama penelitian ini, RPPH tidak hanya diuji sebagai perangkat ajar, tetapi juga sebagai instrumen validasi empiris terhadap model pengembangan kurikulum inovatif yang diusulkan.

IMPLIKASI TEORETIS, PRAKTIS, DAN NOVELTY PENELITIAN

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat integrasi multidisipliner antara teori blended learning (Graham, 2006), *game-based learning* (Kapp, 2020), *embodied cognition* (Wilson, 2002), serta pembelajaran bahasa anak usia dini (Cameron, 2001). Penelitian ini juga memperluas konsep ESP ke dalam konteks PAUD melalui pendekatan *English for Kids* yang berbasis kebutuhan perkembangan anak.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan model implementatif yang dapat direplikasi oleh lembaga PAUD lainnya dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif. Pendidik didorong untuk tidak hanya mengintegrasikan teknologi, tetapi juga mengoptimalkan aktivitas fisik dan interaksi sosial sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Hal ini juga menuntut pendidik untuk memiliki kompetensi yang mumpuni dan kreatif dalam hal menentukan dan mengembangkan metode pengajaran pada anak (Rahmanita et al, 2023)

Adapun *novelty* penelitian ini terletak pada konsep sinkronisasi antara *blended learning* dan *game-based physical activity* dalam satu kerangka kurikulum terpadu, yang belum banyak dikaji secara spesifik pada konteks pendidikan anak usia dini. Sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung membahas kedua pendekatan tersebut secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk model pembelajaran holistik yang mengintegrasikan dimensi digital, fisik, dan linguistik secara simultan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan empiris sebelumnya, tetapi juga menawarkan pendekatan inovatif yang relevan dengan tantangan pendidikan di era Society 5.0, khususnya dalam mempersiapkan generasi alpha yang adaptif, komunikatif, dan kompetitif secara global.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa sinkronisasi antara *blended learning* dan *game-based physical activity* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengakselerasi penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. Model pembelajaran yang diterapkan bersifat *sequential-integrative*, di mana stimulasi digital melalui media audio-visual digunakan sebagai pemantik awal, kemudian diperkuat melalui aktivitas fisik berbasis permainan yang kontekstual. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan

aktif, motivasi belajar, serta pemahaman kosakata secara lebih natural tanpa bergantung pada metode hafalan konvensional.

Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh penerapan strategi *scaffolding* dan penggunaan *authentic materials* yang memungkinkan anak memahami bahasa melalui pengalaman langsung dan bermakna. Integrasi keempat komponen utama—*blended learning*, *game-based physical activity*, *scaffolding*, dan *authentic materials*—menghasilkan model pembelajaran yang holistik, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi alpha. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini akan lebih optimal apabila dirancang berbasis kebutuhan (*needs-based approach*) dengan menekankan aspek komunikatif dan kontekstual.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat sinergi antara pendekatan ESP dalam bentuk *English for Kids* dengan teori pembelajaran modern berbasis aktivitas dan teknologi. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi berupa model implementatif yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum PAUD yang inovatif dan relevan dengan tuntutan era society 5.0. Adapun kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara pembelajaran digital dan aktivitas fisik dalam satu kerangka kurikulum terpadu, yang terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada penggunaan bahasa secara nyata.

REFERENSI

Lisdiyana, L. (2023). Kompetensi Kepribadian Guru dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Al-Miskawaih: Journal of Science Education, 2(2), 217–234. https://doi.org/10.56436/mijose.v2i2.274

Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 67.

Munaamah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Peran guru dalam optimasi perkembangan sikap disiplin anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 355–362. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.38329.

Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 4(11), 3605–3624.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Prasetiya, B., & Cholily, Y. (2021). *Metode Pendidikan karakter Religius paling efektif di sekolah.* Publikasi Akademisi.

Rahmasari, R., Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2024). Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 109–122.

Riza, N. T., Maryani, K., & Fahmi, F. (2022). Penerapan teknik reward dan punishment dalam mengembangkan karakter disiplin anak usia 5-6 tahun di TK Melati Kragilan. Jurnal Ilmiah Ilmu https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1194 Pendidikan, 9(3), 355–362.

Sugiyono., (2015). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Alfabeta

Sopwandin, I. (2025). Implementasi Pembinaan Akhlak Peserta Didik Melalui Pembiasaan Shalat Dhuha dan Shalat Dzuhur Berjama'ah. *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, *6*(1), 190-199.

Wiyani, N. A. (2020). Manajemen Kelas Berbasis Karakter. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.