

Fun English Literacy: Penguatan Literasi Bahasa Inggris Dalam Menumbuhkan Karakter Positif Siswa Melalui Lagu, Cerita dan Permainan

Meidiana Eka Putri

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Bahasa Inggris
Lagu
Menyenangkan

ABSTRACT

This community service program was initiated due to the limited implementation of English literacy learning at TK Aisyiyah 11 Palembang. Many children still faced challenges in recognizing basic English vocabulary, following simple instructions, and participating confidently in classroom activities. Simultaneously, essential character values such as discipline, responsibility, cooperation, empathy, and respect for others had not yet been fully integrated into daily learning routines. To address these needs, the program aimed to enhance early English literacy while fostering positive character development through engaging and developmentally appropriate activities. The implementation applied an educative-participatory approach using thematic songs, interactive storytelling, picture-based vocabulary cards, and educational games. These activities encouraged children to listen attentively, repeat words, respond to simple expressions, move actively, and interact with peers in meaningful contexts. Observations and evaluations indicated notable improvements: children could recognize more vocabulary, responded more willingly to English prompts, and participated more actively in classroom interactions. Additionally, positive social behaviours, including cooperation and mutual respect, became more evident during learning sessions. The innovation of this program lies in its integrated model, combining songs, stories, visual aids, and games, effectively promoting both language skills and character development in early childhood education.

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan karena pembelajaran literasi bahasa Inggris di TK Aisyiyah 11 Palembang belum maksimal. Anak-anak masih kesulitan mengenal kosakata dasar, memahami instruksi sederhana, dan berpartisipasi dengan percaya diri di kelas. Nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerjasama, empati, dan saling menghargai juga belum sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Program ini bertujuan meningkatkan literasi bahasa Inggris sekaligus menanamkan karakter positif melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak. Pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan lagu bertema, cerita interaktif, kartu kosakata bergambar, dan permainan edukatif, sehingga anak terdorong mendengarkan, menirukan, merespon, bergerak aktif, dan berinteraksi dengan teman dalam konteks bermakna. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal kosakata, keberanian merespon ekspresi bahasa Inggris, serta partisipasi yang lebih aktif. Perilaku

Korespondensi penulis:

Email:
meidianaekaputri@yahoo.co.id

sosial positif juga semakin terlihat. Kebaruan program ini terletak pada model pembelajaran terintegrasi yang memadukan lagu, cerita, media visual, dan permainan untuk mengembangkan literasi bahasa dan karakter anak sejak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam proses pembentukan dasar perkembangan anak, baik dari aspek bahasa, berpikir, sosial, maupun emosional (Harahap, 2024). Dalam konteks perkembangan global, kemampuan literasi bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikenalkan sejak dini. Pengenalan bahasa asing pada anak usia dini dapat membantu kesiapan belajar anak serta mendukung kemampuan mereka dalam berinteraksi pada masa berikutnya. Akan tetapi, kondisi pembelajaran di TK Aisyiyah 11 Palembang menunjukkan bahwa penguatan literasi bahasa Inggris belum berjalan secara maksimal. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian anak masih mengalami hambatan dalam mengenali kosakata sederhana, menirukan ungkapan dasar, memahami instruksi, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, pembiasaan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, empati, dan sikap saling menghargai juga belum sepenuhnya menyatu dalam kegiatan belajar harian (Yudhiarti, Astuti, & Afif, 2025). Kondisi tersebut memperlihatkan adanya jarak antara kebutuhan pengembangan literasi bahasa dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Sejumlah kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menarik, aktif, dan menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan literasi bahasa Inggris anak usia dini. Penggunaan lagu edukatif, misalnya, dapat membantu anak mengingat kosakata melalui irama, pengulangan, dan gerakan, sekaligus meningkatkan minat serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Simarmata & Virganta, 2025). Selain itu, kegiatan storytelling interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak memperoleh kosakata melalui alur cerita, tokoh, konflik, dan pesan moral yang dekat dengan kehidupan mereka (Denac, Mohorko Germ, & Žnidaršič, 2025). Permainan edukatif yang dipandu guru juga memberi ruang bagi anak untuk belajar melalui interaksi sosial, melatih kesabaran, kedisiplinan, kerja sama, serta kemampuan menyelesaikan masalah sederhana (Mohammed, Nigussie, Schellens, & Rotsaert, 2026; Pyle, Wickstrom, Gross, & Kraszewski, 2024). Dengan demikian, pembelajaran yang memadukan lagu, cerita, dan permainan dipandang relevan untuk mengembangkan literasi bahasa sekaligus membentuk karakter anak secara bersamaan.

