



STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Anak Usia Dini



Sofia Idawati Lubis, S.Pd., M.Hum.
Fais Wahidatul Arifatin, S.S., M.Pd.
Dimas Adika, S. Pd., M.Hum
Naajihah Mafrudloh, M. Pd
Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Sofia Idawati Lubis, S.Pd., M.Hum.

Fais Wahidatul Arifatin, S.S., M.Pd.

Dimas Adika, S. Pd., M.Hum

Naajihah Mafruudloh, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Penulis:

Sofia Idawati Lubis, S.Pd., M.Hum.

Fais Wahidatul Arifatin, S.S., M.Pd.

Dimas Adika, S. Pd., M.Hum

Naajihah Mafruudloh, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

ISBN:

9786349642095

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah

(Penerbit HN Publishing)

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

Cetakan Pertama: November, 2025

Ukuran:

15.5x23 cm

Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini yang berjudul “Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini” dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan panduan teoritis sekaligus praktis bagi para pendidik, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kemampuan berbahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu keterampilan penting di era global saat ini. Namun, proses pembelajaran pada anak usia dini tentu berbeda dengan pembelajaran pada jenjang yang lebih tinggi. Anak-anak belajar melalui bermain, meniru, bernyanyi, bergerak, dan berinteraksi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan haruslah kreatif, komunikatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang menyenangkan.

Buku ini membahas berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, mulai dari landasan teorinya, prinsip-prinsip pengajaran, hingga contoh kegiatan dan media yang dapat digunakan di kelas. Penulis berharap, buku ini dapat menjadi referensi sekaligus inspirasi bagi guru PAUD, guru TK, maupun calon pendidik dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan bermakna bagi anak-anak.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada edisi berikutnya. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi perkembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di Indonesia.

Salam,
Penulis

DAFTAR ISI

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB1 TENTANG PEMBELAJARAN BAHASA ASING UNTUK ANAK	1
A. Pengertian pembelajaran bahasa asing dan urgensinya di usia dini	1
B. Teori pemerolehan bahasa kedua pada anak	3
C. Perbedaan pembelajaran bahasa asing dan bahasa ibu	8
D. Manfaat bilingualisme dan multilingualisme di usia dini	10
E. Isu-isu kritis dalam pengenalan bahasa asing pada anak	12
BAB 2 PRINSIP DASAR PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI	15
A. Karakteristik perkembangan anak usia dini	15
B. Prinsip belajar melalui bermain (learning through play)	17
C. Prinsip keterlibatan aktif dan sensorimotorik	18
D. Pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman anak	20
E. Pembelajaran yang bersifat holistik dan tematik	22
BAB 3 PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI	25
A. Guru sebagai fasilitator dan model Bahasa	26
B. Kompetensi pedagogik dan linguistik guru	28
C. Strategi membangun kelekatan dan rasa aman saat belajar	30
D. Menciptakan lingkungan belajar yang positif dan komunikatif	33
E. Refleksi dan pengembangan profesional guru PAUD	35

BAB 4 STRATEGI PEMBELAJARAN KOSAKATA (VOCABULARY BUILDING)	37
A. Teknik memperkenalkan kosakata baru	37
B. Penggunaan gambar, benda nyata (realia), dan lagu	39
C. Strategi pengulangan dan penguatan makna kosakata	42
D. Permainan bahasa untuk memperkaya perbendaharaan kata	44
E. Penyesuaian kosakata dengan konteks kehidupan anak	46
 BAB 5 STRATEGI PEMBELAJARAN MENDENGAR (LISTENING SKILLS)	 49
A. Pengembangan Kemampuan Menyimak Melalui Cerita dan Lagu	50
B. Strategi Mendengarkan Aktif dan Respons Non-Verbal untuk Anak Usia Dini	54
C. Kegiatan Mendengar Berpasangan dan Kelompok	56
D. Penggunaan Media Audio dan Video yang Ramah Anak	58
 BAB 6 STRATEGI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS	 61
A. Teknik Membangun Keberanian dan Kepercayaan Diri Anak	61
B. Latihan Pengucapan yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini	62
C. Penggunaan Dialog Sederhana, Percakapan Tematik, Bermain Peran dan Simulasi Situasi Sehari-hari	65
D. Latihan Pengulangan dan Pengembangan Struktur Kalimat Dasar	66
 BAB 7 STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN	 68
A. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai usia	68
B. Penggunaan video animasi, aplikasi interaktif, dan AR	69
C. Media buatan guru: flashcard, big book, puppets	71

D. Integrasi teknologi secara aman dan terbatas	73
E. Evaluasi efektivitas media terhadap hasil belajar anak	74
BAB 8 MERANCANG KEGIATAN BERMAKNA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS	76
A. Ciri kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan	76
B. Menyusun RPPH berbasis tema dan bahasa asing	80
C. Kegiatan proyek sederhana (project-based learning)	83
D. Integrasi seni, musik, dan gerak dalam pembelajaran Bahasa	86
BAB 9 PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI	92
A. Filosofi Penilaian pada Anak Usia Dini	92
B. Filosofi Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	95
C. Prinsip Penilaian untuk Anak Usia Dini	97
D. Ruang Lingkup Penilaian Anak Usia Dini	99
E. Ruang Lingkup Penilaian Bahasa Inggris Anak Usia Dini	102
F. Prinsip Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini	105
G. Jenis-jenis Penilaian	107
H. Teknik dan Alat Penilaian	119
I. Etika dalam Penilaian Anak Usia Dini	123
J. Jenis dan Prinsip penilaian formatif dan autentik	125
K. Teknik observasi dan dokumentasi perkembangan Bahasa	135
L. Penggunaan portofolio dan jurnal belajar anak	140
M. Penilaian kinerja (performance assessment)	147
N. Penilaian Berbasis Proyek (Project-Based Assessment)	148
O. Penilaian berbasis permainan (game-based assessment)	150

P.	Penilaian perkembangan sosial-emosional terkait bahasa	151
Q.	Penilaian Kognitif, Sosial, dan Emosional	154
R.	Penilaian Multilevel dan Multikultural	155
S.	Penilaian Digital dan Media Interaktif	157
T.	Penilaian Diferensial dan Individualisasi	159
U.	Memberi umpan balik yang membangun pada anak	161
V.	Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Penilaian bahasa anak usia dini	163
W.	Integrasi Penilaian dalam Aktivitas Sehari-hari bahasa anak usia dini	165
X.	Tantangan dan solusi dalam penilaian bahasa anak usia dini	167
Y.	Penilaian Untuk Anak Berkebutuhan Khusus dan Penilaian Bahasa Inggris Untuk Anak Berkebutuhan Khusus	168
BAB 10 TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI USIA DINI		174
A.	Perbedaan latar belakang anak dan kemampuan Bahasa	174
B.	Tantangan Perbedaan Minat dan motivasi Anak	175
C.	Tantangan Kognitif Anak Usia Dini	175
D.	Tantangan Psikologis dan Motivasi	176
E.	Tantangan Sosial dan Lingkungan	176
F.	Tantangan Ketidakkonsistenan Bahasa di Rumah	177
G.	Tantangan Metodologis dan Kurikulum	177
H.	Tantangan Keterbatasan Guru Berbahasa Inggris	178
I.	Tantangan Keterbatasan Kompetensi Guru Berbahasa Inggris	179
J.	Tantangan Ketersediaan Waktu Guru	179
K.	Tantangan Penggunaan Media dan Alat Peraga	180
L.	Keterbatasan Sarana dan Teknologi Pembelajaran	181
M.	Pemanfaatan Teknologi Sederhana untuk Mengatasi Tantangan	181
N.	Tantangan Anak dengan Kebutuhan Khusus	183

O. Solusi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini	185
P. Dukungan Lingkungan Rumah dan Sekolah	187
Q. Solusi Penyediaan bahan ajar yang tepat	191
R. Inovasi dan strategi adaptif untuk konteks lokal	194
S. Pengelolaan kelas multilevel dan multikultural	196
DAFTAR PUSTAKA	200
PROFIL PENULIS	211

BAB 1

Tentang Pembelajaran Bahasa Asing untuk Anak

Penguasaan bahasa asing semakin penting di era globalisasi. Anak-anak tidak lagi dianggap hanya sebagai penerima ilmu namun mereka dianggap sebagai individu yang harus dipersiapkan untuk menghadapi tuntutan dunia multibahasa dan multikultural. Pada usia dini, pendidikan bahasa asing dianggap sebagai langkah strategis karena anak-anak memiliki kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang sedang berkembang pesat. Akibatnya, memperkenalkan bahasa asing pada usia dini membantu anak mempelajari banyak hal, seperti keterampilan komunikasi, pemikiran kritis, dan pemahaman lintas budaya.

A. Pengertian pembelajaran bahasa asing dan urgensinya di usia dini

Pembelajaran bahasa asing dipahami sebagai proses mempelajari bahasa yang bukan merupakan bahasa ibu dan tidak digunakan secara alami dalam lingkungan rumah atau komunitas anak. Proses ini umumnya dilakukan melalui instruksi formal atau paparan yang terstruktur dengan pendekatan yang sesuai perkembangan anak, seperti permainan, lagu, bercerita, dan kegiatan interaktif. Richards & Schmidt (2017) mendefinikan pembelajaran bahasa asing sebagai *a process by which learners consciously study a language that is not spoken in the community around them, often through formal instruction*. Defenisi ini menekankan sifat

kesengajaan (proses kesadaran) dan fungsi instruksi formal dalam pemerolehan bahasa asing bagi anak. Sementara itu, Lightbown & Spada (2017) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing tidak sama dengan memperoleh bahasa ibu. Hal disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran bahasa asing biasanya terjadi di ruang kelas, di mana bahasa tidak digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Akibatnya, paparannya terhadap input lebih terbatas. Ellis (2015) juga menyatakan bahwa strategi pedagogis khusus diperlukan untuk pembelajaran bahasa asing untuk memberikan input yang relevan. Hal ini terjadi karena bahasa target tidak memiliki peran komunikatif dominan dalam lingkungan sosial anak. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini adalah proses pedagogis yang mempertimbangkan tidak hanya keterbatasan paparan alami, tetapi juga karakteristik perkembangan kognitif dan sosial anak.

Urgensi pengenalan bahasa asing sejak dini dapat dipahami melalui beberapa alasan mendasar. Pertama, dari perspektif neurolinguistik, otak anak usia dini sangat plastis, terutama hingga usia lima tahun. Pada masa ini, sistem saraf lebih mudah menyerap pola bahasa baru, sehingga anak mampu belajar lebih cepat dan efektif. Konsep *critical period hypothesis* (Lenneberg, 1967) menyatakan bahwa kemampuan alami untuk menguasai bahasa menurun seiring bertambahnya usia. Temuan mutakhir juga menegaskan bahwa periode awal kehidupan merupakan masa yang ideal untuk belajar bahasa asing (Al-Harbi, 2019)

Kedua, pembelajaran sejak dini terbukti lebih efisien dalam aspek fonologi dan kefasihan. Anak-anak yang mulai belajar bahasa asing pada usia dini memiliki peluang lebih besar untuk mencapai pelafalan mendekati penutur asli (near-native). Abrahamsson & Hyltenstam (2008) menunjukkan bahwa usia permulaan sangat memengaruhi hasil fonologi, sementara Mayberry & Kluender (2018b) menegaskan bahwa fonologi merupakan aspek bahasa yang paling sensitif terhadap usia. Oleh karena itu, paparan dini tidak hanya memengaruhi kealamian pelafalan, tetapi juga membangun dasar yang kuat untuk keterampilan berbahasa lainnya.

Ketiga, manfaat kognitif menjadi alasan penting lain. Anak-anak yang menguasai lebih dari satu bahasa umumnya menunjukkan perkembangan fungsi eksekutif yang lebih baik, seperti fleksibilitas kognitif, pengendalian perhatian, dan kemampuan berpikir divergen. Bialystok (2018) menegaskan bahwa bilingualisme memberikan keuntungan kognitif yang signifikan, terutama dalam keterampilan pemecahan masalah dan pengelolaan tugas ganda.

Keempat, kebutuhan global dan persiapan masa depan menjadikan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, sebagai keterampilan yang semakin esensial. Anak yang dibekali bahasa asing sejak dini lebih siap menghadapi tuntutan globalisasi, termasuk komunikasi lintas budaya dan persaingan kerja. Walaupun *hipotesis bilingual advantage* masih diperdebatkan, manfaat lain seperti empati budaya, kesadaran global, dan kemampuan berkomunikasi lintas budaya telah banyak didukung oleh penelitian (Thomas & Collier, 1997).

Terakhir, pembelajaran bahasa asing juga berdampak positif pada perkembangan sosial-emosional anak. Studi terbaru menunjukkan bahwa program bilingual dapat meningkatkan keterampilan sosial, perilaku prososial, serta rasa percaya diri anak dalam berinteraksi (Shani et al., 2024). Dengan demikian, pengenalan bahasa asing di usia dini tidak hanya memberikan keuntungan linguistik, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

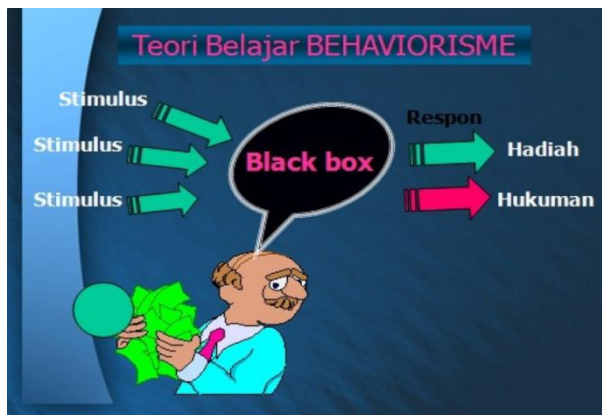
B. Teori pemerolehan bahasa kedua pada anak

Kajian tentang pemerolehan bahasa kedua anak sangat penting untuk memahami bagaimana anak-anak menguasai bahasa selain bahasa ibu mereka. Proses ini berbeda dengan pemerolehan bahasa orang dewasa karena anak berada pada tahap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial yang berbeda. Untuk menjelaskan proses pemerolehan bahasa kedua, banyak teori telah diusulkan. Semua teori ini membantu kita memahami bagaimana pembelajaran bahasa asing dilakukan pada anak usia dini.

Salah satu teori yang paling awal mempengaruhi pendidikan bahasa adalah teori behaviorisme, yang diperkenalkan oleh B.

F. Skinner pada tahun 1957. Teori ini menekankan bahwa stimulus, respons, dan penguatan adalah proses melalui mana bahasa dipelajari. Anak-anak dianggap belajar bahasa kedua dengan meniru ujaran hingga menjadi kebiasaan. Prinsip pengulangan dan penguatan positif masih relevan dalam pengajaran bahasa asing kepada anak-anak, khususnya di kelas usia dini, di mana pujian atau apresiasi kecil dapat mendorong mereka untuk belajar lebih banyak lagi (Lightbown & Spada, 2017).

Teori ini sangat membantu pada tahap awal pembelajaran, meskipun sering dikritik karena terlalu menekankan aspek mekanis bahasa. Misalnya, saat guru mengajarkan kosakata dasar seperti "apel" atau "duduk", pengulangan bersama dengan pujian sederhana dapat membantu anak mengingat lebih baik. Proses membentuk kebiasaan anak sejalan dengan ini, semakin sering pola bahasa diulang dengan hasil positif, semakin besar kemungkinan pola tersebut akan menjadi bagian permanen dari repertoar bahasa anak. Dengan demikian, prinsip penguatan positif dan pembentukan kebiasaan masih sangat membantu di kelas anak usia dini, meskipun behaviorisme tidak lagi dianggap cukup untuk menjelaskan secara menyeluruh proses pemerolehan bahasa kedua.



