



Integrasi Game Edukatif dan Lagu Interaktif dalam Pengajaran Fonik Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar

Sri Widyarti Ali*

Universitas Negeri Gorontalo

Dewi Dama

Universitas Negeri Gorontalo

Alamat: Jl.Jenderal Soedirman No.6 Kota Gorontalo

Korespondensi penulis: widyartiali@ung.ac.id

Abstrak. *This community service initiative aims to strengthen young learners' foundational English literacy by enhancing their ability to recognize and associate sounds with letters through a playful, phonics-based approach. The program was implemented using interactive educational games and thematic songs designed to align with children's cognitive development. Many kindergarten and early primary school students are introduced to English primarily through memorization, which often limits their phonological awareness and accuracy in pronunciation. Through structured phonics activities, game-based group tasks, and picture-supported learning, this program offered an engaging and developmentally appropriate alternative. The implementation also involved teachers, who observed and adopted simple phonics strategies for classroom practice. The findings highlight not only children's progress in decoding skills but also teachers' increased understanding of practical phonics techniques suitable for early childhood instruction. The results indicate an improvement in children's sound-letter recognition, confidence in pronouncing basic English words, and enthusiasm for learning.*

Keywords: *early childhood; English literacy; games; phonics; songs.*

Abstrak. *Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi dasar bahasa Inggris anak-anak melalui peningkatan kemampuan mengenali dan menghubungkan bunyi dengan huruf menggunakan pendekatan fonik yang dikemas secara menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan memanfaatkan permainan edukatif dan lagu tematik yang dirancang sesuai perkembangan kognitif anak usia dini. Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris di TK dan SD sering berfokus pada hafalan kosakata sehingga anak kurang memiliki kesadaran fonologis yang memadai, terutama dalam melafalkan dan membaca kata sederhana. Melalui rangkaian aktivitas fonik, permainan kelompok, serta penggunaan kartu bergambar, kegiatan ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Guru juga terlibat dalam proses pelaksanaan sehingga memperoleh pemahaman praktis mengenai strategi fonik yang mudah diterapkan di kelas. Selain peningkatan kemampuan anak, kegiatan ini turut memperlihatkan perubahan sikap guru yang mulai memahami peran penting kesadaran fonologis dalam membaca permulaan dan menyadari perlunya strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan multisensori. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bunyi-huruf, keberanian melafalkan kata sederhana, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.*

Kata Kunci: *anak usia dini; fonik; game; lagu; literasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar telah menjadi bagian penting dalam menyiapkan peserta didik menghadapi perkembangan global. Anak-anak pada masa usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat peka terhadap

rangsangan linguistik, sehingga pengenalan pola bunyi dan huruf memiliki kontribusi signifikan terhadap kemampuan membaca dan pelafalan di tahap selanjutnya. Namun, praktik pembelajaran bahasa Inggris di banyak lembaga pendidikan dasar masih menitikberatkan pada penguasaan kosakata secara hafalan tanpa memberikan dasar fonologis yang memadai. Situasi ini menciptakan kesenjangan (gap) antara kebutuhan ideal pembelajaran berbasis fonik (das sollen) dan praktik aktual di lapangan yang cenderung repetitif serta kurang interaktif (das sein).

Selain itu, minimnya pelatihan bagi guru mengenai pendekatan fonik menyebabkan materi ajar yang digunakan masih bersifat konvensional dan tidak mengakomodasi aspek kesadaran fonologis secara sistematis. Beberapa guru juga berpendapat bahwa fonik merupakan teknik yang sulit diterapkan karena keterbatasan media, padahal penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dapat mempelajari pola bunyi-huruf secara efektif melalui aktivitas multisensori sederhana.

Kajian teoretis mengenai pembelajaran bahasa untuk anak usia dini menegaskan bahwa pendekatan fonik merupakan strategi yang efektif untuk membantu anak memahami hubungan antara bunyi dan simbol grafis, mengembangkan kemampuan decoding, serta memperbaiki akurasi pengucapan. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dan aktivitas musikal mampu meningkatkan motivasi, atensi, serta retensi bahasa pada anak. Dalam konteks pemerolehan bahasa kedua, strategi berbasis permainan dan musik juga membantu mengurangi kecemasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak.