Walaupun demikian, pelaksanaan pembelajaran di lapangan masih menghadapi beberapa kendala. Ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak masih terbatas. Selain itu, respons anak terhadap kegiatan belajar juga beragam, sehingga guru perlu memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola aktivitas pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Mullis, Martin, Kennedy, & Foy, 2021). Permasalahan lain yang muncul adalah pembelajaran karakter sering kali dilakukan secara terpisah dari pembelajaran bahasa. Akibatnya, anak belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk

memahami dan membiasakan nilai-nilai moral melalui kegiatan belajar yang alami. Oleh karena itu, dibutuhkan rancangan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan literasi bahasa Inggris dengan pembentukan karakter positif melalui metode yang kontekstual, aktif, dan sesuai dengan dunia anak.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan untuk mengembangkan model pembelajaran integratif yang memanfaatkan lagu, cerita, dan permainan sebagai media utama. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris awal anak sekaligus memperkuat karakter positif dalam proses pembelajaran. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk memperluas penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris, membangun keberanian anak dalam merespons ungkapan sederhana, meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, serta menanamkan perilaku sosial positif seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan empati (Harahap, 2024; Simarmata & Virganta, 2025).

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam program ini menempatkan anak sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Lagu digunakan sebagai media awal untuk memperkenalkan kosakata dan membangun kebiasaan positif melalui irama, pengulangan, ekspresi, dan gerakan. Storytelling dimanfaatkan untuk memberikan konteks makna serta menyampaikan nilai moral melalui cerita, tokoh, dan peristiwa yang mudah dipahami anak. Sementara itu, permainan edukatif berfungsi sebagai sarana praktik bahasa sekaligus media pembiasaan perilaku sosial. Melalui kegiatan seperti bermain peran, mencocokkan kata dengan gambar, dan permainan kelompok terarah, anak dapat belajar menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif sambil membangun sikap kerja sama, disiplin, dan saling menghargai (Denac et al., 2025; Mohammed et al., 2026).

Melalui pendekatan tersebut, program ini diharapkan mampu mendorong peningkatan literasi bahasa Inggris anak, membentuk keberanian dalam berkomunikasi sederhana, serta memperkuat perilaku positif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Keterlibatan guru dalam penyusunan perangkat ajar, pengembangan media, dan pendampingan kegiatan juga menjadi bagian penting agar praktik pembelajaran dapat terus dilanjutkan setelah program selesai (Pyle et al., 2024). Dengan demikian, program ini tidak hanya ditujukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di TK Aisyiyah 11 Palembang, tetapi juga berpotensi menjadi contoh model pembelajaran yang dapat disesuaikan dan diterapkan pada lembaga PAUD lain dengan karakteristik serupa.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan menempatkan anak sebagai pelaku utama dalam proses belajar dan guru sebagai mitra pemberdayaan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, interaksi, gerakan, gambar, lagu, cerita, dan permainan. Program Fun English Literacy dilaksanakan di TK Aisyiyah 11 Palembang selama satu bulan.

Peserta kegiatan terdiri atas 15 peserta didik dengan rentang usia 5-6 tahun, yang berasal dari 1 kelas. Kegiatan melibatkan 2 guru pendamping. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 3 sesi, dengan frekuensi 1 kali/minggu dan durasi 45 menit setiap sesi.