Gambar 1. Teori Behaviorisme
(Sumber gambar: www.google.com)

Berbeda dengan pandangan behaviorisme, teori nativisme yang diperkenalkan oleh Noam Chomsky menekankan bahwa setiap anak terlahir dengan perangkat bawaan yang disebut

Language Acquisition Device (LAD) yang berfungsi untuk memproses bahasa. Teori ini beranggapan bahwa kemampuan memahami struktur bahasa merupakan bagian dari potensi biologis manusia. Meskipun awalnya lebih sering digunakan untuk menjelaskan pemerolehan bahasa pertama, sejumlah pakar berpendapat bahwa kemampuan bawaan tersebut juga berperan penting dalam mendukung anak ketika mempelajari bahasa kedua, terutama bila mereka mulai terpapar sejak usia dini (Cook & Newson, 1998).

Selain itu, teori nativisme memiliki konsekuensi praktis untuk pembelajaran bahasa asing pada usia dini. Dalam kasus di mana anak memiliki alat bawaan untuk mengenali pola linguistik, tanggung jawab pendidik adalah untuk memberikan input yang beragam dan bervariasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Input yang konsisten dan bermakna akan mendorong kemampuan bawaan anak. Hal ini akan membantu mereka lebih memahami bahasa asing. Dengan kata lain, guru bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu membuat lingkungan belajar yang memungkinkan anak-anak memaksimalkan kemampuan bahasa mereka yang sudah ada sejak lahir.

Selanjutnya dalam teori interaksionisme, interaksi sosial sangat penting dalam proses pemerolehan bahasa. Teori ini, yang didasarkan pada teori Vygotsky dan Bruner, menganggap bahasa sebagai produk dari pengalaman komunikasi yang memiliki makna. Anak-anak cenderung lebih baik menguasai bahasa kedua ketika mereka aktif berinteraksi dengan orang dewasa dan teman sebaya, terutama di *Zone of Proximal Development* (ZPD). Akibatnya, pemerolehan bahasa dianggap sebagai hasil kerja sama sosial dan pengalaman komunikasi sehari-hari, bukan kemampuan bawaan atau peniruan (Ellis, 2015; Ortega, 2018).

Menurut teori interaksionisme, kualitas interaksi lebih penting daripada jumlah paparan bahasa. Misalnya, ketika anak-anak berpartisipasi dalam permainan peran atau percakapan sederhana dengan dukungan guru, mereka tidak hanya mendengar bahasa asing, tetapi juga menggunakannya untuk menyampaikan ide dan berinteraksi dengan orang lain. Proses kolaboratif membantu anak menginternalisasi bahasa

secara lebih mendalam karena mereka belajar melalui percakapan, umpan balik, dan keterlibatan emosional. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bahasa asing untuk anak usia dini harus dirancang dengan focus pada interaksi sosial.

Selanjutnya, *Input Hypothesis* oleh Stephen Krashen adalah salah satu teori kontemporer yang signifikan. Ia berpendapat bahwa pemerolehan bahasa terjadi ketika anak menerima masukan yang sedikit di atas kemampuan mereka saat ini, atau $i+1$. Ini menunjukkan bahwa paparan bahasa asing harus sederhana, jelas, dan penuh makna untuk anak usia dini. Krashen juga memperkenalkan konsep *Filter Affective*, yang menyatakan bahwa faktor emosional seperti motivasi, rasa percaya diri, dan tingkat kecemasan dapat memengaruhi seberapa cepat atau lambat seseorang belajar bahasa. Oleh karena itu, membuat ruang belajar yang nyaman, positif, dan menyenangkan sangat penting untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar bahasa asing (Leow & Zamora, 2017).

Teori Krashen juga memiliki aplikasi praktis untuk pembelajaran bahasa di usia dini. Guru tidak hanya harus menyediakan materi bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa, tetapi mereka juga harus mempertimbangkan kondisi afektif siswa. Misalnya, memainkan musik, permainan, dan cerita dapat membantu menurunkan kecemasan sekaligus meningkatkan keinginan untuk belajar. Ketika anak-anak merasa nyaman dan termotivasi, *Filter Affective* mereka menurun, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah menyerap input bahasa. Metode ini tidak hanya meningkatkan penguasaan struktur linguistik, tetapi juga menciptakan lingkungan emosional yang mendukung perkembangan anak.

Pendekatan lain yang dianggap penting adalah teori koneksionisme dan kompetisi, yang dipelopori Bates dan MacWhinney (1982). Menurut perspektif ini, pemerolehan bahasa merupakan bagian dari proses kognitif umum yang mencakup memori, persepsi, dan perhatian. Anak-anak menguasai bahasa kedua dalam kerangka ini dengan mempelajari pola dari masukan bahasa yang mereka terima,

membandingkannya dengan bahasa pertama, dan secara bertahap meningkatkan hubungan yang paling sering digunakan. Menurut sejumlah penelitian neurolinguistik, tingkat plastisitas otak anak-anak meningkatkan kemampuan mereka dalam mempelajari bahasa asing (Paradis, 2011).

Pengaruh usia menjadi salah satu masalah yang paling banyak dibahas dalam studi pemerolehan bahasa kedua. Menurut beberapa penelitian, usia dini adalah waktu yang paling sensitif atau penting untuk mempelajari bahasa kedua. Kapan seorang anak mulai belajar bahasa asing, aspek fonologinya, terutama pelafalan dan intonasi, sangat dipengaruhi. Menurut Mayberry & Kluender (2018b), anak yang mulai belajar sebelum pubertas memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengembangkan pelafalan yang mirip dengan penutur asli. Tetapi keberhasilan anak dalam belajar bahasa kedua juga dipengaruhi oleh kualitas input, intensitas interaksi, motivasi, dan dukungan lingkungan.

Setiap teori yang telah dipaparkan sebelumnya memberi kontribusi penting bagi praktik pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini. Pendekatan behavioris menekankan perlunya pengulangan serta pemberian apresiasi untuk memperkuat kebiasaan berbahasa, sementara pandangan nativis menunjukkan bahwa anak memiliki kesiapan bawaan dalam mempelajari bahasa. Dari sudut interaksionis, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh keterlibatan anak dalam interaksi sosial yang bermakna. Krashen menekankan bahwa keberhasilan pemerolehan bahasa sangat dipengaruhi oleh paparan yang sesuai dengan kemampuan anak, disertai dengan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Namun, teori koneksionis berpendapat bahwa anak-anak membangun pemahaman bahasa melalui proses mengenali pola secara berulang dari pengalaman alami mereka. Melalui perpaduan berbagai teori, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih komprehensif serta sejalan dengan tahap perkembangan anak, sehingga penguasaan bahasa asing berlangsung lebih efektif dan bermakna.

C. Perbedaan pembelajaran bahasa asing dan bahasa ibu

Pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini sering kali disamakan dengan pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu. Namun, keduanya memiliki perbedaan mendasar dalam hal proses, lingkungan, dan tujuan. Bahasa ibu, atau *first language* (L1), diperoleh anak secara alami melalui interaksi sehari-hari dengan orang tua dan orang-orang di sekitarnya. Karena paparan bahasa ibu terjadi terus-menerus dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka, pemerolehan berlangsung secara spontan tanpa memerlukan instruksi formal. Sebaliknya, bahasa asing (*foreign language* atau FL) umumnya dipelajari dalam lingkungan yang lebih terbatas, seperti ruang kelas atau kegiatan pembelajaran khusus, sehingga paparan yang diterima anak jauh lebih sedikit dibandingkan dengan bahasa ibu.

Perbedaan utama lainnya terletak pada fungsi penggunaan bahasa. Bahasa ibu digunakan anak sebagai sarana utama berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemerolehannya bersifat naturalistik dan didorong oleh kebutuhan nyata untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya. Di sisi lain, pembelajaran bahasa asing lebih banyak terjadi dalam situasi formal atau semi-formal, di mana bahasa tersebut tidak selalu berfungsi sebagai alat komunikasi sehari-hari. Akibatnya, guru perlu memanfaatkan metode pengajaran kreatif seperti permainan, lagu, cerita, atau aktivitas interaktif untuk membuat anak terlibat dan mampu menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna. Dari perspektif kognitif, pemerolehan bahasa ibu berlangsung pada masa ketika otak anak berada dalam kondisi sangat plastis, sehingga keterampilan fonologi, sintaksis, dan semantik berkembang secara alami seiring pertumbuhan kognitif dan sosial mereka. Sebaliknya, meskipun pembelajaran bahasa asing dapat dimulai sejak usia dini, prosesnya lebih bergantung pada strategi belajar terstruktur, seperti kegiatan komunikasi yang direncanakan, pengulangan kosakata, dan latihan pola kalimat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pemerolehan bahasa ibu cenderung bersifat tidak disengaja, sementara pembelajaran bahasa asing menuntut intervensi pedagogis yang lebih sistematis.

Motivasi juga menjadi aspek pembeda. Anak belajar bahasa ibu karena kebutuhan komunikatif yang mendasar, sedangkan pembelajaran bahasa asing umumnya dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti tuntutan kurikulum, harapan orang tua, maupun prospek global di masa depan. Hal ini menegaskan pentingnya peran pendidik dalam menumbuhkan motivasi intrinsik anak agar proses belajar bahasa asing terasa menyenangkan dan tidak sekadar menjadi kewajiban akademik.

Selain itu, pemerolehan bahasa ibu berlangsung secara universal tanpa memerlukan instruksi eksplisit, sedangkan pembelajaran bahasa asing sangat bergantung pada kualitas input, frekuensi paparan, serta strategi pengajaran yang digunakan. Input bahasa ibu didukung oleh lingkungan sosial yang kaya interaksi nyata, sementara input bahasa asing sering kali terbatas pada kelas atau media tertentu. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bahasa asing perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat meniru sifat alami pemerolehan bahasa ibu, misalnya dengan menyediakan lingkungan komunikasi yang otentik, mendorong anak untuk berinteraksi, serta memperkaya paparan bahasa melalui pengalaman sehari-hari.

Table.1 Perbandingan pemerolehan bahasa Ibu dan Pembelajaran Bahasa Asing

Aspek	Bahasa Ibu (L1)	Bahasa Asing(FL)
Proses	Spontan dan Naturalistik	Terstruktur dan formal
Lingkungan	Konteks rumah dan interaksi sehari-hari	Ruang kelas/media pembelajaran
Motivasi	Kebutuhan dasar komunikasi	Faktor eksternal (kurikulum, orangtua)
Input	Paparan intensif dan berkelanjutan	Paparan terbatas
Hasil	Kemahiran penuh, aksen natural	Bergantung strategi dan kualitas input

Bagan di atas memperlihatkan perbedaan mendasar antara pemerolehan bahasa ibu (*first language*) dan pembelajaran bahasa asing (*foreign language*). Dari segi proses, bahasa ibu diperoleh secara spontan dan naturalistik melalui interaksi sehari-hari, sementara bahasa asing cenderung dipelajari secara terstruktur dalam konteks formal. Lingkungan juga sangat berpengaruh: bahasa ibu berkembang melalui paparan

intensif di rumah dan komunitas, sedangkan bahasa asing umumnya terbatas pada ruang kelas atau media pembelajaran tertentu.

Motivasi anak dalam mempelajari bahasa ibu muncul dari kebutuhan dasar untuk berkomunikasi, berbeda dengan bahasa asing yang sering kali dipengaruhi faktor eksternal seperti tuntutan kurikulum atau dorongan orang tua. Perbedaan berikutnya terlihat pada input, di mana bahasa ibu hadir dalam bentuk paparan berkelanjutan dan intensif, sedangkan bahasa asing sering kali terbatas jumlah maupun kualitasnya. Dari sisi hasil, pemerolehan bahasa ibu memungkinkan anak mencapai kemahiran penuh dengan aksen yang natural, sedangkan keberhasilan dalam bahasa asing sangat bergantung pada strategi pengajaran, kualitas input, serta konsistensi paparan.

Dengan mempertimbangkan perbedaan-perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini akan lebih efektif bila dirancang dengan prinsip yang meniru proses pemerolehan bahasa ibu. Menghadirkan pengalaman berbahasa yang kontekstual, interaktif, dan berulang tidak hanya membantu anak memahami bahasa asing secara lebih aktif, tetapi juga memberi mereka fondasi linguistik yang kuat untuk penguasaan bahasa di masa depan. Hal ini menegaskan bahwa bahasa ibu dan bahasa asing sesungguhnya bukanlah dua entitas yang saling bertentangan, melainkan dapat saling melengkapi dalam membentuk kompetensi multilingual anak.

D. Manfaat bilingualisme dan multilingualisme di usia dini

Multilingualisme dan bilingualisme pada anak usia dini telah menjadi subjek penting dalam pendidikan dan kajian bahasa. Mengembangkan kemampuan berbicara lebih dari satu bahasa sejak dini tidak hanya membantu perkembangan linguistik tetapi juga menguntungkan perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan bahkan akademik anak. Anak-anak yang tumbuh dengan dua bahasa atau lebih memiliki kemampuan berpikir yang lebih fleksibel dibandingkan teman sebaya yang monolingual (Bialystok, 2018).

Bilingualisme mendorong perkembangan kognitif anak-anak dengan keterampilan eksekutif seperti mengalihkan perhatian, mengendalikan diri, dan mengelola kenangan kerja. Ketika anak-anak berganti bahasa sesuai konteks, mereka dilatih untuk memilih informasi yang penting dan menekan yang tidak penting, yang meningkatkan kontrol kognitif mereka. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa anak bilingual lebih kreatif dan lebih mampu memecahkan masalah dibandingkan anak monolingual (Antoniou, 2019).

Bilingualisme memiliki manfaat sosial dan emosional selain manfaat kognitif. Anak-anak yang terbiasa berbicara lebih dari satu bahasa sejak dini memiliki kecenderungan yang lebih baik untuk beradaptasi dengan lingkungan yang beragam. Mereka lebih peka terhadap norma dan budaya yang berbeda, meningkatkan toleransi dan empati. Oleh karena itu, multilingualisme lebih dari sekedar keterampilan berbahasa; namun juga merupakan alat penting untuk belajar berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai budaya, yang semakin dibutuhkan dalam masyarakat global (Cenoz & Gorter, 2020).

Selain itu, keuntungan akademik dari kemampuan bilingual cukup jelas. Anak-anak yang bilingual sejak kecil biasanya lebih siap untuk mempelajari bahasa baru karena otak mereka telah dilatih untuk memahami perbedaan dan persamaan pola linguistik. Dengan kemampuan ini, mereka dapat dengan cepat menguasai bahasa asing lainnya. Siswa di program bilingual sering melebihi siswa di kelas monolingual dalam hal akademik, terutama dalam literasi dan berpikir kritis, menurut hasil penelitian jangka panjang (Thomas & Collier, 1997).

Bilingualisme memiliki dampak jangka panjang. Anak-anak yang menguasai lebih dari satu bahasa sejak dini memiliki peluang yang lebih besar dalam dunia kerja karena kemampuan mereka untuk berkomunikasi lintas bahasa dan budaya. Kemampuan ini dapat membantu mereka menjadi lebih kompetitif di pasar kerja global di era globalisasi saat ini. Bilingualisme memiliki banyak manfaat untuk masa depan,

tidak hanya membantu anak tumbuh dan berkembang selama masa kanak-kanak.

Dari sudut pandang neurolinguistik, bilingualisme turut berkontribusi terhadap kesehatan otak. Penelitian menunjukkan bahwa individu bilingual memiliki struktur otak yang lebih fleksibel dalam mengolah informasi bahasa, serta menunjukkan keterlambatan munculnya gejala penurunan kognitif di usia lanjut (Kowoll et al., 2016). Hal ini menunjukkan bahwa manfaat bilingualisme tidak hanya terbatas pada masa kanak-kanak, melainkan juga memberi perlindungan kognitif sepanjang rentang kehidupan.

