
PENINGKATAN LITERASI BAHASA INGGRIS ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM ENGLISH FUN LITERACY BERBASIS SONGS AND GAMES

Syaprizal, Dewi Syafitri, Ani Fiani
Universitas PGRI Silampari
Email: syaprizalmpd@gmail.com

ABSTRAK

Literasi bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar untuk mendukung kemampuan komunikasi dan kesiapan peserta didik menghadapi perkembangan global. Namun, anak-anak di wilayah pedesaan umumnya masih menghadapi berbagai kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti keterbatasan kosakata, rendahnya motivasi belajar, serta minimnya akses terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan program pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris anak sekolah dasar melalui Program *English Fun Literacy* berbasis *songs and games*. Program dilaksanakan selama satu hari pada anak-anak usia sekolah dasar di desa lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) kelurahan Air Kati dengan jumlah peserta kurang dari 20 orang. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti angka, warna, hewan, buah-buahan, anggota tubuh, dan benda-benda di lingkungan sekitar. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bernyanyi, permainan edukatif, kuis kelompok, serta praktik penggunaan kosakata secara sederhana.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengenali, mengingat, dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris. Selain itu, peserta menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keaktifan selama kegiatan, serta keberanian dalam menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Aktivitas *songs and games* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Program *English Fun Literacy* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pengabdian yang efektif dalam mendukung peningkatan literasi bahasa Inggris anak sekolah dasar di lingkungan masyarakat.

Kata Kunci: Literasi, Bahasa Inggris, Kosakata, *Songs and Games*, dan Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, teknologi, komunikasi, dan ekonomi. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi abad ke-21 yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan global yang semakin pesat. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar menjadi langkah strategis untuk membangun fondasi kemampuan berbahasa yang kuat. Literasi bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menggunakan, dan mengomunikasikan kosakata dalam konteks sehari-hari. Penguasaan kosakata menjadi fondasi utama dalam perkembangan keterampilan berbahasa karena siswa tidak dapat memahami teks maupun mengekspresikan ide tanpa memiliki perbendaharaan kata yang memadai. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kosakata berkorelasi positif dengan

kemampuan membaca, berbicara, dan menulis siswa (Hasiti et al., 2026).

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu menyukai aktivitas bermain, bergerak, bernyanyi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa Inggris perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan sering kali menyebabkan siswa cepat bosan dan kehilangan motivasi belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang mengintegrasikan unsur hiburan (edutainment) mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Maghfiroh & Widiyanto, 2026).

Program English Fun Literacy dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Dalam program ini, peserta memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bernyanyi, bermain, bergerak, dan berkomunikasi secara sederhana menggunakan bahasa Inggris. Lagu dipilih karena memiliki unsur repetisi yang membantu proses

penyimpanan kosakata dalam memori jangka panjang. Sementara itu, permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menggunakan kosakata secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan tidak mengancam (Murtiningsih, Putri, & Puspawati, 2023)

Selain itu, pelaksanaan program dalam konteks Kuliah Kerja Nyata (KKN) memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat melalui penyediaan layanan pendidikan nonformal yang inovatif. Kehadiran mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memperluas akses anak-anak desa terhadap kegiatan literasi bahasa Inggris yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka. Temuan berbagai program pengabdian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis fun learning di lingkungan masyarakat mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif anak-anak dalam proses belajar (Fikliona, 2026).

Instrumen Evaluasi Program

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, evaluasi dilakukan menggunakan indikator berikut:

Aspek yang Dinilai	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Penguasaan Kosakata	Mampu menyebutkan kosakata yang dipelajari	Tes lisan
Partisipasi	Keaktifan mengikuti kegiatan	Observasi
Motivasi Belajar	Antusias mengikuti pembelajaran	Observasi dan wawancara
Kepercayaan Diri	Berani menjawab dan berbicara	Observasi
Pemahaman Materi	Mampu mencocokkan gambar dan kosakata	Kuis

HASIL

Program *English Fun Literacy* berbasis songs and games dilaksanakan selama satu hari dengan melibatkan anak-anak usia sekolah dasar yang berada di desa lokasi KKN. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah kurang dari 20 orang dengan rentang

usia yang beragam. Meskipun memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta memiliki pengetahuan bahasa Inggris yang masih terbatas. Kosakata yang mereka kuasai umumnya hanya berkaitan dengan angka dan beberapa warna dasar. Sebagian besar peserta juga masih merasa malu untuk mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara langsung karena kurang terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan diawali dengan sesi ice breaking dan pengenalan kosakata dasar menggunakan media gambar dan flashcard. Pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan kosakata yang berkaitan dengan warna (*colors*), angka (*numbers*), hewan (*animals*), buah-buahan (*fruits*), anggota tubuh (*parts of body*), dan benda-benda di sekitar mereka (*daily objects*). Penggunaan media visual membantu peserta memahami makna kosakata secara lebih mudah karena mereka dapat

menghubungkan kata dengan objek yang nyata.

Setelah sesi pengenalan kosakata, peserta mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis lagu bahasa Inggris. Lagu seperti *ABC Song*, *Head, Shoulders, Knees and Toes*, serta *Old MacDonald Had a Farm* digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkuat daya ingat peserta terhadap kosakata yang telah dipelajari. Selama kegiatan berlangsung, peserta tampak aktif mengikuti gerakan dan mengulangi kosakata yang terdapat dalam lagu. Pengulangan yang dilakukan secara alami melalui nyanyian membantu peserta mengingat kosakata dengan lebih baik dibandingkan metode hafalan konvensional.