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan observasi awal terhadap kemampuan peserta didik dalam mengenali kosakata bahasa Inggris sederhana, memahami instruksi, merespons ungkapan, berpartisipasi dalam kegiatan, serta menunjukkan perilaku sosial positif. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim menyusun materi dan media pembelajaran berupa lagu tematik, cerita bergambar, kartu kosakata, dan permainan edukatif.

Tahap implementasi dilakukan melalui tiga aktivitas inti. Pertama, lagu tematik berbahasa Inggris digunakan untuk mengenalkan kosakata dasar melalui pengulangan, irama, gerakan, dan ekspresi. Kedua, storytelling interaktif digunakan untuk memberikan konteks makna kosakata sekaligus mengintegrasikan pesan karakter. Ketiga, permainan edukatif digunakan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik mempraktikkan kosakata dan perilaku sosial melalui mencocokkan gambar-kata, mengikuti instruksi, bermain peran, dan permainan kelompok.

Pemberdayaan guru dilakukan melalui berbagi pengetahuan, pelatihan, dan pendampingan praktik. Tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai prinsip pengenalan bahasa Inggris yang sesuai perkembangan anak, mendemonstrasikan penggunaan lagu, storytelling, kartu kosakata, dan permainan, kemudian mendampingi guru saat menerapkan aktivitas di kelas. Guru dilibatkan dalam persiapan media, pengelolaan kelas, pemberian instruksi, observasi respons anak, dan refleksi. Media dan contoh aktivitas yang telah digunakan dapat digunakan kembali oleh guru setelah program selesai. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pendamping, tetapi memperoleh kapasitas untuk melanjutkan model Fun English Literacy secara mandiri.

Dalam program ini, literasi Bahasa Inggris anak usia dini didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan awal anak untuk mengenali dan memahami kosakata atau ungkapan Bahasa Inggris sederhana melalui konteks lisan dan visual, menirukan bunyi atau kata yang dicontohkan, merespons instruksi atau pertanyaan sederhana, serta menghubungkan kata dengan gambar, gerakan, benda, atau situasi yang familiar. Indikator yang diamati meliputi: (1) pengenalan kosakata sederhana; (2) kemampuan menirukan kata atau ungkapan; (3) kemampuan merespons instruksi atau pertanyaan sederhana; (4) keberanian berpartisipasi; dan (5) kemampuan menggunakan atau memilih kosakata dalam aktivitas bermain.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat respons, keterlibatan, dan perkembangan peserta didik selama kegiatan. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai kesesuaian media, kemudahan penerapan, dan respons anak. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan digunakan sebagai bukti pelaksanaan dan bahan triangulasi.

Evaluasi dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui perbandingan temuan observasi awal, proses pelaksanaan, dan observasi akhir. Karena program tidak menggunakan analisis statistik inferensial, perubahan hasil tidak dinyatakan sebagai 'peningkatan signifikan'. Istilah yang digunakan adalah 'perubahan positif', 'peningkatan berdasarkan hasil observasi', atau 'perkembangan selama pelaksanaan program'. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki media, menyesuaikan aktivitas dengan kemampuan anak, dan menyusun tindak lanjut bersama guru.

Pembagian tugas tim pengabdian dan guru dilakukan secara kolaboratif. Tim pengabdian bertanggung jawab atas identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pengembangan media, demonstrasi metode, pendampingan pelaksanaan, observasi, dan evaluasi program. Guru membantu pengondisian peserta didik, memberikan informasi mengenai karakteristik dan kebutuhan anak, mendampingi pelaksanaan aktivitas, melakukan pengamatan harian, serta melanjutkan penggunaan media dan strategi setelah program selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Fun English Literacy: Penguatan Literasi Bahasa Inggris melalui Lagu, Cerita, dan Permainan untuk Menumbuhkan Karakter Positif Siswa di TK Aisyiyah 11 dilaksanakan sebagai upaya menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Program ini difokuskan pada penguatan literasi bahasa Inggris dasar, terutama dalam aspek pengenalan kosakata sederhana, kemampuan menirukan ungkapan dasar, keberanian merespons instruksi, serta pembiasaan karakter positif. Karakter yang dikembangkan meliputi disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kepedulian, dan sikap saling menghargai. Fokus kegiatan tersebut sejalan dengan rancangan program yang menempatkan siswa TK Aisyiyah 11 Palembang sebagai peserta utama dan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif melalui lagu, cerita, dan permainan.

Pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis, yaitu observasi awal, perencanaan kegiatan, penyusunan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran inti, pengamatan perkembangan siswa, evaluasi, serta refleksi bersama pihak sekolah. Pada tahap awal, tim melakukan koordinasi dengan TK Aisyiyah 11 untuk menyesuaikan jadwal, kebutuhan peserta didik, dan teknis pelaksanaan program. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak belum terbiasa mendengar maupun menggunakan kosakata bahasa Inggris sederhana dalam proses belajar. Anak cenderung lebih mudah memberikan respons ketika pembelajaran dikemas melalui aktivitas yang menarik, seperti lagu, gerakan tubuh, gambar, dan permainan kelompok. Temuan tersebut menjadi dasar bagi tim untuk merancang pembelajaran yang tidak berpusat pada ceramah, melainkan pada pengalaman langsung yang dekat dengan dunia anak. Program berlangsung selama tiga bulan dengan 3 pertemuan, frekuensi 1 kali/ minggu dan durasi 45 menit per sesi.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan penggunaan lagu tematik berbahasa Inggris. Lagu dimanfaatkan untuk memperkenalkan kosakata dasar, seperti sapaan, warna, angka, benda-benda di kelas, anggota tubuh, serta aktivitas sehari-hari. Melalui pengulangan lirik, gerakan, dan ekspresi guru, anak lebih mudah mengenali bunyi kata dan mengaitkannya dengan makna. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika kegiatan belajar diawali dengan bernyanyi. Anak yang sebelumnya terlihat pasif mulai mengikuti gerakan, menirukan kosakata sederhana, dan memperlihatkan perhatian yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa lagu dapat menjadi media pembuka yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus membantu mengurangi rasa takut anak terhadap bahasa Inggris.



Gambar 1. Peserta Menyanyikan lagu Bahasa Inggris

Kegiatan berikutnya dilakukan melalui storytelling interaktif dengan bantuan cerita bergambar. Cerita yang digunakan disusun secara sederhana, menampilkan tokoh, situasi, dan pesan moral yang mudah dipahami anak. Melalui cerita, siswa tidak hanya mengenal kosakata secara terpisah, tetapi juga memahami penggunaan kata dalam konteks tertentu. Saat guru menunjukkan gambar dan mengucapkan kata atau ungkapan sederhana, siswa diajak menirukan, menjawab pertanyaan singkat, serta menunjukkan gambar yang sesuai dengan kata yang disebutkan. Berdasarkan hasil pengamatan, storytelling membantu meningkatkan perhatian siswa karena anak tertarik pada warna, tokoh, dan alur cerita. Selain itu, nilai karakter seperti kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, dan sikap membantu teman dapat disampaikan secara lebih alami melalui perilaku tokoh dalam cerita, bukan melalui nasihat langsung yang kaku.

Tahap penutup dilakukan melalui permainan edukatif. Permainan yang digunakan antara lain mencocokkan gambar dengan kata, mengikuti instruksi sederhana, permainan gerak, bermain peran, dan aktivitas kelompok. Melalui permainan, siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan kosakata yang telah diperkenalkan dalam lagu dan cerita. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena anak belajar sambil bergerak, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman. Dalam permainan kelompok, terlihat adanya perkembangan sikap sosial, seperti menunggu giliran, mengikuti aturan, membantu teman, dan menerima hasil permainan dengan lebih baik. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguatan bahasa, tetapi juga sebagai media pembiasaan karakter positif dalam situasi belajar yang konkret.