Secara keseluruhan, bilingualisme dan multilingualisme di usia dini memberikan fondasi yang kuat untuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak. Mengenal bahasa kedua atau bahkan ketiga pada tahap perkembangan awal dapat memberi anak keterampilan penting untuk hidup dalam masyarakat multikultural dan dunia yang semakin terhubung.

E. Isu-isu kritis dalam pengenalan bahasa asing pada anak

Pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini dianggap sebagai langkah strategis untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era global. Meskipun ada manfaatnya, proses pembelajaran tidak boleh mengganggu perkembangan anak. Dua masalah besar adalah waktu dan usia. Banyak penelitian mendukung gagasan bahwa mempelajari bahasa kedua adalah sensitif di masa kanak-kanak, tetapi masih ada perdebatan tentang waktu yang tepat untuk mulai mempelajari bahasa asing tersebut. Memperkenalkan bahasa asing terlalu dini dapat mengganggu perkembangan bahasa ibu. Di sisi lain, ada beberapa pendapat bahwa memperkenalkan bahasa asing pada usia dini meningkatkan peluang anak untuk menguasai kemahiran yang lebih baik (Unsworth, 2016).

Peran bahasa ibu adalah menjadi isu kedua yang sering dibahas. Ada kekhawatiran bahwa pembelajaran bahasa asing sejak dini dapat melemahkan penguasaan bahasa pertama anak, terutama jika bahasa ibu tidak mendapat dukungan yang memadai di rumah atau sekolah. Namun, beberapa

penelitian menunjukkan bahwa penguatan bahasa ibu adalah kunci keberhasilan anak dalam mempelajari bahasa asing. Dengan kata lain, pengenalan bahasa asing seharusnya berjalan seiring dengan perkembangan bahasa ibu, bukan menggantikannya (García & Wei, 2014).

Isu ketiga terkait dengan persiapan pendidik dan kurikulum. Banyak program pembelajaran bahasa asing untuk anak usia dini tidak berhasil karena guru kekurangan pengetahuan pedagogis atau karena materi pelajaran tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Jika guru bahasa asing tidak menerima pelatihan khusus di sekolah usia dini, metode yang digunakan dapat menjadi terlalu akademis, yang menimbulkan beban kognitif dan mengurangi keinginan siswa untuk belajar (Pinter, 2017). Oleh karena itu, pendekatan yang dilakukan lebih baik adalah pendekatan yang berfokus pada bermain, aktivitas kreatif, dan interaksi alami daripada pendekatan tradisional berbasis hafalan.

Selain komponen guru dan kurikulum, dukungan orang tua dan lingkungan sangat penting. Anak-anak memerlukan paparan bahasa asing yang teratur agar mereka dapat belajar dengan baik. Namun, beberapa keluarga tidak memiliki sumber daya atau latar belakang bahasa yang mendukung. Ketidakseimbangan antara ekspektasi rumah dan sekolah sering menyebabkan hasil pembelajaran berbeda. Kesuksesan anak dalam belajar bahasa asing bergantung pada dukungan emosional, partisipasi aktif orang tua, dan lingkungan bahasa yang luas.

Tekanan akademik juga menjadi salah satu isu yang harus dipertimbangkan. Pengenalan bahasa asing yang terlalu berfokus pada hasil akademik dapat menyebabkan kecemasan, rasa percaya diri yang berkurang, dan bahkan sikap negatif terhadap bahasa tersebut. Namun, memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan merupakan komponen penting dalam pemerolehan bahasa. Menurut teori *Affective Filter* Krashen (1982), faktor emosional seperti kecemasan dan motivasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pemerolehan bahasa (Leow & Zamora, 2017).

Kebijakan pendidikan juga harus dipertimbangkan, selain hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan dan pedagogi. Tidak

semua negara memiliki kurikulum bahasa asing untuk anak usia dini. Kebijakan yang menekankan prestasi akademik dalam waktu singkat sering mengabaikan perkembangan anak secara keseluruhan. Kebijakan yang fleksibel, inklusif, dan berbasis penelitian sangat diperlukan untuk memastikan bahwa pembelajaran bahasa asing menguntungkan perkembangan anak dalam jangka panjang tanpa mengganggu perkembangan lainnya. Oleh karena itu, tidak hanya keluarga dan guru yang sukses dalam belajar bahasa asing, tetapi juga kebijakan yang mendukung pendekatan pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Berbagai isu-isu yang telah dibahas menunjukkan bahwa keyakinan bahwa "lebih cepat selalu lebih baik" jelas bukan merupakan satu-satunya aspek untuk mengajar bahasa asing anak usia dini. Untuk mencapai hasil yang optimal tanpa efek negatif adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bahasa asing yang benar-benar sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memberikan dukungan yang konsisten.

BAB 2

Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

A. Karakteristik perkembangan anak usia dini

Untuk membuat strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, penting untuk memahami ciri-ciri perkembangan anak usia dini. Anak usia dini, yang biasanya berusia antara 3 dan 8 tahun, mengalami perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik yang pesat. Karena otak anak-anak sangat fleksibel, masa ini sering disebut sebagai masa emas. Hal ini memungkinkan mereka menyerap informasi dengan cepat, termasuk bahasa (Shonkoff & Phillips, 2000).

Menurut teori perkembangan Piaget, anak usia dini berada di tahap preoperasional dari perkembangan kognitif. Pada tahap ini, mereka memiliki kemampuan berimajinasi, menggunakan simbol, dan mengekspresikan diri melalui bahasa, tetapi kemampuan berpikir logis mereka masih terbatas. Anak-anak lebih mudah memahami ide-ide konkret daripada abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris untuk kelompok usia ini harus menggunakan media kehidupan nyata, gambar, lagu, permainan, dan aktivitas yang berhubungan dengan pengalaman langsung (Piaget, 1964).

Anak usia dini belajar secara sosial dan emosional melalui interaksi dengan orang lain. Vygotsky (1978) menekankan bahwa konteks sosial budaya memengaruhi perkembangan kognitif anak, terutama interaksi di *Zone of Proximal Development* (ZPD). Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa, anak-anak akan lebih cepat menguasai

kosakata dan struktur bahasa jika mereka terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat dengan guru atau teman sebaya. Suasana belajar yang positif juga penting untuk membangun kepercayaan diri anak untuk berani berbicara dalam bahasa asing.

Anak-anak di usia dini cenderung dengan cepat meniru dan menyesuaikan bunyi yang ada di sekitar mereka. Karena kepekaan mereka terhadap intonasi, ritme, dan cara pengucapan, mereka lebih mudah menyerap pelafalan bahasa Inggris dengan aksen yang terdengar alami. Hal ini biasanya lebih sulit dicapai oleh orang dewasa. Kemampuan fonologis anak usia dini berkembang pesat pada fase ini sehingga anak menguasai bahasa asing dengan lebih baik (Pinter, 2017).

Selain itu, motivasi belajar pada anak usia dini biasanya berasal dari rasa ingin tahu yang tinggi. Anak-anak belajar karena keinginan mereka untuk bermain dan mengeksplorasi, bukan karena kebutuhan akademik. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris di usia dini harus dikemas dalam kegiatan yang menghibur, kreatif, dan interaktif. Bermain peran, bercerita, bernyanyi, dan menggunakan teknologi sederhana dapat menumbuhkan minat dan keterampilan bahasa.

Rentang perhatian yang relatif singkat adalah fitur penting lainnya. Kegiatan belajar harus bervariasi, singkat, dan penuh stimulasi karena anak usia dini sulit berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Guru harus kreatif menggabungkan berbagai pendekatan agar anak tetap termotivasi dan fokus. Permainan bahasa, cerita, dan aktivitas berbasis gerak dapat membantu siswa tetap terlibat selama proses pembelajaran (Pinter, 2017).

Pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik perkembangan anak usia dini memungkinkan pendidik merancang pembelajaran bahasa Inggris yang sejalan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Upaya ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pemerolehan bahasa, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara holistik.

B. Prinsip belajar melalui bermain (learning through play)

Bermain adalah aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak dan merupakan cara utama bagi mereka untuk belajar tentang lingkungannya. Aktivitas ini harus dilihat sebagai sarana belajar bahasa Inggris yang sangat efektif, bukan sekadar selingan. Anak-anak dapat mencoba menggunakan kosa kata baru, meniru ungkapan sederhana, dan berlatih berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan sambil tidak ditekan. Vygotsky (1978) juga menekankan bahwa bermain memberi anak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan sosial mereka dengan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang bermanfaat.

Salah satu manfaat penting dari pembelajaran berbasis permainan adalah membuat lingkungan anak menjadi lebih tenang dan menyenangkan. Konsep *Filter Affective*, menunjukkan bahwa faktor emosional seperti motivasi, rasa percaya diri, dan tingkat kecemasan sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam belajar bahasa. Bermain membuat anak lebih berani, berani, dan berani menggunakan bahasa asing. Mereka juga belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Aktivitas bermain membangun keterampilan lain yang penting bagi anak selain membantu pertumbuhan bahasa mereka. Anak-anak belajar bekerja sama, membuat kesepakatan, dan menghargai pendapat teman melalui permainan kelompok. Proses ini meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak dan membantu mereka berkomunikasi dalam berbagai situasi. Ketika anak-anak belajar bahasa asing sambil bermain, mereka membangun keterampilan hidup yang penting untuk masa depan. Mereka juga menambah kosa kata atau pelafalan.

Lebih jauh, bermain juga merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Ketika mereka berpartisipasi dalam permainan peran seperti “dokter-pasien” atau “guru-murid”, anak belajar menggunakan bahasa asing untuk mengekspresikan ide-ide imajinatif sekaligus berlatih keterampilan berpikir simbolis. Aktivitas seperti ini membantu mereka mengaitkan bahasa dengan berbagai peran sosial

yang nyata, menjadikan pengalaman belajar lebih kaya dan berkesan.

Selain itu, bermain sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Permainan berbasis proyek, misalnya membangun miniatur kota dengan instruksi berbahasa Inggris, tidak hanya melatih kosakata spasial, tetapi juga mendorong anak bekerja sama, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan jembatan penting untuk mengintegrasikan bahasa asing dengan keterampilan hidup yang lebih luas.

Oleh karena itu, bermain merupakan pendekatan terbaik dalam pembelajaran di usia dini. Permainan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, menjadikan proses belajar bahasa asing lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan elemen bermain agar anak dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan dunia mereka, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

C. Prinsip keterlibatan aktif dan sensorimotorik

Anak-anak usia dini belajar paling baik ketika mereka terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung. Keterlibatan aktif bukan hanya berarti anak mendengarkan instruksi guru, tetapi juga terlibat secara aktif dengan bermain, berbicara, bergerak, dan bereksperimen. Teori ini sejalan dengan perspektif Piaget (1964), yang menekankan bahwa anak-anak berada pada tahap perkembangan preoperasional, di mana pembelajaran yang efektif diperoleh melalui pengalaman konkret yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dan memperoleh pemahaman tentang diri mereka sendiri.

Anak-anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka menggunakan bahasa secara langsung. Salah satu contohnya adalah *Total Physical Response* (TPR), yang memungkinkan anak-anak mengaitkan

pelajaran bahasa asing dengan gerakan tubuh. Anak-anak tidak hanya mendengar perintah guru, tetapi mereka juga mengikuti perintah dengan menggerakkan tubuh mereka seperti yang diminta ketika guru berkata, "duduk" atau "tepek tangan". Aktivitas seperti ini meningkatkan indra dan memperkuat hubungan antara bunyi dan makna bahasa. Ini juga meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengingat kosa kata dan memahaminya (Linlin & Jamaludin, 2024).

Metode sensorimotorik juga sangat penting karena anak usia dini lebih suka belajar melalui pengalaman multisensorik. Ketika pembelajaran melibatkan gerakan, pendengaran, dan penglihatan, mereka lebih mudah menangkap informasi. Kegiatan yang melibatkan banyak indera termasuk lagu, permainan tepuk tangan, kegiatan menggambar sambil mendengarkan arahan, atau permainan dengan benda nyata seperti kartu gambar dan mainan edukatif. Menurut Pinter (2017), guru membantu anak-anak memahami bahasa asing bukan hanya pendengaran tetapi juga melalui pengalaman sensorimotorik.

Keterlibatan aktif dan sensorimotorik meningkatkan motivasi. Anak-anak lebih antusias ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang memaksa mereka bergerak, bereaksi, dan bereksperimen daripada hanya menjadi pendengar pasif. Aktivitas seperti ini juga dapat membantu mengurangi hambatan afektif karena anak-anak fokus pada permainan atau gerakan daripada takut melakukan kesalahan. Hal ini mendukung gagasan *Affective Filter* Krashen (1982) bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat membantu siswa belajar bahasa lebih cepat.

Lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis keterlibatan aktif dan sensorimotorik memiliki relevansi dengan teori pembelajaran modern seperti *embodied cognition*, yang menekankan bahwa pemahaman konsep abstrak sangat dipengaruhi oleh pengalaman fisik. Dengan menghubungkan kata-kata dengan tindakan nyata, anak tidak hanya mempelajari simbol linguistik, tetapi juga membangun representasi makna melalui tubuh mereka. Hal ini membuat pengalaman belajar lebih autentik dan berkesan, sehingga memperkuat fondasi bahasa jangka panjang.

Selain itu, prinsip keterlibatan aktif dan sensorimotorik juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Misalnya, melalui permainan peran berbasis gerakan, anak belajar menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi, bekerja sama dengan teman sebaya, serta mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Aktivitas semacam ini bukan hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mempersiapkan anak menjadi pembelajar yang adaptif, percaya diri, dan mampu menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, prinsip keterlibatan aktif dan sensorimotorik sangat penting untuk pembelajaran bahasa asing anak usia dini. Guru harus membuat aktivitas yang memungkinkan anak menggunakan bahasa secara langsung melalui suara, gerakan, visual, dan interaksi. Metode ini memperkuat perkembangan bahasa dan keterampilan kognitif anak secara keseluruhan dan membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik.

D. Pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman anak

Pembelajaran bahasa asing anak usia dini akan lebih efektif jika dikaitkan dengan konteks sehari-hari mereka. Bahasa yang diperkenalkan kepada anak-anak paling efektif jika berasal dari pengalaman konkret, bukan abstrak. Teori konstruktivisme menekankan bahwa interaksi aktif dengan lingkungan membentuk pengetahuan, sejalan dengan gagasan ini. Dengan kata lain, pengajaran bahasa Inggris melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan anak membuat proses belajar lebih natural dan lebih mudah dipahami. Sebagai contoh, guru dapat mengajarkan kosa kata tentang makanan kepada anak-anak ketika mereka makan bersama atau ketika mereka melihat hujan dari jendela kelas. Aktivitas sederhana, seperti bernyanyi tentang anggota tubuh sambil memegang bagian tubuh masing-masing, atau bertindak sebagai "penjaga toko" dan "pembeli" saat membeli barang, kegiatan ini membuat pembelajaran terasa nyata dan terkait dengan kehidupan sehari-hari. Studi menunjukkan bahwa membuat hubungan dengan konteks nyata

meningkatkan pemahaman kosa kata anak dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan bahasa (Pinter, 2017).

Pembelajaran berbasis konteks mendorong anak untuk lebih aktif menggunakan bahasa asing tersebut. Menurut Bruner (1996), bahasa dipelajari tidak hanya sebagai sistem simbol tetapi juga sebagai alat untuk berinteraksi dan memahami dunia sosial. Ketika anak terlibat dalam pengalaman penting, seperti menceritakan aktivitas akhir pekan atau menggambar keluarga mereka dalam bahasa asing, bahasa dipelajari secara bersamaan dalam kehidupan mereka.