Kondisi anak-anak TK dan SD di wilayah Kota Gorontalo memperlihatkan fenomena serupa. Guru cenderung mengandalkan metode pembelajaran tradisional dan belum familiar dengan teknik fonik dasar. Media pembelajaran kreatif seperti kartu fonik, permainan fonik, dan lagu tematik juga masih minim tersedia. Selain itu, orang tua sebagian besar tidak memiliki latar belakang penggunaan bahasa Inggris di rumah sehingga dukungan belajar anak terbatas. Pengalaman menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan intervensi berbasis literasi awal yang praktis, murah, mudah diterapkan, namun tetap efektif untuk meningkatkan kemampuan fonologis anak.

Program “Phonics & Fun: Penguatan Bunyi-Aksara Bahasa Inggris dengan Game dan Lagu” dirancang sebagai solusi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Melalui pendekatan berbasis game dan musik, kegiatan ini mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain menyasar anak didik sebagai peserta utama, program ini turut melibatkan guru sebagai pengamat aktif agar strategi fonik dapat diterapkan secara berkelanjutan di kelas.

Kegiatan ini juga relevan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM), terutama dalam menguatkan keterlibatan mahasiswa pada aktivitas pengabdian berbasis literasi dan pengembangan media pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa juga memberikan kontribusi tambahan berupa kreativitas dalam menciptakan media, kemampuan menggunakan pendekatan berbasis teknologi, serta dukungan dalam dokumentasi kegiatan. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan utama kegiatan ini adalah memperkuat kemampuan fonik dasar anak-anak serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran fonik (phonics instruction) merupakan pendekatan sistematis dalam literasi awal yang menekankan keterhubungan antara bunyi ujaran (phonemes) dan representasi grafisnya (graphemes). Pendekatan ini bertujuan membekali anak dengan kemampuan decoding, yaitu kemampuan mengenali kata melalui penerapan hubungan bunyi–huruf secara otomatis. Menurut Ehri (2005), pembelajaran fonik membantu anak membangun *alphabetic principle*, yaitu pemahaman bahwa huruf dan pola ejaan mewakili bunyi tertentu dalam sebuah bahasa. Prinsip ini sangat penting untuk mencapai kelancaran membaca (*reading fluency*) dan pemahaman bacaan lanjutan.

Dalam teori pemerolehan literasi, kesadaran fonologis (phonological awareness) dipandang sebagai prasyarat utama bagi perkembangan membaca awal. Snow, Burns, dan Griffin (1998) menegaskan bahwa kemampuan anak dalam membedakan, memanipulasi, dan mengenali struktur bunyi dalam kata memainkan peran mendasar dalam kesiapan membaca. Kesadaran fonologis yang baik memungkinkan anak menguasai keterampilan fonik dengan lebih cepat, karena mereka dapat menghubungkan pola grafemis dengan unit bunyi secara lebih efisien.

Pada konteks EFL (English as a Foreign Language), penerapan fonik terbukti sangat bermanfaat untuk mengatasi kesenjangan bunyi antara bahasa ibu dan bahasa Inggris. Penelitian Lin, Chang, dan Wu (2015) menunjukkan bahwa instruksi fonik yang eksplisit secara signifikan meningkatkan kemampuan decoding dan akurasi membaca anak-anak Taiwan yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Selain itu, meta-analisis oleh Ehri et al. (2001) membuktikan bahwa pembelajaran fonik sistematis menghasilkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca awal dibandingkan pendekatan non-fonik.

Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran memiliki peran besar dalam keberhasilan instruksi fonik. Game edukatif memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak. Menurut Gee (2007), permainan edukatif memiliki potensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran mendalam melalui interaksi dan tantangan yang terstruktur. Penelitian Vogt dan Echevarria (2017) menambahkan bahwa aktivitas bermain memungkinkan anak mengulang pola bunyi secara natural tanpa merasa terbebani, sehingga mempercepat internalisasi materi fonik.

Di sisi lain, musik dan lagu merupakan media yang sangat efektif untuk memperkuat memori fonologis. Lagu dengan ritme, melodi, dan repetisi terbukti mendukung pemrosesan bunyi serta memperkuat pengingatan jangka panjang. Penelitian Medina (1993) menyatakan bahwa integrasi elemen musikal membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan pengenalan bunyi dalam pembelajaran bahasa kedua. Levitin (2006) juga menunjukkan bahwa ritme dan pola musikal memudahkan otak dalam mengode dan merekam struktur fonologis, sehingga sangat relevan dalam pembelajaran fonik pada anak usia dini.

Meskipun manfaat fonik telah banyak didokumentasikan, implementasinya di sekolah dasar, khususnya di Indonesia, masih memerlukan perhatian. Beberapa studi nasional, seperti oleh Musthafa (2010) dan Fitriani (2018), mengungkapkan bahwa banyak guru belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang prinsip fonik atau belum memperoleh pelatihan yang memadai untuk menerapkan pendekatan fonik secara efektif. Selain itu, sumber belajar fonik yang sesuai dengan konteks EFL masih terbatas, sehingga guru sering kali mengandalkan metode konvensional seperti mengeja alfabet tanpa membangun kesadaran bunyi.

Berdasarkan kajian tersebut, integrasi game edukatif dan lagu interaktif dalam pembelajaran fonik menjadi sangat relevan. Pendekatan ini tidak hanya sejalan dengan teori perkembangan anak, tetapi juga menawarkan solusi praktis atas tantangan implementasi fonik di lapangan. Kegiatan yang bersifat multisensori, repetitif, dan menyenangkan dapat membantu anak memahami hubungan bunyi–huruf dengan lebih cepat dan lebih bermakna. Dengan demikian, program penguatan fonik berbasis permainan dan musik menawarkan kontribusi inovatif dalam peningkatan literasi awal bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang melalui rangkaian tahapan sistematis yang meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi, serta rencana keberlanjutan. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, jumlah peserta didik yang terlibat, serta lokasi pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim juga melakukan pemetaan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra guna memastikan bahwa program yang disusun relevan dengan kondisi kelas dan kemampuan awal peserta. Selanjutnya, tim menyusun modul Phonics & Fun yang berisi panduan pelaksanaan kegiatan, materi pengenalan bunyi–huruf, serta langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Pembuatan media pendukung dilakukan secara terencana, mencakup kartu fonik bergambar untuk huruf A–Z dengan ilustrasi menarik, papan permainan fonik, serta kumpulan lagu fonik yang disertai gerakan sederhana agar mudah diikuti oleh anak-anak. Semua media tersebut dipersiapkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, multisensori, dan sesuai perkembangan anak usia sekolah dasar.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam lima sesi utama yang tersusun bertahap dan saling melengkapi. Pada Sesi 1, anak-anak diperkenalkan pada bunyi huruf A–Z melalui penggunaan flashcards dan chant sederhana, sehingga mereka memahami bahwa setiap huruf memiliki bunyi khas. Sesi 2 diisi dengan permainan fonik, seperti matching game, di mana anak diminta mencocokkan simbol huruf dengan gambar atau bunyi yang sesuai. Aktivitas ini dirancang untuk memperkuat asosiasi bunyi–huruf melalui permainan yang menyenangkan. Pada Sesi 3, anak-anak bernyanyi bersama lagu fonik interaktif, seperti ABC Song with Phonics, yang menekankan pengucapan bunyi tertentu dengan ritme dan pengulangan yang membantu penguatan memori fonologis. Memasuki Sesi 4, peserta mulai mengeja kata sederhana seperti cat, dog, atau sun dengan dukungan permainan fonik dan lagu yang relevan. Sesi ini menekankan kemampuan blending sehingga anak dapat menggabungkan bunyi-bunyi untuk membentuk kata. Kegiatan kemudian ditutup melalui Sesi 5, yaitu mini show, di mana anak tampil membawakan lagu fonik sederhana di depan teman dan guru. Sesi ini bertujuan membangun rasa percaya diri, sekaligus memberikan ruang bagi anak untuk mempraktikkan kemampuan fonik yang telah dipelajari selama program.