Gambar 2. Peserta Melakukan Permainan Gambar

Temuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang

memadukan lagu, cerita, dan permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan bahasa Inggris. Siswa tampak lebih berani menirukan kosakata sederhana, lebih aktif mengikuti arahan guru, dan lebih tertarik menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Selain itu, program ini juga memberi ruang bagi anak untuk membangun rasa percaya diri. Anak yang sebelumnya cenderung diam, malu, atau ragu mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, menunjuk gambar, mengikuti gerakan, serta mengulang kosakata bersama teman-temannya. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, bertahap, dan tidak memberikan tekanan kepada anak untuk langsung menguasai bahasa secara sempurna.

Dari sisi pembentukan karakter, kegiatan ini memberikan pengaruh positif terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran. Nilai disiplin tampak ketika siswa belajar mengikuti aturan permainan, mendengarkan instruksi guru, dan merapikan kembali media yang telah digunakan. Nilai kerja sama terlihat saat siswa mengikuti aktivitas kelompok, saling membantu dalam mencocokkan gambar, serta berpartisipasi dalam permainan bersama. Nilai tanggung jawab muncul ketika anak diberi tugas sederhana, seperti memegang kartu kosakata, menjawab sesuai giliran, atau mengembalikan alat permainan ke tempat semula. Sementara itu, nilai empati dan saling menghargai mulai terlihat ketika anak memberi kesempatan kepada teman, tidak berebut media, dan memberikan respons positif saat teman berhasil menjawab. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa dapat dipadukan dengan pendidikan karakter apabila kegiatan dirancang secara terpadu dan sesuai dengan perkembangan anak.

Faktor pendukung utama dalam kegiatan ini adalah kesesuaian metode dengan karakteristik anak usia dini. Anak TK umumnya lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan lagu, gambar, gerakan, cerita, dan permainan. Oleh karena itu, penggunaan media sederhana seperti lagu tematik, cerita bergambar, kartu kosakata, dan alat permainan edukatif sangat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dukungan dari pihak sekolah dan guru juga menjadi unsur penting dalam keberhasilan kegiatan. Guru membantu mengondisikan siswa, mendampingi proses pembelajaran, serta memberikan masukan mengenai kebiasaan belajar anak di kelas. Selain itu, materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami arti kosakata dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka.

Walaupun kegiatan berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala yang muncul adalah perbedaan kemampuan dan keberanian anak dalam merespons pembelajaran. Sebagian anak dapat menirukan kosakata dan mengikuti instruksi dengan cepat, sedangkan anak lainnya membutuhkan waktu lebih lama untuk merasa nyaman dan percaya diri. Selain itu, rentang konsentrasi anak usia dini yang relatif singkat membuat kegiatan perlu disusun secara bervariasi agar siswa tidak cepat bosan. Hambatan lainnya berkaitan dengan keterbatasan waktu pelaksanaan, sehingga penguatan kosakata dan karakter perlu dilakukan secara berulang agar hasilnya lebih optimal. Dari sisi teknis, media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan jumlah siswa agar setiap anak memiliki kesempatan yang cukup untuk terlibat secara aktif.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi lagu, cerita, dan permainan merupakan strategi yang tepat untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Lagu

membantu anak mengenali bunyi dan kosakata melalui pengulangan yang menyenangkan. Cerita memberikan konteks makna sekaligus menyampaikan nilai moral secara tidak langsung. Sementara itu, permainan memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam kegiatan yang dekat dengan dunia mereka. Ketiga strategi tersebut saling melengkapi karena tidak hanya mendorong perkembangan kognitif, tetapi juga mendukung aspek sosial dan emosional anak. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan bahasa Inggris, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan mendukung pembentukan karakter positif.