Konsep ini juga mendukung pendekatan pembelajaran *experiential*, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung untuk belajar. Menurut Kolb (1984), anak-anak akan lebih mudah memahami konsep baru jika mereka mengalaminya, merenungkannya, dan mempraktikkannya berulang kali. Pengalaman ini dapat berupa kunjungan ke lapangan kecil, seperti kebun sekolah, di mana mereka dapat melakukan aktivitas sederhana, seperti menghitung benda dalam bahasa Inggris atau menceritakan hewan yang mereka lihat.

Sejak dini, pengalaman nyata membantu anak-anak belajar berpikir kritis dan reflektif. Ketika anak-anak diajarkan untuk mengaitkan bahasa dengan kehidupan sehari-hari, mereka tidak hanya belajar menyebutkan kata-kata baru, tetapi juga belajar makna dan manfaat kata-kata tersebut. Misalnya, ketika anak-anak diminta untuk mendeskripsikan mainan favorit mereka dalam bahasa Inggris, mereka tidak hanya memperoleh kosa kata baru, tetapi juga belajar untuk mengungkapkan pendapat dan perasaan mereka. Selain membantu perkembangan kognitif dan sosial anak-anak, proses ini menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih alami dan sesuai dengan dunia anak-anak (Lightbown & Spada, 2017).

Oleh karena itu, pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman anak memberikan fondasi kuat untuk pemerolehan bahasa Inggris anak. Metode ini mengajarkan bahasa sebagai cara untuk berbicara, memahami lingkungan, dan membangun hubungan sosial. Guru yang dapat mengaitkan bahasa dengan pengalaman nyata anak akan

membuat proses belajar lebih relevan, menyenangkan, dan bermakna.

Lebih jauh, pembelajaran berbasis konteks juga membekali anak dengan keterampilan jangka panjang yang berguna dalam kehidupan mereka. Ketika bahasa dipelajari melalui pengalaman nyata, anak tidak hanya menguasai kosakata atau struktur kalimat, tetapi juga belajar mengaitkan bahasa dengan pemecahan masalah, kerja sama, dan keterampilan komunikasi lintas budaya. Dengan demikian, pendekatan ini bukan hanya memperkuat penguasaan bahasa asing, tetapi juga menyiapkan anak menjadi individu yang adaptif, kreatif, dan mampu menghadapi tantangan global.

E. Pembelajaran yang bersifat holistik dan tematik

Idealnya, pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini dirancang secara menyeluruh, tidak hanya memperhatikan perkembangan bahasa dan nilai-nilai karakter, tetapi juga aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik anak. Pendekatan holistik berangkat dari gagasan bahwa anak berkembang sebagai satu kesatuan utuh, sehingga pembelajaran seharusnya mendukung setiap dimensi perkembangan mereka. Dalam kerangka ini, bahasa asing diposisikan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, mengembangkan keterampilan berpikir, menumbuhkan empati, serta melatih keterampilan hidup yang relevan dengan dunia nyata.

Pendekatan tematik, yang mengambil materi dari kehidupan sehari-hari anak, menjadi strategi yang efektif dalam mewujudkan pembelajaran holistik. Sebagai contoh, tema “Hewan” dapat digunakan tidak hanya untuk memperkenalkan kosakata baru, tetapi juga untuk melatih berhitung dengan menghitung kaki hewan, mengembangkan keterampilan motorik melalui aktivitas menggambar, melatih ekspresi seni melalui kerajinan, dan menumbuhkan kepedulian lingkungan. Dengan demikian, satu tema mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak sekaligus, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Selain itu, pendekatan tematik memberikan anak konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Ketika bahasa asing dipraktikkan melalui cerita, lagu, permainan, atau proyek sederhana yang sesuai dengan tema tertentu, anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Relevansi tema memungkinkan anak menggunakan bahasa untuk mengekspresikan gagasan, rasa ingin tahu, maupun pengalaman pribadi. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa bahasa asing bukanlah sekadar materi hafalan, tetapi benar-benar berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih jauh lagi, pembelajaran tematik dan holistik membantu menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Misalnya, proyek bertema “Keluargaku” tidak hanya memperkenalkan kosakata tentang anggota keluarga, tetapi juga memberi kesempatan anak untuk bercerita tentang keluarganya, membuat karya seni berupa foto atau poster keluarga, serta bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas semacam ini mendukung anak untuk menjadi lebih percaya diri, terbuka, dan empatik—kemampuan yang sangat penting untuk perkembangan sosial-emosional mereka.

Tambahan pula, penerapan pembelajaran holistik dan tematik sangat relevan dengan teori *multiple intelligences* Gardner (1993), yang menekankan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, musikal, kinestetik, maupun interpersonal. Melalui pendekatan tematik, guru dapat merancang aktivitas yang melibatkan beragam kecerdasan tersebut, sehingga setiap anak mendapatkan kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya. Misalnya, anak yang memiliki kecerdasan musikal dapat belajar bahasa melalui lagu, sementara anak dengan kecerdasan kinestetik dapat belajar melalui permainan gerak.

Selain itu, pembelajaran holistik dan tematik juga sejalan dengan prinsip *integrated learning* dalam pendidikan modern, di mana keterampilan bahasa tidak diajarkan secara terpisah, melainkan dihubungkan dengan mata pelajaran lain seperti sains, seni, atau matematika. Integrasi ini menjadikan

pembelajaran lebih bermakna, karena anak melihat bahasa asing sebagai bagian dari kehidupan nyata, bukan sekadar mata pelajaran. Pada akhirnya, model pembelajaran ini membantu anak membangun pemahaman dunia yang utuh, meningkatkan keterampilan hidup, serta memperkuat karakter mereka sejak dini.

Dengan demikian, prinsip pembelajaran holistik dan tematik membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar bahasa asing yang lebih terintegrasi, relevan, dan berorientasi pada perkembangan anak. Bahasa asing tidak lagi dipandang hanya sebagai sekumpulan aturan, melainkan sebagai jembatan untuk memahami dunia, membangun karakter, serta mempersiapkan anak menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan mampu bersaing di tingkat global, tanpa kehilangan akar pada nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan konteks mereka.

BAB 3

Peran Guru dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perjalanan tumbuh kembang seorang anak. Pada masa inilah, anak-anak berada pada tahap emas (*golden age*) yang sangat menentukan arah perkembangan kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa mereka. Guru PAUD tidak hanya bertugas mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, atau berhitung, tetapi juga berperan besar dalam menanamkan rasa percaya diri, membangun kelekatan emosional, serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar.

Dalam konteks tersebut, guru PAUD dituntut untuk memiliki kompetensi yang utuh: pedagogik, linguistik, serta keterampilan sosial-emosional. Lebih jauh, guru tidak hanya menjadi penyampai materi, melainkan juga fasilitator, model bahasa, dan teladan bagi anak-anak. Kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, komunikatif, dan aman akan membantu anak berkembang secara optimal.

Selain itu, refleksi dan pengembangan profesional menjadi hal yang tidak terpisahkan dari praktik pendidikan PAUD. Guru yang mau merenungkan pengalamannya serta terus memperbarui pengetahuannya akan mampu beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik yang dinamis.

Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa mendidik anak adalah proses pembelajaran seumur hidup, bukan hanya bagi anak, tetapi juga bagi pendidik itu sendiri.

A. Guru sebagai fasilitator dan model Bahasa

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peranan yang sangat krusial. Peran guru dalam pembelajaran bahasa tidak hanya sebatas penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif. Terlebih dalam pembelajaran bahasa asing, tentunya guru berperan lebih, misalnya sebagai model bahasa yang memberikan teladan dalam penggunaan bahasa yang benar. Sebagai fasilitator, guru berperan membantu peserta didik mengakses, memahami, dan mempraktikkan bahasa secara efektif melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan pembimbing yang memfasilitasi proses belajar melalui aktivitas interaktif dan kolaboratif (Richards & Rodgers, 2014).

Dalam perannya sebagai fasilitator, guru harus mampu menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif, baik dalam konteks formal maupun informal. Kegiatan seperti diskusi kelompok, simulasi percakapan, atau proyek berbasis tugas (*task-based learning*) memungkinkan siswa mempraktikkan bahasa dengan lebih alami. Guru juga perlu peka terhadap kebutuhan belajar individu sehingga dapat memberikan dukungan yang sesuai (Brown, 2007). Hal itu memperlihatkan bahwa, selain menjadi *source* dan fasilitator, guru dapat pula berperan sebagai *partner* atau teman belajar dalam mempraktikkan bahasa baru yang diperoleh oleh peserta didik.

Selain menjadi fasilitator, guru berfungsi sebagai model bahasa. Setiap ujaran, pilihan kata, dan intonasi yang digunakan guru akan diamati dan diinternalisasi oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan keakuratan, kelancaran, dan kesesuaian bahasa yang

digunakan di kelas (Harmer, 2015). Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, guru sering kali menjadi sumber utama input bahasa yang autentik. Input tersebut sangat penting dalam membangun kompetensi bahasa siswa, terutama pada tahap awal pembelajaran (Krashen, 1985). Dengan demikian, bagaimana guru memberikan contoh pengucapan itu nantinya akan sangat berpengaruh dan berimbas bagaimana siswa akan memproduksi bahasa tersebut.

Peran guru sebagai model bahasa juga berkaitan dengan aspek sikap dan etika berbahasa. Guru perlu menunjukkan bagaimana bahasa digunakan untuk menyampaikan gagasan secara sopan, efektif, dan menghargai lawan bicara. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari struktur dan kosakata, tetapi juga memahami norma-norma komunikasi yang berlaku (Nunan, 2015).

Disini diuraikan bagaimana contoh Penerapan di Kelas: Sebagai ilustrasi, pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP, seorang guru memulai kelas dengan *ice-breaking* berupa percakapan sederhana:

Guru : "Good morning, everyone. How are you today?"

Siswa : "Good morning, Miss. I am fine, thank you. And you?"

Guru menanggapi dengan intonasi yang jelas, lafal yang tepat, dan ekspresi wajah yang ramah. Meskipun percakapan singkat, momen ini memberi contoh nyata bagi siswa mengenai pelafalan yang sesuai, penggunaan ungkapan sopan, dan struktur kalimat yang digunakan sebagai ekspresi *greetings*.

Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk melakukan permainan peran (*role play*) tentang kegiatan sehari-hari. Sebagai fasilitator, guru berkeliling memberikan dukungan, memperbaiki kesalahan secara halus, dan memotivasi siswa yang ragu-ragu. Setelah sesi selesai, guru memberikan umpan balik (*feedback*) dengan menyoroti penggunaan kosakata yang tepat dan memberikan alternatif kalimat yang lebih efektif.

Pendekatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memfasilitasi interaksi antar siswa, tetapi juga memberikan teladan bahasa yang baik sepanjang proses belajar. Kombinasi kedua peran ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa serta memperkaya keterampilan komunikasi mereka.

B. Kompetensi pedagogik dan linguistik guru

Keberhasilan pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas kompetensi yang dimiliki guru, terutama kompetensi pedagogik dan kompetensi linguistik. Kompetensi pedagogik mengacu pada kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, kompetensi linguistik berkaitan dengan penguasaan aspek bahasa yang diajarkan, baik dari segi struktur, kosakata, pelafalan, maupun penggunaan bahasa dalam berbagai konteks komunikasi (Richards, 2011).

Kompetensi pedagogik mencakup keterampilan memahami kebutuhan belajar siswa, memilih metode yang sesuai, memanfaatkan media pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna (Shulman, 1987). Guru yang memiliki kompetensi pedagogik tinggi mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan strategi yang relevan sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, guru juga perlu menguasai teknik asesmen untuk memantau perkembangan kemampuan bahasa siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Brown, 2007). Asesmen dan umpan balik bisa dikatakan dua hal penting setelah proses pembelajaran usai dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dan langkah lebih baik lagi di kemudian hari.

Di sisi lain, kompetensi linguistik sangat penting karena guru berfungsi sebagai sumber utama input bahasa yang berkualitas bagi siswa. Penguasaan linguistik mencakup kompetensi fonologi (pengucapan bunyi), morfologi (pembentukan kata), sintaksis (struktur kalimat), semantik

(makna), dan pragmatik (penggunaan bahasa sesuai konteks) (Canale & Swain, 1980). Guru yang memiliki penguasaan bahasa yang baik dapat memberikan contoh penggunaan bahasa yang akurat, memperbaiki kesalahan siswa dengan tepat, dan menjelaskan aturan bahasa secara jelas, terlebih dalam pembelajaran bahasa asing.

Hubungan antara kompetensi pedagogik dan linguistik bersifat saling melengkapi. Seorang guru yang menguasai bahasa dengan baik tetapi tidak memiliki keterampilan pedagogik mungkin kesulitan menyampaikan materi secara efektif. Sebaliknya, guru yang memiliki keterampilan mengajar tetapi kurang menguasai bahasa berpotensi memberikan input yang keliru kepada siswa. Oleh karena itu, peningkatan kedua kompetensi ini harus dilakukan secara bersamaan melalui pendidikan formal, pelatihan profesional, dan pengalaman mengajar yang berkesinambungan (Harmer, 2015).

Penguatan kompetensi pedagogik dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum, pembelajaran berbasis teknologi, dan penerapan strategi pembelajaran aktif. Sementara itu, kompetensi linguistik dapat ditingkatkan dengan memperluas paparan terhadap bahasa target, baik melalui literatur, media autentik, maupun interaksi langsung dengan penutur asli. Integrasi kedua kompetensi ini akan menghasilkan proses pembelajaran bahasa yang efektif, inspiratif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi komunikasi siswa.

Contoh Penerapan di Kelas:

Sebagai ilustrasi, dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat SMA, guru memulai pelajaran dengan *warm-up activity* berupa permainan tebak kata (*guess the word*) menggunakan *flashcard*. Kegiatan ini memanfaatkan kompetensi pedagogik untuk memancing keterlibatan siswa, membangun suasana yang menyenangkan, dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa tentang kosakata. Selama permainan, guru menunjukkan *flashcard* bergambar “*apple*” sambil mengucapkan kata tersebut

dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat. Guru mengajak siswa mengulang kata tersebut, kemudian memberikan contoh penggunaannya dalam kalimat, misalnya: “*I like eating apples every morning.*” Pada momen ini, guru mempraktikkan kompetensi linguistik dengan memberikan model bahasa yang akurat.

Ketika seorang siswa mengucapkan kata *apple* dengan pelafalan yang keliru, guru tidak langsung mengoreksi secara frontal, melainkan menggunakan teknik *recasting* (mengulang kata dengan benar) sehingga siswa menyadari kesalahannya secara alami. Setelah kegiatan selesai, guru memberikan umpan balik dan memperkuat kosakata dengan meminta siswa membuat kalimat sendiri.

Praktik ini menunjukkan bagaimana kompetensi pedagogik dan linguistik dapat berjalan beriringan: kompetensi pedagogik memastikan pembelajaran terstruktur, menyenangkan, dan relevan, sedangkan kompetensi linguistik menjamin bahwa input bahasa yang diterima siswa tepat dan berkualitas. Kedua kompetensi tersebut menjadikan kemampuan guru lebih seimbang dalam mentransfer keilmuan pembelajaran Bahasa Inggris.

C. Strategi membangun kelekatan dan rasa aman saat belajar

Kelekatan (*attachment*) dan rasa aman (*sense of safety*) merupakan faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Kelekatan merujuk pada hubungan positif antara guru dan siswa yang ditandai dengan kepercayaan, saling menghargai, dan komunikasi terbuka (Pianta, 1999). Sementara itu, rasa aman merujuk pada kondisi psikologis di mana siswa merasa bebas dari ancaman fisik maupun emosional, sehingga dapat fokus pada proses belajar (Maslow, 1987).