Tahap evaluasi dilakukan secara informal melalui observasi langsung, umpan balik dari guru, serta pengamatan terhadap perubahan respons dan antusiasme anak selama seluruh sesi berlangsung. Sementara itu, keberlanjutan program diarahkan melalui penyerahan modul dan media pembelajaran kepada guru serta pemberian rekomendasi penggunaan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran rutin di kelas. Dengan rancangan metode pelaksanaan yang sistematis dan partisipatif ini, kegiatan pengabdian

diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kemampuan fonik dan literasi awal bahasa Inggris anak-anak sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respons yang sangat positif terhadap pendekatan pembelajaran fonik yang dirancang berbasis permainan dan lagu. Pada tahap awal kegiatan, ketika anak diperkenalkan dengan bunyi huruf melalui kartu bergambar, mereka tampak antusias mengamati gambar dan mendengarkan instruksi. Pengenalan fonik melalui media visual yang menarik membuat anak lebih mudah memahami bahwa setiap huruf bukan sekadar simbol grafis, melainkan memiliki bunyi tertentu yang menjadi dasar pembentukan kata. Keaktifan mereka dalam menirukan bunyi huruf yang diperagakan menunjukkan adanya keterlibatan kognitif dan perhatian yang tinggi.

Respons positif juga tampak dari cara anak mengikuti instruksi untuk mengucapkan bunyi huruf secara berulang. Banyak anak yang dengan cepat menirukan dan bahkan mengulangi sendiri bunyi huruf yang telah diajarkan tanpa diminta. Fenomena ini menunjukkan bahwa metode fonik yang bersifat multisensori memfasilitasi penguatan memori auditori secara alami. Anak terlihat menikmati proses belajar dan berusaha menebak kata sederhana yang muncul dari kombinasi bunyi huruf yang telah mereka pelajari. Aktivitas ini mengindikasikan bahwa keterampilan *phoneme blending* mulai terbentuk secara bertahap.

Pada sesi permainan, partisipasi anak meningkat secara signifikan. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam mengikuti instruksi dan lebih berani mencoba menyebutkan bunyi huruf tanpa menunggu arahan langsung dari fasilitator. Dalam permainan “Find the Sound”, misalnya, anak dapat mengelompokkan kartu sesuai bunyi awal huruf dengan tingkat akurasi yang semakin baik. Situasi ini menggambarkan bahwa kesadaran fonologis mereka berkembang melalui pengalaman belajar yang bersifat eksploratif dan kolaboratif.

Selain itu, permainan “Phonics Race” terbukti dapat memacu kecepatan dan ketepatan anak dalam mengenali bunyi huruf. Anak tampak bersemangat berkompetisi secara sehat sambil berusaha menyebutkan bunyi huruf secepat mungkin. Aktivitas kompetitif yang dikemas secara menyenangkan mendorong anak untuk fokus dan berpikir cepat. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan fonik, tetapi juga mengembangkan aspek sosial-emosional seperti sportivitas, kerjasama, dan regulasi emosi.

Elemen musik yang digunakan melalui lagu-lagu fonik juga memberikan kontribusi besar dalam memperkuat pemahaman anak. Lagu-lagu seperti *ABC Phonics Song* dan *Letter Sounds Chant* membantu anak mengingat bunyi huruf melalui ritme yang repetitif dan mudah diikuti. Ketika anak menyanyikan lagu tersebut berulang kali, bunyi huruf menjadi lebih melekat dalam ingatan jangka panjang mereka. Sebagian anak bahkan tampak menyanyikan kembali lagu tersebut di luar sesi kegiatan, menunjukkan bahwa metode musikal berhasil meningkatkan retensi pembelajaran.