Dampak program terhadap lingkungan sekolah terlihat dari bertambahnya variasi strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengenalkan bahasa Inggris. Selain memperoleh contoh kegiatan, guru mendapatkan transfer pengetahuan dan pendampingan langsung dalam penggunaan lagu tematik, cerita bergambar, kartu kosakata, dan permainan edukatif. Guru juga dilibatkan dalam menyiapkan media, mengelola aktivitas, mengamati respons anak, dan melakukan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan selama program dapat dimanfaatkan kembali oleh guru setelah kegiatan selesai. Kondisi ini memperkuat kapasitas guru untuk melanjutkan program secara mandiri dan mengintegrasikan aktivitas literasi Bahasa Inggris dengan pembentukan karakter dalam pembelajaran rutin.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendekatan yang aktif, komunikatif, dan sesuai dengan dunia anak. Program ini membuktikan bahwa lagu, cerita, dan permainan dapat menjadi media yang efektif dalam mengenalkan kosakata sederhana sekaligus menumbuhkan karakter positif. Keberhasilan program tidak hanya tampak dari bertambahnya kosakata yang dikenali siswa, tetapi juga dari meningkatnya keberanian, keaktifan, kedisiplinan, kerja sama, dan kepedulian anak selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu terus dikembangkan agar penguatan literasi bahasa Inggris dan pendidikan karakter dapat menjadi bagian dari budaya belajar di TK Aisyiyah 11 Palembang.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan program Fun English Literacy menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi Bahasa Inggris awal siswa TK Aisyiyah 11, khususnya dalam penguasaan kosakata sederhana, kemampuan menirukan ungkapan dasar, dan keberanian merespons instruksi. Peningkatan ini dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa pendekatan berbasis lagu, cerita, dan permainan mampu membangkitkan motivasi belajar anak usia dini dan memfasilitasi pembelajaran bahasa secara kontekstual. Lagu berperan dalam memberikan pengulangan kosakata dengan cara yang menyenangkan, cerita menambah konteks makna dan membentuk nilai moral, sedangkan permainan memungkinkan praktik bahasa secara aktif sekaligus memperkuat perilaku sosial positif seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan empati. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas media musikal, storytelling, dan play-based learning dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan karakter anak (Simarmata & Virganta, 2025; Yudhiarti et al., 2025; Mohammed et al., 2026).

Refleksi terhadap keberhasilan program menunjukkan bahwa faktor pendukung utama

adalah kesesuaian metode dengan karakteristik belajar anak usia dini dan keterlibatan guru sebagai fasilitator. Pendampingan guru dalam penyusunan media pembelajaran dan pengelolaan kegiatan terbukti membantu kelancaran pelaksanaan serta memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan berpartisipasi. Sementara itu, faktor penghambat seperti perbedaan kemampuan individu, rentang perhatian yang pendek, dan keterbatasan waktu pelaksanaan menjadi catatan penting untuk perbaikan di program selanjutnya.

Jika dibandingkan dengan program atau penelitian terdahulu, model integratif ini memberikan kontribusi lebih karena tidak hanya menekankan aspek linguistik, tetapi juga secara sistematis menanamkan nilai karakter melalui kegiatan interaktif. Program sebelumnya sering terfokus pada pengenalan kosakata atau storytelling saja, sedangkan Fun English Literacy menggabungkan ketiga elemen lagu, cerita, dan permainan sebagai strategi yang saling melengkapi, sehingga pembelajaran bahasa dan karakter berjalan simultan.

Secara konseptual, program ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran bahasa pada anak usia dini efektif bila dikemas melalui aktivitas yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Secara praktis, guru memperoleh strategi pembelajaran yang dapat diterapkan kembali, termasuk penggunaan media sederhana seperti lagu tematik, cerita bergambar, kartu kosakata, dan permainan edukatif. Rekomendasi untuk pengembangan program berikutnya antara lain memperpanjang durasi pelaksanaan, menyesuaikan kegiatan dengan tingkat kemampuan individu, menambah variasi permainan, serta melakukan evaluasi berulang untuk memantau perkembangan literasi dan karakter secara lebih sistematis.