Guru berperan penting dalam membangun kelekatan dan rasa aman di kelas, karena kedua aspek ini memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik siswa

(Cornelius-White, 2007). Lingkungan belajar yang penuh kepercayaan memungkinkan siswa untuk mengambil risiko akademik, seperti mencoba berbicara dalam bahasa asing atau mengajukan pertanyaan, tanpa takut dihakimi atau dipermalukan. Itulah mengapa sering kita temui dalam sebuah kelas hanya 20% dari jumlah siswa begitu percaya diri mencoba suatu hal baru atau mengutarakan pikirannya atau hanya sekedar mengangkat tangan untuk bertanya.

Beberapa strategi yang dapat dilakukan guru untuk membangun kelekatan dan rasa aman untuk peserta didik antara lain:

1. Menciptakan hubungan positif sejak awal
Guru dapat membangun kelekatan dengan menyapa siswa secara pribadi, mengingat nama mereka, dan menunjukkan ketertarikan pada kehidupan mereka di luar sekolah (Wentzel, 2010). Peserta didik akan merasa dihargai saat seorang guru dapat mengingat nama mereka dengan baik.
2. Menghargai perbedaan individu
Setiap siswa memiliki latar belakang, gaya belajar, dan tingkat kemampuan yang berbeda. Guru yang menghargai keragaman ini akan membuat siswa merasa diterima dan dihargai (Tomlinson, 2014). Terlebih tidak membandingkan antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain.
3. Memberikan umpan balik yang mendukung
Umpan balik hendaknya bersifat membangun (*constructive feedback*), menyoroti kekuatan siswa, sekaligus memberi saran perbaikan tanpa membuat siswa kehilangan rasa percaya diri (Hattie & Timperley, 2007).
4. Menegakkan aturan kelas dengan konsisten dan adil
Rasa aman tumbuh ketika siswa memahami bahwa aturan berlaku untuk semua dan ditegakkan dengan adil (Marzano & Marzano, 2003).
5. Mendorong partisipasi aktif

Melibatkan siswa dalam diskusi, kegiatan kelompok, dan pengambilan keputusan terkait pembelajaran dapat memperkuat rasa kepemilikan dan keterhubungan mereka terhadap kelas (Ryan & Deci, 2000).

Contoh Penerapan di Kelas:

Dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat SMP, seorang guru memulai pertemuan pertama dengan *ice-breaking* “*Find Someone Who*” di mana siswa mencari teman yang memiliki hobi atau pengalaman tertentu. Kegiatan ini tidak hanya mencairkan suasana, tetapi juga membantu siswa saling mengenal dan membangun hubungan awal yang positif.

Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling, memberikan pujian seperti “*Great job finding your partner!*” atau “*I like how you asked the question politely.*” Pujiannya diberikan secara tulus untuk memperkuat rasa percaya diri siswa.

Guru juga menetapkan aturan kelas bersama siswa, misalnya “*Raise your hand before speaking*” dan “*Respect each other’s opinions.*” Aturan tersebut ditulis di papan dan disepakati bersama, sehingga siswa merasa dilibatkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman.

Dalam setiap pembelajaran, guru berusaha memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa untuk berbicara, termasuk siswa yang pemalu. Jika ada siswa yang salah menjawab, guru menghindari komentar negatif dan memilih memberikan *scaffolding*, misalnya dengan mengajukan pertanyaan tambahan yang lebih mudah untuk membimbing siswa menuju jawaban yang benar.

Pendekatan ini membuat siswa merasa dihargai, bebas mengekspresikan diri, dan berani mencoba tanpa takut membuat kesalahan. Hasilnya, kelekatan guru-siswa dan rasa aman di kelas dapat tercipta secara alami, mendukung pembelajaran yang efektif.

D. Menciptakan lingkungan belajar yang positif dan komunikatif

Lingkungan belajar adalah “panggung” tempat guru dan siswa berinteraksi setiap hari. Seperti halnya suasana di rumah, suasana di kelas bisa mendorong semangat atau justru membuat enggan untuk hadir. Lingkungan belajar yang positif dan komunikatif adalah ruang di mana siswa merasa dihargai, bebas berekspresi, dan percaya bahwa suara mereka penting. Di sinilah guru berperan sebagai pengarah sekaligus rekan belajar, bukan sekadar pemberi instruksi (Cornelius-White, 2007).

Lingkungan positif ditandai dengan adanya rasa saling menghormati, dukungan emosional, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Komunikasi menjadi kunci utama—bukan hanya komunikasi satu arah dari guru ke siswa, tetapi juga interaksi yang memberi ruang bagi siswa untuk bertanya, berbagi pendapat, bahkan berbeda pandangan dengan aman (Vygotsky, 1978). Ketika komunikasi berjalan lancar, siswa akan merasa terhubung secara emosional dan intelektual dengan proses belajar.

Strategi Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif dan Komunikatif:

1. Menyapa dan membangun koneksi personal
Menyapa siswa di awal pelajaran, menanyakan kabar, atau sekadar memberi komentar positif atas penampilan dan usaha mereka bisa membuat suasana lebih hangat (Wentzel, 2010).
2. Menggunakan bahasa yang membangun
Pemilihan kata yang penuh dorongan, seperti “Kamu hampir benar, coba kita lihat lagi,” jauh lebih efektif daripada komentar negatif yang dapat mematahkan semangat (Hattie & Timperley, 2007).
3. Memberikan ruang partisipasi aktif
Kelas yang komunikatif memberi peluang bagi siswa untuk aktif berpendapat, bertanya, atau menjawab tanpa takut salah. Guru bisa memancing partisipasi

melalui diskusi, permainan peran, atau kerja kelompok (Harmer, 2015).

4. Menghargai perbedaan dan mendukung kolaborasi
Setiap siswa membawa latar belakang dan cara berpikir yang unik. Lingkungan positif dibangun ketika perbedaan ini dianggap sebagai kekayaan, bukan hambatan (Tomlinson, 2014).

Contoh Penerapan di Kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan komunikatif:

Di kelas bahasa Inggris SMP, guru memulai pertemuan dengan pertanyaan ringan: *“If you could travel anywhere in the world, where would you go?”* Pertanyaan ini memancing rasa ingin tahu sekaligus membuka ruang komunikasi yang santai. Siswa saling berbagi jawaban, dan guru merespons dengan antusias, misalnya: *“Wow, Japan! That sounds exciting. What would you do there?”*

Selama pelajaran, guru membagi siswa menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi tentang hobi mereka. Guru berkeliling, mendengarkan, dan sesekali ikut bercakap dengan nada hangat, bukan menguji. Ketika seorang siswa lupa kosakata, guru membantu dengan memberi petunjuk atau sinonim, sehingga komunikasi tetap mengalir.

Di akhir pelajaran, guru mengajak siswa melakukan refleksi singkat dengan pertanyaan: *“What did you enjoy most today?”* atau *“What new word did you learn?”* Pertanyaan ini bukan hanya menutup kelas dengan suasana positif, tetapi juga memperkuat rasa keterlibatan siswa.

Dengan pendekatan ini, kelas tidak hanya menjadi tempat “menghafal” materi, tetapi menjadi ruang interaksi yang aman, menyenangkan, dan bermakna. Siswa pun lebih berani berbicara, mencoba hal baru, dan menghargai proses belajar. Seyogyanya belajar Bahasa Inggris dengan mempraktikkannya secara langsung jauh lebih mengena dan sebagai bentuk menghafal secara alamiah.

E. Refleksi dan pengembangan profesional guru PAUD

Menjadi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bukan hanya soal mengajar anak mengenal angka, huruf, atau warna. Lebih dari itu, guru PAUD membentuk dasar karakter, sikap sosial, dan rasa ingin tahu anak. Peran besar ini menuntut guru untuk terus belajar dan berkembang. Salah satu kunci menjaga kualitas diri sebagai pendidik adalah melalui refleksi dan pengembangan profesional.

Refleksi adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajarnya, baik keberhasilan maupun tantangan yang dihadapi, lalu menggunakannya sebagai bahan untuk memperbaiki pembelajaran di masa depan (Schön, 1983). Refleksi yang dilakukan secara rutin membantu guru memahami apa yang efektif, apa yang perlu diubah, dan bagaimana menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan anak.

Pengembangan profesional, di sisi lain, mencakup berbagai upaya untuk meningkatkan kompetensi melalui pelatihan, seminar, membaca literatur terkini, bergabung dalam komunitas guru, atau mengikuti program sertifikasi (Darling-Hammond et al., 2017). Bagi guru PAUD, ini berarti memperbarui pengetahuan tentang perkembangan anak, metode bermain sambil belajar, serta strategi menciptakan lingkungan yang aman dan merangsang.

Kedua hal ini saling berkaitan. Tanpa refleksi, pengembangan profesional bisa menjadi sekadar formalitas. Sebaliknya, tanpa pengembangan profesional, refleksi tidak akan diikuti dengan keterampilan atau pengetahuan baru yang dibutuhkan untuk perbaikan.

Contoh Penerapan di Kelas:

Seorang guru PAUD di sebuah TK memulai refleksinya setiap Jumat sore. Ia menuliskan di buku catatan: kegiatan apa saja yang berjalan baik minggu ini, interaksi mana yang membuat anak antusias, dan situasi apa yang memerlukan pendekatan berbeda. Misalnya, ia menyadari bahwa saat kegiatan bercerita, beberapa anak kehilangan fokus setelah

lima menit. Dari refleksi ini, guru memutuskan untuk memecah cerita menjadi bagian-bagian pendek dan menyelipkan gerakan fisik sederhana di antaranya.

Untuk pengembangan profesional, guru tersebut mengikuti pelatihan daring tentang *storytelling for young learners*. Dari pelatihan itu, ia mendapatkan teknik baru seperti menggunakan boneka tangan untuk memperkaya ekspresi cerita. Minggu berikutnya, teknik ini langsung diterapkan di kelas. Hasilnya, anak-anak tampak lebih terlibat dan mampu bertahan mendengarkan lebih lama.

Pengalaman ini menunjukkan bahwa refleksi dan pengembangan profesional bukanlah kegiatan terpisah dari proses mengajar, tetapi bagian dari siklus pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan cara ini, guru PAUD tidak hanya mengajar anak-anak, tetapi juga terus “mengajar diri sendiri” untuk menjadi pendidik yang lebih baik setiap hari.

BAB 4

Strategi Pembelajaran Kosakata (*Vocabulary Building*)

A. Teknik memperkenalkan kosakata baru

Memperkenalkan kosakata baru merupakan salah satu langkah penting dalam proses pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Proses ini tidak sekadar memberikan daftar kata kepada peserta didik, tetapi melibatkan strategi yang efektif agar kata-kata tersebut dapat dipahami, diingat, dan digunakan dalam konteks yang tepat (Nation, 2013). Pemilihan teknik yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran kosakata, mengingat bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar, latar belakang, dan tingkat kemahiran yang berbeda.

Beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru sebagai bentuk *vocabulary building* diantaranya:

1. Menggunakan Konteks Nyata (*Contextual Learning*)

Pendekatan kontekstual menekankan bahwa kosakata lebih mudah diingat ketika diperkenalkan dalam situasi yang bermakna. Guru dapat memperkenalkan kata-kata baru melalui cerita, dialog, berita, atau pengalaman sehari-hari peserta didik. Misalnya, kata *market* tidak hanya dijelaskan artinya sebagai “pasar”, tetapi juga diperlihatkan

penggunaannya dalam kalimat seperti “*I went to the market to buy some vegetables.*” Hal ini memudahkan peserta didik memahami makna dan fungsi kata dalam komunikasi nyata (Graves, 2016).

2. Visualisasi dan Media Gambar

Penggunaan media visual seperti gambar, kartu flash (*flashcards*), video, atau ilustrasi membantu memperkuat asosiasi antara kata dan maknanya. Visualisasi bekerja efektif karena otak manusia cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disertai gambar (Paivio, 2007). Misalnya, ketika mengenalkan kata *apple*, guru dapat menunjukkan gambar buah apel, sambil mengucapkan dan menuliskannya di papan tulis.

3. Teknik Demonstrasi (*Demonstration*)

Demonstrasi dilakukan dengan memperlihatkan langsung tindakan atau objek yang terkait dengan kosakata baru. Kata kerja seperti *run*, *jump*, atau *open* dapat diperkenalkan melalui gerakan yang dilakukan guru atau peserta didik. Dengan demikian, kosakata tidak hanya dipahami secara verbal, tetapi juga secara kinestetik (Harmer, 2015).

4. Penerjemahan Terbatas dan Terarah

Meskipun metode *direct approach* lebih disarankan, penerjemahan tetap berguna untuk mempercepat pemahaman, terutama bagi kata-kata abstrak yang sulit divisualisasikan. Namun, penerjemahan sebaiknya tidak menjadi satu-satunya teknik, melainkan digunakan sebagai pelengkap agar siswa tidak bergantung sepenuhnya pada bahasa pertama (Nation & Newton, 2020).

5. Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Peta pikiran membantu peserta didik mengelompokkan kosakata berdasarkan tema atau hubungan makna. Misalnya, tema “transportasi” dapat mencakup kata-kata seperti *car*, *bus*, *train*, dan *bicycle*. Teknik ini membantu pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan memudahkan ingatan jangka panjang (Buzan, 2018).

6. Pengulangan Berkala (*Spaced Repetition*)

Kosakata baru perlu diulang pada interval waktu tertentu agar tersimpan dalam memori jangka panjang. Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran atau metode kartu flash yang diulang setiap beberapa hari. Penelitian menunjukkan bahwa pengulangan berkala lebih efektif dibandingkan pengulangan dalam waktu singkat (Kang, 2016).

7. Permainan Bahasa (*Language Games*)

Penggunaan permainan seperti word bingo, charades, atau matching games membuat proses belajar kosakata lebih menyenangkan. Permainan memicu keterlibatan emosional dan sosial peserta didik, yang pada gilirannya membantu retensi kosakata (Wright et al., 2006).

8. Integrasi Kosakata dalam Keterampilan Berbahasa

Kosakata baru akan lebih mudah dikuasai jika digunakan secara aktif dalam berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Misalnya, setelah mengenalkan kata *environment*, guru dapat meminta siswa membuat kalimat lisan, menulis paragraf singkat, atau mencari artikel yang mengandung kata tersebut (Richards & Renandya, 2002).

Dengan mengombinasikan berbagai teknik di atas, pengenalan kosakata baru menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, dan ketersediaan media dalam memilih strategi yang tepat. Dengan menyusun *lesson plan* yang sesuai dengan target dan capaian pembelajaran akan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih terarah, menyenangkan dan tepat sasaran.

B. Penggunaan gambar, benda nyata (realia), dan lagu

Dalam pembelajaran kosakata, media pembelajaran memiliki peran penting untuk mempermudah peserta didik memahami dan mengingat kata-kata baru. Media yang konkret dan menarik, seperti gambar, benda nyata (realia),

dan lagu, dapat membantu menghubungkan bentuk kata dengan maknanya secara lebih efektif (Nation, 2013). Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

1. Penggunaan Gambar (*Pictures*)

Gambar adalah salah satu media visual yang paling sering digunakan dalam pembelajaran kosakata. Melalui gambar, peserta didik dapat melihat representasi langsung dari kata yang dipelajari, sehingga memudahkan proses asosiasi antara bentuk kata dan maknanya (Harmer, 2015). Misalnya, saat mengenalkan kata *mountain*, guru dapat menunjukkan foto gunung atau ilustrasi pemandangan pegunungan. Media gambar dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti *flashcards*, poster, komik, atau tayangan digital. Keunggulan gambar adalah sifatnya yang universal, sehingga mampu menjembatani pemahaman tanpa hambatan bahasa (Wright et al., 2006).