Pada sesi permainan edukatif, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengikuti berbagai aktivitas seperti *Vocabulary Bingo*, *Guess the Picture*, *Simon Says*, dan *Word Matching Game*. Kegiatan ini menjadi bagian yang paling diminati peserta karena memberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain. Peserta tampak lebih berani menjawab pertanyaan dan berlomba menyebutkan

kosakata yang sesuai dengan gambar atau instruksi yang diberikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta mampu menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari dengan tingkat ketepatan yang lebih baik. Peserta juga mampu menghubungkan kosakata dengan gambar yang sesuai serta menggunakan beberapa kosakata dalam ungkapan sederhana. Sebagai contoh, peserta mampu menyebutkan nama warna, angka, hewan, dan anggota tubuh dalam bahasa Inggris tanpa bantuan fasilitator.

Selain peningkatan penguasaan kosakata, perubahan positif juga terlihat pada aspek afektif peserta. Pada awal kegiatan beberapa peserta cenderung pasif dan enggan berbicara. Namun, setelah mengikuti sesi lagu dan permainan, peserta mulai menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi. Mereka berani menjawab pertanyaan, mengikuti kuis kelompok, serta tampil di depan teman-temannya untuk menyebutkan kosakata yang telah dipelajari. Dari aspek partisipasi, hampir seluruh peserta terlibat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan songs and games mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan membuat peserta merasa nyaman untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris tanpa takut melakukan kesalahan.

Secara keseluruhan, program *English Fun Literacy* berhasil mencapai tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan literasi bahasa Inggris dasar pada anak sekolah dasar. Keberhasilan program terlihat dari meningkatnya penguasaan kosakata, partisipasi aktif peserta, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta tumbuhnya keberanian dalam menggunakan bahasa Inggris sederhana selama kegiatan berlangsung.

PEMBAHASAN

Keberhasilan Program *English Fun Literacy* dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran bahasa anak yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Anak-anak cenderung lebih mudah menyerap informasi ketika proses pembelajaran melibatkan unsur visual, auditori, dan kinestetik secara

bersamaan. Lagu menyediakan stimulasi auditori melalui musik dan lirik, sedangkan permainan memberikan pengalaman kinestetik melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial. Kombinasi kedua pendekatan tersebut membantu peserta memahami serta mengingat kosakata baru dengan lebih efektif (Murtiningsih et al., 2023)

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan lagu dapat meningkatkan retensi kosakata dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lagu memungkinkan terjadinya pengulangan secara alami tanpa menimbulkan kebosanan. Ketika peserta menyanyikan lagu yang sama berulang kali, mereka secara tidak sadar mengulang kosakata yang sedang dipelajari sehingga proses penyimpanan informasi dalam memori menjadi lebih kuat (Nadia et al., 2026)

Di sisi lain, penggunaan permainan edukatif memberikan kontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif peserta. Berbagai permainan seperti Bingo Vocabulary, Simon Says, dan Matching Cards mendorong peserta untuk menggunakan

kosakata dalam konteks yang lebih komunikatif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar (Siregar et al., 2026).

Program ini juga memberikan dampak sosial yang positif. Anak-anak tidak hanya belajar bahasa Inggris tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai teman, dan berkomunikasi dalam kelompok. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan akademik tetapi juga pengembangan keterampilan sosial peserta.

SIMPULAN

Program *English Fun Literacy* berbasis songs and games berhasil meningkatkan literasi bahasa Inggris anak sekolah dasar di desa lokasi KKN. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya penguasaan kosakata, meningkatnya motivasi belajar, keaktifan peserta selama kegiatan, serta tumbuhnya kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris sederhana.

Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif bagi anak-anak. Oleh karena itu, pendekatan songs and games direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan baik oleh sekolah, komunitas belajar, maupun program KKN pada periode berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badu, H., & Talib, R. R. (2026). Pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan edukatif untuk penguasaan kosakata *things in the classroom* pada siswa sekolah dasar. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(2), 511–518.
- Fikliona, et al., (2026). Mewujudkan Kampung Bahasa Melalui Fun Learning Bahasa Inggris Bagi Anak Sekolah Dasar Di Masjid Al-Hidayah. (2026). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 364-371. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v4i1.13248>
- Hastini, H., Rodiah, F., Iskandar, I., & Patangai, S. F. A. (2026). Program English Literacy: Pengenalan membaca dan menulis bahasa Inggris dasar bagi siswa sekolah dasar. *JUDIMAS*, 4(2), 168–180.
- Maghfiroh, F., & Widiyanti, K. (2026). Level up and tune in: Engaging young learners through vocabulary songs and interactive games. *International Journal of Community Service in Language, Literature, Culture, and Their Teaching*, 2(2), 95–103.
- Murtiningsih, S. R., Putri, A. W. D., & Puspawati, I. (2023). Using English songs to teach vocabulary in an elementary school. *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks*, 11(1).
- Nadia, F., Fauziah, & Farizawati. (2026). *The role of songs in promoting vocabulary learning among young EFL students in elementary school. Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 6(1), 318–327. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/EE/article/view/3821>
- Siregar, T. M. S., et al. (2026). Teachers' strategies in teaching English vocabulary through games in elementary school. *Indonesian Journal Education*, 5(2), 156–159.