Hasil diskusi ini menegaskan bahwa pendekatan integratif berbasis lagu, cerita, dan permainan tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mampu menumbuhkan karakter positif anak, sehingga model ini layak dijadikan acuan pengembangan kegiatan literasi Bahasa Inggris di TK secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Program Fun English Literacy berhasil meningkatkan literasi Bahasa Inggris awal siswa TK Aisyiyah 11 serta menumbuhkan karakter positif seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan empati. Hasil pengamatan menunjukkan anak mampu mengenal dan menirukan kosakata sederhana, lebih berani merespons instruksi, dan aktif mengikuti kegiatan bernyanyi, storytelling, dan permainan edukatif. Tersedianya media pembelajaran sederhana seperti lagu tematik, cerita bergambar, kartu kosakata, dan permainan mendukung keberlanjutan praktik literasi dan karakter di sekolah.

Kontribusi program terhadap komunitas terlihat dari peningkatan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran kreatif dan kontekstual. Guru memperoleh pengalaman dalam menggunakan strategi integratif yang dapat diterapkan kembali di kelas, sehingga memberikan model pembelajaran yang berkelanjutan bagi sekolah dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Kendala yang ditemukan meliputi perbedaan kemampuan individu, rentang perhatian yang

pendek, dan keterbatasan waktu pelaksanaan. Rekomendasi pengembangan selanjutnya mencakup penambahan variasi media dan permainan, penyesuaian aktivitas dengan kemampuan anak, serta evaluasi berkala untuk memantau perkembangan literasi dan karakter secara lebih sistematis

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Panduan mata pelajaran Bahasa Inggris: Fase B–F dan Fase F tingkat lanjut (SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK)*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Battelle for Kids. (2019). *Framework for 21st century learning definitions*. Battelle for Kids.
- Brookhart, S. M. (2020). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- Brown, H. D. (2020). *Principles of language learning and teaching* (4th ed.). Longman.
- Brown, H. D. (2019). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). Pearson Education.
- Crystal, D. (2023). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Denac, O., Mohorko Germ, I., & Žnidaršič, J. (2025). *Encouraging social and emotional learning in preschool children through carrying out musical activities in the daily routine*. *Cent Educ Policy Stud J*, 15(2), 181–199.
- Ellis, R. (2017). *Second language acquisition*. Oxford University Press.
- Grabe, W. (2019). *Reading in a second language: Moving from theory to practice*. Cambridge University Press.
- Harahap, T. (2024). *Pentingnya literasi bahasa Inggris pada anak usia dini*. Jakarta: Pendidikan Abad Ke-21.
- Harmer, J. (2019). *How to teach English*. Pearson Longman.
- Hughes, A. (2023). *Testing for language teachers* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Larsen-Freeman, D. (2020). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). *Play-based learning in early childhood education: A scoping review*. *Early Child Educ J*, 54(1), 25–44.
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Kennedy, A. M., & Foy, P. (2021). *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)*. TIMSS & PIRLS International Study Center, Boston College.
- OECD. (2023, December 5). *PISA 2022 results (Volume I and II): Country notes—Indonesia*. OECD.
- Prince, M. J. (2024). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. doi:10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2022). *Framework asesmen kompetensi minimum (AKM)*.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pusat Asesmen Pendidikan. (2023, February). *Asesmen Nasional* (Paparan). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog

Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, O., & Kraszewski, E. (2024). *Supporting literacy development in kindergarten through teacher-facilitated play*. J Early Child Res, 22(3), 428–441.

Rost, M. (2019). *Teaching and researching listening* (2nd ed.). Pearson Education.

Schmitt, N. (2019). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.

Simarmata, P., & Virganta, A. L. (2025). *Perbedaan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui lagu edukatif pada anak usia dini*. J Pendidik Anak, 34(2), 89–99

Yudhiarti, N. P., Astuti, H., & Afif, S. (2025). *The implementation of picture storytelling to foster positive character education in early childhood*. Bandung: Pustaka Pendidikan.