Contoh penerapan di kelas: Guru menampilkan *flashcards* bergambar buah-buahan sambil menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris. Siswa diminta mengulangi kata tersebut dan membuat kalimat sederhana seperti “*I like bananas.*” Dengan demikian siswa tidak hanya mendengarkan suara atau pengucapan suatu benda, tetapi tahu bentuk dan warna benda tersebut dalam bentuk gambar, beserta penggunaan dalam sebuah kalimat. Meski siswa tidak serta merta memahami, namun hal itu jika berlangsung dalam waktu yang sering maka akan menjadikan kebiasaan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman.

2. Penggunaan Benda Nyata (*Realia*)

Realia adalah objek asli atau tiruan yang digunakan untuk mengajarkan kosakata. Dengan realia, peserta didik dapat melihat, menyentuh, bahkan menggunakan objek yang dipelajari secara langsung, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Thornbury, 2002). Misalnya, saat

mengenalkan kata *spoon*, guru membawa sendok asli ke kelas dan memperlihatkan fungsinya. Penggunaan realia sangat efektif untuk kata-kata yang bersifat konkret, seperti peralatan dapur, pakaian, atau alat tulis.

Contoh penerapan di kelas: Guru membawa berbagai peralatan makan (*spoon, fork, plate*) dan meminta siswa memegang serta menyebutkan namanya satu per satu. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan permainan *guessing game*, di mana siswa menutup mata dan menebak nama benda yang dipegang. Hal tersebut akan memudahkan siswa mengingat nama benda berdasarkan benda asli atau tiruan yang menyerupai aslinya.

3. Penggunaan Lagu (*Song*)

Lagu merupakan media audio yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran kosakata sekaligus melatih keterampilan mendengarkan (*listening skills*). Melalui lagu, siswa belajar kosakata dalam konteks yang alami, disertai irama dan pengulangan yang membantu retensi memori (Murphey, 1992). Lagu juga menciptakan suasana kelas yang santai dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Pemilihan lagu harus mempertimbangkan tingkat bahasa siswa, kejelasan pengucapan, serta relevansi kosakata yang terkandung di dalamnya.

Contoh penerapan di kelas: Guru memutar lagu anak-anak berbahasa Inggris seperti *Head, Shoulders, Knees, and Toes* untuk mengenalkan kosakata anggota tubuh. Siswa menyanyikan lagu sambil melakukan gerakan sesuai lirik.

4. Integrasi Gambar, Realia, dan Lagu dalam Pembelajaran

Ketiga media ini dapat digunakan secara terpisah maupun dikombinasikan untuk menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih variatif. Misalnya, guru dapat memperkenalkan kosakata buah-buahan melalui gambar, kemudian menunjukkan buah asli di kelas (realia), dan menutup sesi dengan lagu bertema buah. Integrasi ini memberikan pengalaman belajar multisensori yang dapat

memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa (Graves, 2016).

C. Strategi pengulangan dan penguatan makna kosakata

Penguasaan kosakata tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses yang berulang dan bertahap. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajar bahasa membutuhkan paparan berulang terhadap sebuah kata dalam berbagai konteks sebelum kata tersebut dapat tersimpan dalam memori jangka panjang dan digunakan secara produktif (Nation, 2013). Oleh karena itu, strategi pengulangan (*repetition*) dan penguatan makna (*reinforcement*) menjadi kunci dalam pembelajaran kosakata.

1. Pengulangan Terjadwal (*Spaced Repetition*)

Spaced repetition adalah teknik pengulangan materi dalam interval waktu tertentu, bukan secara berturut-turut dalam satu sesi. Prinsipnya, kosakata yang telah dipelajari diulang setelah beberapa jam, kemudian beberapa hari, dan seterusnya. Pendekatan ini terbukti lebih efektif daripada pengulangan padat (*massed repetition*) karena membantu transfer informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang (Kang, 2016).

Contoh penerapan di kelas: Guru membuat jadwal revisi kosakata setiap minggu, dengan mengulang kata yang sama melalui permainan, latihan menulis, atau kuis lisan.

2. Penggunaan Multi-Konteks

Kosakata akan lebih mudah diingat jika digunakan dalam berbagai konteks. Satu kata dapat diperkenalkan dalam bacaan, digunakan dalam percakapan, lalu muncul kembali dalam latihan menulis. Strategi ini memperkaya asosiasi makna dan memperkuat pemahaman (Webb & Nation, 2017).

Contoh penerapan di kelas: Kata *environment* diperkenalkan melalui teks bacaan, digunakan dalam

diskusi tentang polusi, dan kemudian dipakai siswa untuk menulis paragraf tentang kebersihan sekolah.

3. Teknik Elaborasi Makna

Elaborasi melibatkan penjelasan lebih dalam tentang kata, termasuk sinonim, antonim, kolokasi, dan contoh kalimat. Proses ini membantu siswa membangun jaringan makna di dalam memori mereka (Graves, 2016).

Contoh penerapan di kelas: Setelah mengenalkan kata *happy*, guru menambahkan sinonim (*joyful*, *pleased*), antonim (*sad*), serta contoh kalimat.

4. Penguatan Melalui Aktivitas Produktif

Penggunaan kosakata dalam berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*) memberi kesempatan bagi siswa untuk memproduksi kata tersebut secara aktif. Aktivitas ini memperkuat retensi karena siswa tidak hanya mengenali kata secara pasif, tetapi juga menggunakannya dalam komunikasi (Richards & Renandya, 2002).

Contoh penerapan di kelas: Siswa diminta membuat cerita pendek dengan memasukkan minimal lima kosakata baru yang telah dipelajari minggu ini.

5. Penguatan Visual dan Auditori

Menggabungkan pengulangan dengan media visual dan auditori dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Visual seperti gambar atau diagram membantu mengaitkan kata dengan objek nyata, sedangkan audio membantu melatih pengucapan dan intonasi (Paivio, 2007).

Contoh penerapan di kelas: Guru menampilkan gambar sambil memutar audio pengucapan kata, kemudian siswa menirukannya secara bersama-sama.

Pengulangan dan penguatan makna kosakata merupakan strategi penting dalam membangun perbendaharaan kata yang kuat. Melalui kombinasi *spaced repetition*, penggunaan multi-konteks, elaborasi, aktivitas produktif,

serta dukungan media visual dan auditori, siswa dapat mengingat kosakata lebih lama dan menggunakannya dengan tepat dalam komunikasi. Itulah kenapa sering kali orang tua zaman sekarang membiasakan anak menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris untuk komunikasi setiap hari.

D. Permainan bahasa untuk memperkaya perbendaharaan kata

Pembelajaran kosakata sering kali dianggap membosankan jika hanya dilakukan dengan metode konvensional seperti menghafal daftar kata. Salah satu strategi efektif untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan permainan bahasa (*language games*). Permainan bahasa tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk menggunakan kosakata secara aktif dalam konteks komunikasi (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006).

Menurut Hadfield (2013), permainan bahasa merupakan kegiatan terstruktur yang memiliki aturan dan tujuan tertentu, serta dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara terintegrasi. Dalam konteks pembelajaran kosakata, permainan membantu siswa mengingat kata lebih lama karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses belajar.

1. Permainan Tebak Kata (*Guessing Games*)

Permainan ini melibatkan proses menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan guru atau teman. Kegiatan ini menuntut siswa untuk mengaktifkan kosakata yang sudah mereka ketahui, sekaligus mempelajari kata baru melalui konteks (Uberman, 1998).

Contoh penerapan di kelas: Guru memberikan deskripsi “*It is a big animal, grey, and has a trunk,*” lalu siswa menebak kata *elephant*. Atau disesuaikan dengan jenjang pembeajar siswa.

2. Permainan Pencocokan (*Matching Games*)

Permainan ini mengharuskan siswa mencocokkan kata dengan gambar, sinonim, antonim, atau definisinya. Kegiatan ini memperkuat hubungan antara bentuk kata dan maknanya (Nation, 2013).

Contoh penerapan di kelas: Siswa diberikan kartu bergambar dan kartu kata, lalu diminta mencocokkannya secara berpasangan.

3. Permainan Kartu Kata (*Word Card Games*)

Kartu kata dapat digunakan untuk berbagai permainan seperti *word dominoes*, *word bingo*, atau *memory game*. Metode ini mendorong pengulangan kosakata secara alami dalam suasana kompetitif yang sehat (Toth, 2011).

Contoh penerapan di kelas: Dalam permainan *word bingo*, guru menyebutkan kata dan siswa menandai kata tersebut di kartu mereka. Guru juga dapat menggunakan bantuan Artificial Intellegent dalam mengkonsep permainan. Misal *word bingo*, guru dapat menggunakan educandy sebagai media platform pembejaran berbasis permainan.

4. Permainan Peran (*Role-Play Games*)

Role-play memungkinkan siswa mempraktikkan kosakata dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Aktivitas ini menggabungkan aspek kosakata dengan keterampilan berbicara dan mendengarkan (Richards & Renandya, 2002).

Contoh penerapan di kelas: Siswa berperan sebagai pembeli dan penjual di pasar, menggunakan kosakata terkait transaksi jual beli seperti *price*, *cheap*, *expensive*, *buy*, *sell*.

5. Permainan Susun Kata (*Word Formation Games*)

Permainan ini menantang siswa untuk membentuk kata baru dari huruf atau kata yang sudah ada. Selain memperkaya kosakata, kegiatan ini juga melatih kreativitas bahasa (Cameron, 2001).

Contoh penerapan di kelas: Dari kata “*education*”, siswa diminta membentuk kata baru seperti *cat*, *date*, *action*, dan sebagainya.

Penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran kosakata memberikan manfaat ganda: meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat retensi kosakata. Dengan variasi permainan seperti *guessing games*, *matching games*, *word card games*, *role-play*, dan *word formation games*, guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

E. Penyesuaian kosakata dengan konteks kehidupan anak

Pemilihan kosakata yang sesuai dengan konteks kehidupan anak merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Menurut Cameron (2001), kosakata yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak akan lebih mudah dipahami dan diingat, karena anak dapat mengaitkannya dengan pengetahuan dan situasi yang sudah mereka kenal.

Guru perlu mempertimbangkan usia, tingkat perkembangan kognitif, minat, dan latar belakang sosial-budaya anak ketika memilih kosakata yang akan diajarkan (Graves, 2016). Misalnya, anak-anak yang tinggal di lingkungan pesisir mungkin lebih akrab dengan kata-kata seperti *boat*, *fish*, atau *beach*, sementara anak di perkotaan lebih familiar dengan kata *traffic*, *apartment*, atau *mall*.

1. Mengacu pada Lingkungan dan Pengalaman Sehari-hari

Penggunaan kosakata yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari anak akan mempermudah mereka memahami makna kata. Nation (2013) menegaskan bahwa keterkaitan kosakata dengan pengalaman konkret mempercepat proses internalisasi bahasa.

Contoh penerapan di kelas: Guru mengajarkan kosakata “*fruit*” dengan mengambil contoh buah-buahan yang sering dikonsumsi anak seperti *banana*, *mango*, atau *apple*,

sambil menghubungkannya dengan aktivitas makan di rumah.

2. Mengintegrasikan Minat Anak

Kegiatan belajar akan lebih efektif jika kosakata disesuaikan dengan minat anak. Hal ini dapat mencakup tema hewan, permainan, tokoh kartun, atau olahraga yang disukai. Penyesuaian ini meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk mempelajari dan menggunakan kosakata tersebut (Lightbown & Spada, 2013).

Contoh penerapan di kelas: Anak yang menyukai sepak bola dapat diajarkan kosakata seperti *goal*, *kick*, *team*, dan *win* melalui permainan peran menjadi pemain atau komentator pertandingan.

3. Mengaitkan Kosakata dengan Budaya Lokal

Pembelajaran kosakata juga dapat mencakup unsur budaya lokal untuk menjaga relevansi dan rasa memiliki terhadap bahasa yang dipelajari. Thornbury (2002) menyebut bahwa pembelajaran yang berakar pada budaya setempat dapat membantu anak memahami konsep bahasa dengan lebih kontekstual.

Contoh penerapan di kelas: Mengajarkan kata *market* dengan memperlihatkan foto atau video pasar tradisional setempat, sehingga anak memahami konsep pasar dalam budaya mereka sendiri sebelum mengenal variasi pasar modern.

4. Menggunakan Aktivitas Kontekstual dan Bermakna

Kosakata akan lebih mudah dipelajari ketika diperkenalkan melalui aktivitas yang bermakna dan sesuai dengan rutinitas anak. Aktivitas seperti menyanyi, bermain peran, atau bercerita dapat menjadi sarana memperkenalkan kosakata baru secara alami (Harmer, 2015).

Contoh penerapan di kelas: Dalam sesi bercerita (*storytelling*), guru menggunakan cerita tentang kegiatan sehari-hari anak, seperti bangun pagi, berangkat sekolah,

dan bermain di taman, sambil memperkenalkan kosakata terkait.

Penyesuaian kosakata dengan konteks kehidupan anak membantu pembelajaran menjadi lebih relevan, bermakna, dan menyenangkan. Dengan mengacu pada lingkungan, minat, budaya lokal, dan aktivitas sehari-hari anak, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong retensi kosakata sekaligus membangun motivasi berbahasa.

Guru PAUD memegang peran yang amat vital dalam membentuk dasar kepribadian, keterampilan, dan sikap belajar anak. Lebih dari sekadar penyampai materi, guru adalah fasilitator, pendamping, sekaligus model bahasa yang akan ditiru anak-anak dalam keseharian mereka. Untuk itu, guru perlu membekali diri dengan kompetensi pedagogik dan linguistik yang mumpuni, serta kemampuan membangun lingkungan belajar yang positif, komunikatif, dan aman.

Proses pendidikan di PAUD bukanlah perjalanan linier, melainkan sebuah siklus pembelajaran yang terus berulang. Refleksi menjadi pintu untuk memahami apa yang sudah dilakukan, sedangkan pengembangan profesional adalah langkah untuk memperbaikinya melalui ilmu, keterampilan, dan pengalaman baru. Dengan demikian, guru PAUD tidak hanya mengajar anak, tetapi juga mengajar dirinya sendiri untuk menjadi pendidik yang lebih baik dari waktu ke waktu.

Akhirnya, pendidikan anak usia dini yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh kurikulum atau fasilitas, melainkan terutama oleh kualitas guru yang mendampingi anak dengan hati, ilmu, dan refleksi diri. Dengan kehangatan, keterampilan, serta komitmen untuk terus berkembang, guru PAUD dapat benar-benar menjadi pilar utama dalam menyiapkan generasi masa depan yang cerdas, berkarakter, dan berdaya.

BAB 5

Strategi Pembelajaran Mendengar (*Listening Skills*)

Kemampuan menyimak atau mendengarkan adalah salah satu keterampilan dasar yang paling penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Keterampilan ini memainkan peran krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang akan membentuk dasar untuk kemampuan berbicara, membaca, dan menulis mereka. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak yang efektif sangat penting agar anak-anak dapat memahami dan mengembangkan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Strategi pembelajaran mendengar yang efektif mencakup berbagai pendekatan, mulai dari pemanfaatan cerita dan lagu hingga penerapan teknik mendengarkan aktif dan penggunaan media audio-visual yang sesuai dengan usia anak (Palupi & Ninawati, 2022). Evaluasi informal terhadap keterampilan menyimak juga memainkan peran penting dalam memberikan umpan balik berkelanjutan dan memandu penyesuaian instruksional. Pembelajaran yang efektif dan efisien selalu mencakup komponen metode, model, dan media pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dengan baik. Pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara holistik dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak, sehingga pendekatan yang berpusat pada anak, di mana anak aktif terlibat dalam proses belajar, menjadi kunci utama (Musdalifa et al., 2025). Semua strategi

ini bertujuan untuk membantu anak-anak memahami dan merespons informasi yang didengarkan dengan cara yang menyenangkan dan penuh keterlibatan.