Guru yang hadir selama kegiatan memberikan tanggapan sangat positif terhadap pendekatan fonik yang diperkenalkan. Mereka menyatakan bahwa metode yang digunakan lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak dibandingkan metode pengajaran tradisional yang selama ini mereka terapkan, yang cenderung berbasis hafalan kosakata. Guru merasa mendapatkan wawasan baru mengenai cara mengintegrasikan

fonik dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari tanpa memerlukan media yang rumit atau teknologi khusus.

Keterlibatan guru dalam proses pengamatan selama kegiatan juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap penggunaan fonik dalam konteks kelas. Guru memperoleh contoh langsung bagaimana lagu, kartu fonik, dan permainan sederhana dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran membaca awal. Hal ini menandakan bahwa program tidak hanya memberi dampak pada anak, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kapasitas pedagogis guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif.

Dari sudut pandang implementasi, kegiatan ini membuktikan bahwa pengajaran fonik dapat dijalankan secara efektif dalam konteks sekolah dasar dengan keterbatasan sumber daya. Media sederhana seperti kartu fonik, papan permainan, dan lagu sudah mampu menciptakan suasana belajar yang kaya stimulasi. Pendekatan ini dapat dijadikan model bagi sekolah lain, terutama yang menghadapi kendala serupa terkait ketersediaan media belajar dan pelatihan guru dalam pengajaran fonik.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, auditori, kinestetik, dan permainan sosial dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Anak bukan hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui interaksi dengan media, teman sebaya, dan guru. Pendekatan yang komprehensif seperti ini membuat proses belajar lebih bermakna dan menyenangkan, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional mereka.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menekankan efektivitas media permainan dan musik dalam mendukung perkembangan literasi awal. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bunyi-huruf, keberanian mereka dalam melafalkan kata sederhana, serta peningkatan motivasi dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, program ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat fondasi literasi awal bahasa Inggris anak, sekaligus menjadi model yang dapat direplikasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah dasar lainnya.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil memperkuat kemampuan fonik anak-anak melalui penggunaan game edukatif dan lagu interaktif yang dirancang sesuai perkembangan kognitif dan afektif mereka. Kegiatan yang dilaksanakan secara multisensori dan kolaboratif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri anak dalam mengenali dan melafalkan bunyi-huruf bahasa Inggris. Program ini juga berkontribusi pada peningkatan kapasitas guru, yang memperoleh pemahaman praktis mengenai penerapan fonik di kelas secara sederhana namun efektif. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi kemampuan literasi awal anak, tetapi juga mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra melalui penyediaan media dan strategi pembelajaran yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167–188. https://doi.org/10.1207/s1532799xssr0902_4
- Ehri, L. C., Nunes, S. R., Stahl, S., & Willows, D. (2001). Systematic phonics instruction helps students learn to read: Evidence from the National Reading Panel's meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 393–447. <https://doi.org/10.3102/00346543071003393>
- Fitriani, D. (2018). The challenges of teaching English phonics in Indonesian primary schools. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 3(1), 1–10.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Levitin, D. J. (2006). *This is your brain on music: The science of a human obsession*. Penguin.
- Lin, C. C., Chang, W. C., & Wu, C. C. (2015). Effects of phonics instruction on EFL elementary learners' reading development. *Asia-Pacific Education Researcher*, 24(3), 477–486.
- Medina, S. L. (1993). The effect of music on second language vocabulary acquisition. *National Network for Early Language Learning*, 6(3), 1–8.
- Musthafa, B. (2010). Teaching English to young learners in Indonesia: Essential requirements. *Educationist*, 4(2), 120–125.
- Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. National Academies Press.
- Vogt, M., & Echevarría, J. (2017). *Teaching reading to English language learners: Differentiated literacies*. Pearson.