A. Pengembangan Kemampuan Menyimak Melalui Cerita dan Lagu

1. Cerita

Cerita adalah salah satu metode yang sangat efektif dalam pengembangan kemampuan menyimak pada anak usia dini. Tentu, cerita tidak hanya memberikan konten yang menarik dan menghibur, tetapi juga menjadi suatu media yang memiliki banyak kosakata, struktur kalimat, bahkan pesan moral yang bisa diambil oleh anak. Dengan mendengarkan cerita, anak-anak dapat memahami cara bahasa bekerja dalam konteks yang lebih menyeluruh dan bermakna. Cerita juga menciptakan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi, memperluas wawasan mereka tentang dunia sekitar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Rahayu et al., (2022) menanggapi bahwa pemanfaatan cerita dan lagu merupakan salah satu strategi yang ampuh dalam mengembangkan keterampilan menyimak, terutama pada anak usia dini. Cerita yang disajikan dengan menarik tentu dapat memikat perhatian anak-anak, mendorong mereka untuk fokus dan memahami narasi yang disampaikan, dan penggunaan cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak (Rahayu et al., 2022). Lagu, dengan melodi dan liriknya yang sederhana namun berulang, membantu anak-anak mengingat informasi dan mengembangkan kesadaran fonologis (Nurmadiyah, 2016). Penggunaan metode permainan kata kreatif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, karena anak usia di bawah 7 tahun masih senang bermain (Saodah, 2019). Pengembangan kemampuan menyimak melalui cerita dapat dilakukan melalui berikut ini:

Cerita dengan partisipasi anak

Untuk mengoptimalkan keterlibatan anak-anak, penting bagi orang tua dan guru untuk menggunakan cerita yang mengundang partisipasi aktif anak-anak. Sebagai contoh, orang tua dan guru bisa mengajak anak-anak menebak apa yang akan terjadi di dalam cerita berikutnya atau meminta anak-anak untuk menjadi bagian dari cerita dengan berperan sebagai tokoh-tokoh tertentu. Hal ini tidak hanya membuat cerita makin hidup dan menyenangkan, melainkan juga memberikan kesempatan untuk menggunakan imajinasi anak-anak dalam berbahasa, memperkaya pemahaman, dan mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi mereka. Mari kita buat contohnya bersama. Dalam cerita Snow White (Putri Salju). Cerita "Snow White" adalah salah satu cerita yang efektif untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan bahasa Inggris pada anak-anak usia dini. Dalam kegiatan ini, anak-anak dapat berperan sebagai karakter-karakter utama seperti Snow White, sang Ratu Jahat, atau para tujuh kurcaci. Mereka bisa menirukan suara dan ekspresi sesuai dengan karakter mereka, seperti suara lembut untuk Snow White atau suara marah untuk sang Ratu Jahat. Hal ini tidak hanya melibatkan anak-anak dalam cerita tetapi juga membantu mereka memahami kosakata dan struktur kalimat melalui ekspresi dan intonasi yang berbeda.

Penggunaan suara dan ekspresi wajah dalam bercerita

Menggunakan variasi suara dan ekspresi wajah adalah strategi penting dalam storytelling untuk membantu anak-anak memahami bahasa dan emosi yang terkandung dalam cerita. Suara yang berbeda untuk setiap karakter akan memudahkan anak-anak untuk mengenali karakter tersebut dan mengaitkan perasaan atau situasi yang sedang dihadapi. Ini mengembangkan keterampilan mendengarkan mereka dalam memahami intonasi dan ekspresi yang berbeda. Saat menceritakan "Little Red Riding Hood", orang tua dan guru bisa menggunakan suara seram untuk

karakter serigala, suara lembut dan ramah untuk nenek, serta suara ceria untuk gadis merah. Ekspresi wajah guru saat mendeskripsikan ketegangan di hutan dapat membantu anak-anak merasakan perasaan takut dan cemas yang dialami oleh karakter dalam cerita. Kemudian, pada contoh yang cerita Snow White, saat menceritakan bagian di mana Ratu Jahat mencoba memberikan apel beracun kepada Snow White, orang tua atau guru bisa menggunakan suara yang lebih tegas dan mengancam untuk karakter Ratu Jahat. Sementara itu, suara lembut dan penuh ketulusan dapat digunakan untuk Snow White, seperti "I don't want to harm anyone" (Saya tidak ingin menyakiti siapa pun). Dengan berpartisipasi dalam cerita ini, anak-anak tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai sosial, seperti kebaikan hati, kejujuran, dan bahaya iri hati. Melalui pengajaran yang interaktif ini, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara mereka dalam bahasa Inggris dasar sambil memahami konteks moral yang relevan dengan kehidupan mereka.

2. Lagu

Lagu merupakan salah satu media yang sangat bermanfaat dalam mengajarkan anak-anak usia dini keterampilan mendengarkan bahasa Inggris. Lagu-lagu dengan melodi yang mudah diingat dan repetisi kata-kata dapat membantu anak-anak tidak hanya mengingat kosakata baru, tetapi juga memahami struktur kalimat yang lebih kompleks. Lagu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, sehingga ini membuat anak-anak tidak hanya belajar Bahasa tetapi juga merasakan kesenangan dalam proses belajar tersebut. Pengembangan kemampuan menyimak melalui lagu adalah sebagai berikut:

Lagu dengan Gerakan atau Tarian

Mengintegrasikan gerakan tubuh atau tarian dengan lagu dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam

pembelajaran. Gerakan yang terkait dengan kata-kata dalam lagu membantu anak-anak untuk mengingat kosakata baru dengan cara yang kinestetik. Hal ini juga memperkenalkan mereka pada konsep-konsep budaya dan sosial yang terkait dengan lagu, seperti tarian atau gerakan yang digunakan dalam berbagai tradisi. Misalnya, dalam lagu "If You're Happy and You Know It", anak-anak bisa diajak untuk melakukan gerakan yang sesuai dengan lirik lagu, seperti tepuk tangan atau menendang kaki. Lagu ini tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang ekspresi kebahagiaan, tetapi juga memperkenalkan mereka pada struktur kalimat dalam bahasa Inggris, seperti "If you're happy and you know it, clap your hands" (Jika kamu senang dan tahu itu, tepuk tangan). Setelah itu, orang tua atau guru dapat meminta anak-anak untuk membuat gerakan mereka sendiri yang sesuai dengan emosi atau kata-kata yang diajarkan dalam lagu tersebut.

Lagu dengan Repetisi dan Variasi

Lagu yang mengandung repetisi kata atau kalimat sangat efektif dalam membantu anak-anak mengingat kosakata dan struktur Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Variasi dalam lagu, seperti mengganti beberapa kata atau menambahkan elemen baru dalam lirik, dapat memperkenalkan anak-anak pada berbagai macam kalimat dan kosakata dalam konteks yang menyenangkan dan tidak membosankan. Misalnya, dalam lagu "Old MacDonald Had a Farm", orang tua atau guru dapat mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu tersebut sambil menirukan suara-suara hewan, seperti "moo" untuk sapi atau "quack" untuk bebek. Anak-anak kemudian bisa diminta untuk menambahkan hewan lain yang mereka kenal, seperti "dog" atau "cat", dan menyanyikan lagu tersebut dengan suara yang berbeda-beda untuk setiap hewan. Ini tidak hanya mengajarkan kosakata baru, tetapi juga memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berimajinasi dan berkreasi dengan suara yang mereka buat.

B. Strategi Mendengarkan Aktif dan Respons Non-Verbal untuk Anak Usia Dini

Mendengarkan aktif melibatkan partisipasi penuh dalam proses menyimak, di mana anak-anak tidak hanya mendengar kata-kata yang diucapkan tetapi juga berusaha memahami makna, perasaan, dan niat pembicara. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, strategi mendengarkan aktif dapat diterapkan melalui berbagai cara, seperti mengajukan pertanyaan klarifikasi, memberikan umpan balik verbal, dan menunjukkan respons non-verbal yang sesuai. Respons non-verbal, seperti anggukan kepala, ekspresi wajah yang menunjukkan perhatian, dan bahasa tubuh yang terbuka, memberikan sinyal kepada pembicara bahwa pendengar benar-benar terlibat dalam percakapan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, dan penggunaan media harus diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, anak-anak belajar melalui bermain, dan penting untuk memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, dan sosial-emosional mereka. Orang tua atau guru dapat memfasilitasi interaksi sosial positif dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Mengembangkan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti seni visual, musik, tulisan, dan desain, serta menjadi sarana untuk menyampaikan ide dan visi kreatif kepada orang lain (Fitriani et al., 2025).

Teknik Mendengarkan Aktif - Parafrase atau Mengulang Kembali

Setelah mendengarkan cerita atau informasi, orang tua atau guru dapat meminta anak-anak untuk menceritakan kembali dengan kata-kata mereka sendiri apa yang telah mereka dengar. Ini membantu memperkuat pemahaman dan memori mereka terhadap materi yang disampaikan.

- Mengajukan Pertanyaan Terbuka

Setelah cerita atau lagu, orang tua dan guru bisa mengajukan pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk berpikir lebih dalam dan berbicara tentang apa yang mereka dengar. Mungkin agak berat bagi anak usia dini, tetapi bagi mereka yang sudah terbiasa, ini tidak berat. Kegiatan ini tidak hanya menguji pemahaman mereka, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pemikiran mereka. Misalnya, setelah mendengarkan cerita "The Tortoise and the Hare," orang tua atau guru dapat bertanya, "What lesson did the tortoise teach the hare?" (Pelajaran apa yang diajarkan kura-kura kepada kelinci?). Anak-anak kemudian diminta untuk menceritakan kembali dengan kata-kata mereka sendiri. Bagi anak-anak yang kemampuan Bahasa Inggrisnya belum memadai, Teknik mendengarkan aktif ini cukup menantang bagi mereka dan perlu pembiasaan.

Respons Non-Verbal

Respons non-verbal adalah cara yang efektif bagi anak-anak untuk menunjukkan bahwa mereka mendengarkan dengan seksama dan memahami informasi yang diberikan. Respons non-verbal juga membantu guru dalam mengevaluasi sejauh mana anak-anak terlibat dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa Teknik Respons Non-Verbal yang bisa dilakukan oleh orang tua dan guru:

- Anggukan Kepala dan Kontak Mata

Mengajarkan anak-anak untuk mengangguk atau menjaga kontak mata saat mendengarkan dapat memperlihatkan bahwa mereka memberi perhatian penuh terhadap cerita atau lagu yang didengarkan.

- Ekspresi Wajah.

Anak-anak dapat dilatih untuk menggunakan ekspresi wajah yang sesuai dengan informasi yang mereka dengar, seperti tersenyum saat mendengar cerita yang menyenangkan atau tampak khawatir saat mendengarkan bagian cerita yang menegangkan. Misalnya, ketika anak-anak mendengarkan cerita atau instruksi, mereka dapat diminta untuk menganggukkan kepala jika mereka mengerti atau menunjukkan ekspresi wajah yang menggambarkan reaksi mereka terhadap cerita yang sedang dipelajari.

C. Kegiatan Mendengar Berpasangan dan Kelompok

Kegiatan mendengar berpasangan dan kelompok menawarkan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih keterampilan menyimak dalam konteks sosial yang interaktif. Dalam kegiatan berpasangan, satu anak dapat berperan sebagai pembicara sementara yang lain berperan sebagai pendengar, kemudian mereka bertukar peran. Kegiatan kelompok dapat melibatkan diskusi, pemecahan masalah, atau proyek kolaboratif yang membutuhkan keterampilan menyimak yang baik. Keaktifan anak-anak dapat ditingkatkan melalui diskusi dan interaksi yang ditunjukkan, dan strategi yang dilakukan antara lain strategi interaktif, komunikatif dan pembelajaran kosakata (Adika et al., 2024). Dalam kegiatan kelompok, penting untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, di mana setiap anak merasa nyaman untuk berbagi ide dan pendapat. Ini bisa dikategorikan dalam pembelajaran kooperatif di mana anak bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, dan metode ini telah banyak digunakan karena mampu meningkatkan keterlibatan anak. Melalui interaksi sosial dan kolaborasi, anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang keterampilan menyimak

dalam Bahasa Inggris. Jenis kegiatan yang bisa dilakukan adalah sebagai berikut,

1. Mendengarkan Berpasangan

Dalam kegiatan ini, anak-anak belajar untuk mendengarkan satu sama lain dan memberikan respons terhadap informasi yang didengar. Metode yang bisa dilakukan:

- Tugas Berpasangan

Orang tua atau guru dapat memberikan cerita atau instruksi kepada dua anak yang berpasangan. Anak-anak pertama mendengarkan, kemudian mereka bertukar pendapat tentang cerita tersebut atau memberikan feedback tentang apa yang mereka dengar.

- Mendengarkan dan Menanggapi

Anak-anak dapat diberi tugas untuk mendengarkan informasi dan kemudian menyampaikan jawaban atau pendapat mereka tentang apa yang telah mereka dengar, serta menanggapi pendapat teman mereka. Sebagai contoh, dalam pasangan, satu anak mendengarkan cerita "Goldilocks and the Three Bears," sementara anak lainnya menunggu giliran untuk mendiskusikan apa yang terjadi dalam cerita tersebut dan menjawab pertanyaan dari teman mereka. Hal ini bisa dilakukan bila anak sudah memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang cukup.

2. Mendengarkan dalam Kelompok

Mendengarkan dalam kelompok memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi lebih banyak dengan teman sebayanya dan saling berbagi pemahaman tentang apa yang mereka dengar. Kegiatan kelompok ini juga memungkinkan anak-anak mendiskusikan informasi yang didengar dari berbagai perspektif, meningkatkan pemahaman mereka. Mendengarkan dalam kelompok bisa dilakukan dengan kegiatan berikut:

- Diskusi Kelompok

Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan diminta untuk mendengarkan cerita atau instruksi yang sama, kemudian berdiskusi bersama untuk menyimpulkan atau

menjawab pertanyaan terkait dengan materi tersebut. Misal, setelah mendengarkan cerita "The Lion and the Mouse," anak-anak dalam kelompok kecil diminta untuk mendiskusikan pesan moral dari cerita tersebut dan kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada kelas.

- Presentasi Kelompok

Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang materi yang telah mereka dengar kepada kelompok lain. Ini memberi kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih berbicara dalam kelompok sambil memperkuat pemahaman mereka.

D. Penggunaan Media Audio dan Video yang Ramah Anak

Media audio dan video dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak-anak, asalkan materi yang disajikan sesuai dengan usia dan minat mereka. Ini dapat berupa buku audio atau cerita audio anak. Audio memberikan pengalaman mendengarkan yang mendalam tanpa gangguan visual, sehingga anak-anak dapat fokus sepenuhnya pada suara dan makna dari apa yang mereka dengar. Selain audio, juga ada video. Kini, video menjadi semakin populer karena aksesibilitas dan fleksibilitasnya, memungkinkan anak untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Video dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, menggambarkan peristiwa masa lalu dalam waktu singkat, menyampaikan pesan dengan cepat dan mudah, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, serta mengembangkan imajinasi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dan orang tua sebagai upaya untuk menyampaikan konten pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran tidak boleh terlalu panjang agar tidak membosankan, dan ukuran file harus dikompres agar mudah diakses dari berbagai perangkat

(Hisan, 2021). Berikut kegiatan yang bisa dilakukan untuk masing-masing media, baik audio maupun video adalah sebagai berikut.

1. Media Audio

- Podcast Cerita Anak

Anak-anak dapat mendengarkan cerita yang diceritakan melalui podcast, yang bisa berupa cerita fiksi atau pendidikan. Podcast ini dapat menawarkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Misalnya podcast *Wow in the World*, memberikan penjelasan sains yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dalam Bahasa Inggris, dengan cara yang menyenangkan. Hostnya membuat topik-topik rumit seperti teknologi, alam, dan dunia ilmiah menjadi mudah dimengerti dan seru untuk didengarkan. Kemudian, *Circle Round*, mengisahkan cerita-cerita tradisional dari seluruh dunia. Setiap cerita memiliki pesan moral yang positif dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Tampilannya sangat menarik dengan narasi yang bagus dan ilustrasi suara. Juga, *Brains On!*, podcast audio sains yang dibuat oleh anak-anak, untuk anak-anak. Podcast ini menjawab berbagai pertanyaan ilmiah yang diajukan oleh anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan penuh imajinasi.

- Audio dengan Instruksi

Audio yang berisi instruksi atau petunjuk dapat digunakan untuk melatih anak-anak mendengarkan dan mengikuti arahan yang diberikan. Ini juga dapat membantu mereka memahami struktur kalimat dan kosakata baru. Misalnya, orang tua atau guru memutar podcast berjudul "*The Very Hungry Caterpillar*" untuk anak-anak, yang menceritakan tentang transformasi ulat menjadi kupu-kupu. Setelah mendengarkan podcast tersebut, anak-anak

diminta untuk menggambar cerita yang mereka dengar.

2. Media Video

- Video Animasi

Anak-anak dapat menonton video animasi yang mengajarkan kosakata atau konsep-konsep baru dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Misalnya Sesame Street adalah program edukasi yang sudah sangat terkenal, dengan karakter-karakter ikonik seperti Elmo, Big Bird, dan Cookie Monster. Setiap karakter mengajarkan berbagai konsep dasar dalam bahasa Inggris, termasuk angka, warna, bentuk, dan banyak lagi, melalui animasi yang ceria dan penuh warna.

- Video Edukasi dengan Interaksi

Video edukasi yang mengajak anak-anak untuk menjawab pertanyaan atau menirukan kata-kata yang mereka dengar dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Misalnya, guru atau orangtua menampilkan video animasi yang mengajarkan warna dalam bahasa Inggris. Setelah menonton video, anak-anak diminta untuk menunjuk benda yang berwarna sesuai dengan nama warna yang diajarkan dalam video. Contoh di Youtube bisa dari Blippi. Video Blippi sering menggunakan musik, gerakan, dan situasi nyata yang membuat anak-anak merasa lebih terlibat. Interaksinya, dalam video Blippi, anak-anak diajak untuk menjawab pertanyaan atau menirukan kata-kata yang diajarkan. Misalnya, setelah menunjukkan warna tertentu, Blippi akan bertanya, "What color is this?" atau "Can you say red?" Ini membuat anak-anak tidak hanya menonton, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Bab 6

Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Pengembangan keterampilan berbicara pada anak usia dini memegang peranan krusial dalam fondasi kemampuan komunikasi mereka di masa depan. Keterampilan ini tidak hanya memfasilitasi interaksi sosial, tetapi juga berperan penting dalam perkembangan kognitif dan emosional anak (Yuda et al., 2025). Pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Indonesia dimulai sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sehingga kemampuan berbahasa Inggris menjadi kebutuhan. Bahkan, Bahasa Inggris sudah ada mulai dikenalkan sejak usia 3 tahun. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif dan menyenangkan untuk menstimulasi dan memfasilitasi perkembangan keterampilan berbicara anak-anak, khususnya dalam konteks bahasa Inggris (Rahmawati et al., 2024). Mengingat karakteristik anak usia dini yang aktif, mudah bosan, dan responsif terhadap lingkungan yang menyenangkan, pendekatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar menarik, interaktif, dan relevan dengan pengalaman mereka (Saputri et al., 2024).

A. Teknik Membangun Keberanian dan Kepercayaan Diri Anak

Membangun keberanian dan kepercayaan diri anak dalam berbicara bahasa Inggris memerlukan pendekatan yang holistik dan suportif. Menciptakan lingkungan belajar

yang positif dan bebas dari rasa takut adalah langkah awal yang esensial. Dalam konteks ini, guru atau orangtua anak berperan sebagai motivator dan pendukung, bukan sebagai hakim yang mengoreksi setiap kesalahan. (Adika et al., 2025) Penting untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan fokus pada kemajuan yang telah dicapai anak, bukan hanya pada kesalahan yang dilakukan. Strategi ini akan membantu anak merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mencoba. Penggunaan pujian dan penghargaan secara proporsional juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Selain itu, aktivitas yang melibatkan keberhasilan kecil dan bertahap dapat membantu anak membangun keyakinan pada kemampuan mereka sendiri. Dalam hal belajar berbicara Bahasa asing (Inggris), guru atau orang tua yang fasih menjadi model berbahasa yang baik untuk siswanya dan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih komunikatif dan otentik. Penggunaan bahasa target dengan baik dapat menciptakan lingkungan otentik yang mendorong siswa berpikir dan berbicara dalam bahasa Inggris. (Samsudin et al., 2025).

Integrasi permainan dan aktivitas yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran juga dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan partisipasi aktif anak. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak-anak dapat dilakukan dengan metode lagu dan permainan (Saputri et al., 2024), seperti yang telah disampaikan pada bab sebelumnya melalui kemampuan mendengarkan.

B. Latihan Pengucapan yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini

Latihan pengucapan yang menyenangkan memainkan peran krusial dalam membantu anak-anak usia dini menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Pada usia ini, anak-anak cenderung lebih mudah terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, daripada metode pembelajaran yang monoton dan membosankan. Maka dari itu, untuk memaksimalkan hasil

pembelajaran bahasa Inggris, penting pengucapan untuk melibatkan berbagai metode yang menarik, seperti permainan, lagu, dan aktivitas visual yang mendukung proses belajar.

Salah satu cara yang sangat efektif untuk mengajarkan pengucapan adalah melalui lagu berbahasa Inggris. Lagu bukan hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meniru dan mengingat pengucapan yang benar. Saat mereka menyanyikan lagu, mereka dapat melatih artikulasi, intonasi, serta ritme bahasa dengan cara yang alami dan menyenangkan. Selain itu, lagu-lagu tersebut juga memperkaya kosakata anak-anak secara bertahap. Sebagai contoh, lagu-lagu anak yang sederhana, seperti "Twinkle, Twinkle Little Star" atau "If You're Happy and You Know It," mengajarkan pengucapan kata-kata dengan cara yang mudah diingat.

Penggunaan alat bantu visual juga sangat membantu dalam proses belajar pengucapan. Flashcards dengan gambar yang menggambarkan kata-kata yang sedang dipelajari dapat mempermudah anak untuk mengasosiasikan kata tersebut dengan objek nyata. Misalnya, dengan menunjukkan gambar "dog" atau "cat" dan mengucapkan kata tersebut, anak-anak dapat dengan cepat mengenali kata-kata tersebut dan melafalkannya dengan benar. Aktivitas visual semacam ini mengubah pengajaran pengucapan menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, permainan interaktif seperti "Simon Says" atau tebak kata sangat bermanfaat dalam latihan pengucapan. Dalam permainan "Simon Says," anak-anak diajak untuk mendengarkan dan mengikuti instruksi dengan cepat dan akurat, yang mengembangkan kemampuan mendengarkan serta pengucapan mereka. Dalam permainan tebak kata, anak-anak dapat mencoba menebak kata berdasarkan petunjuk gambar atau suara yang mereka dengar, yang sekaligus melatih kemampuan

berbicara dan mendengarkan dengan cara yang menyenangkan. Namun, perlu diingat bahwa pengajaran pengucapan tidak hanya berfokus pada kesempurnaan. Beberapa ahli berpendapat bahwa terlalu banyak penekanan pada pengucapan yang sempurna bisa membuat anak-anak merasa cemas dan kehilangan kepercayaan diri dalam berbicara. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan keseimbangan antara latihan pengucapan dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berbicara secara bebas tanpa takut melakukan kesalahan. Anak-anak harus merasa aman untuk bereksperimen dengan kata-kata dan kalimat baru, meskipun pengucapan mereka tidak selalu sempurna.

Pengajaran pengucapan juga bisa melibatkan perbedaan antara cara kata ditulis dan cara kata tersebut diucapkan dalam bahasa Inggris. Hal ini penting karena bahasa Inggris sering kali memiliki banyak kata yang pengucapannya tidak selalu sesuai dengan cara penulisannya, seperti pada kata "though," "through," atau "knight." Melalui latihan yang menyenangkan, anak-anak dapat belajar untuk mengatasi tantangan ini dengan cara yang lebih mudah dicerna. Misalnya, dengan mengajarkan anak-anak bahwa meskipun tulisan "knight" terlihat rumit, pengucapannya hanya melibatkan suara "n" dan "t," mereka dapat lebih mudah memahami perbedaan tersebut dan mengucapkan kata tersebut dengan benar.

Selain itu, memanfaatkan teknologi seperti aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang mengintegrasikan pengucapan dan penulisan bisa menjadi alat yang sangat berguna. Banyak aplikasi yang memiliki fitur pengenalan suara yang memungkinkan anak untuk mendengar pengucapan yang benar dan mencoba menirunya. Aplikasi-aplikasi ini juga sering kali menyertakan visualisasi kata, yang memperkuat pemahaman tentang hubungan antara penulisan dan pengucapan dalam bahasa Inggris. Dengan pendekatan

yang menyenangkan dan beragam, anak-anak tidak hanya dapat belajar bahasa Inggris secara lebih efektif, tetapi juga akan menikmati proses belajar mereka. Pengajaran pengucapan yang kreatif dan penuh interaksi memberi mereka fondasi yang kuat untuk berbicara dalam bahasa Inggris dengan percaya diri, meskipun mereka masih dalam tahap belajar. Sebagai hasilnya, mereka akan lebih siap untuk mengatasi tantangan dalam pengucapan bahasa Inggris seiring mereka berkembang usianya.

C. Penggunaan Dialog Sederhana, Percakapan Tematik, Bermain Peran dan Simulasi Situasi Sehari-hari

Penggunaan dialog sederhana dan percakapan tematik merupakan strategi efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Dialog dan percakapan harus dirancang agar relevan dengan kehidupan sehari-hari anak dan menggunakan kosakata yang familiar bagi mereka. Tema-tema seperti keluarga, teman, hewan peliharaan, makanan, dan mainan dapat menjadi pilihan yang menarik dan mudah dipahami. Melalui dialog dan percakapan, anak-anak belajar bagaimana menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang nyata dan bermakna. Selain itu, dialog dapat mendorong siswa untuk berbicara dengan lebih percaya diri. Guru dapat memberikan contoh dialog atau percakapan, kemudian meminta anak-anak untuk mempraktikkannya secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Penting untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkreasi dan mengembangkan dialog mereka sendiri berdasarkan tema yang diberikan. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar menghafal dialog, tetapi juga memahami bagaimana bahasa Inggris digunakan untuk menyampaikan pesan dan berinteraksi dengan orang lain.

Bermain peran (role play) dan simulasi situasi sehari-hari adalah metode yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Metode ini

memungkinkan anak-anak untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam konteks yang realistis dan relevan dengan pengalaman mereka. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai peran dan situasi, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Misalnya, anak-anak dapat bermain peran sebagai penjual dan pembeli di toko, dokter dan pasien di rumah sakit, atau guru dan murid di kelas. Melalui bermain peran, anak-anak juga belajar tentang peran dan tanggung jawab yang terkait dengan berbagai profesi. Model role playing adalah teknik atau cara yang ditekankan pada setiap individu atau siswa agar memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan (Sudaryanto, 2022). Salah satu kelebihan model pembelajaran ini yaitu, membantu siswa agar terlatih mudah memahami dan mengingat percakapan dalam cerita, kemudian meningkatkan kerja sama antar pemain agar menampilkan yang terbaik. Simulasi situasi sehari-hari juga dapat membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk menghadapi situasi nyata dalam kehidupan mereka.

D. Latihan Pengulangan dan Pengembangan Struktur Kalimat Dasar

Latihan pengulangan dan pengembangan struktur kalimat dasar adalah fondasi penting dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris untuk anak usia dini. Pengulangan membantu anak-anak untuk menghafal kosakata dan frasa, serta melatih pengucapan yang benar. Guru dapat menggunakan berbagai teknik untuk membuat latihan pengulangan menjadi lebih menarik, seperti menggunakan kartu bergambar, permainan, atau lagu. Setelah anak-anak menguasai kosakata dan frasa dasar, guru dapat mulai memperkenalkan struktur kalimat sederhana. (Drajat & Effendi, 2017) Struktur kalimat harus diperkenalkan secara

bertahap dan sistematis, mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Pengulangan materi dan variasi latihan sangat penting untuk menjaga perhatian dan motivasi anak. Anak-anak membutuhkan banyak kesempatan untuk mendengar dan menggunakan struktur kalimat yang baru dipelajari dalam berbagai konteks.

Strategi pembelajaran berbicara untuk anak usia dini melibatkan pembangunan keberanian dan kepercayaan diri, latihan pengucapan yang menyenangkan, penggunaan dialog sederhana dan percakapan tematik, bermain peran dan simulasi situasi sehari-hari, serta latihan pengulangan dan pengembangan struktur kalimat dasar.

BAB 7

Strategi Penggunaan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran

A. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai usia

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar anak. Media bukan hanya alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana yang menumbuhkan minat, memotivasi, serta mempermudah anak memahami konsep (Widiananda et al., 2023). Namun, media pembelajaran tidak bisa dipilih sembarangan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan, serta kebutuhan peserta didik (Dewi, 2021). Pada usia dini, anak lebih banyak belajar melalui pengalaman konkret. Oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya berupa benda nyata, gambar, atau alat peraga sederhana yang bisa disentuh, dipegang, atau dimainkan. Media yang bersifat visual dan kinestetik akan lebih efektif karena anak berada pada tahap berpikir intuitif dan membutuhkan pengalaman langsung.

Seiring bertambahnya usia, kebutuhan anak terhadap media pembelajaran juga berubah. Anak sekolah dasar mulai mampu memahami simbol, sehingga media berupa gambar, diagram, atau animasi menjadi efektif. Sementara itu, anak usia remaja hingga dewasa lebih mampu menerima media abstrak, seperti teks, presentasi digital, maupun simulasi berbasis teknologi.

Kriteria pemilihan media pembelajaran setidaknya mencakup beberapa aspek utama (Natsir, 2022). Pertama, kesesuaian dengan

tahap perkembangan anak. Media harus selaras dengan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional mereka. Kedua, keamanan dan kenyamanan penggunaan. Media yang digunakan harus bebas dari unsur berbahaya, baik secara fisik maupun psikologis. Ketiga, kemudahan akses dan keterjangkauan. Selain itu, media sebaiknya mudah diperoleh, tidak memerlukan biaya besar, dan bisa digunakan secara berulang. Media pembelajaran juga perlu menarik minat anak. Warna, bentuk, suara, maupun interaktivitasnya harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu. Guru juga perlu memperhatikan konteks budaya dan lingkungan anak, agar media terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, penggunaan cerita rakyat lokal, gambar benda sekitar, atau permainan tradisional.

Dengan memperhatikan kriteria tersebut, media pembelajaran akan lebih bermakna, membantu anak belajar sesuai tahap perkembangannya, serta mendukung tujuan pendidikan. Pada akhirnya, keberhasilan proses belajar tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh bagaimana media mampu menjadi jembatan yang tepat antara anak dan ilmu pengetahuan.

B. Penggunaan video animasi, aplikasi interaktif, dan AR

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Teknologi sangat penting untuk diintegrasikan di dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. Teknologi yang di libatkan juga harus memenuhi kriteria dan kebutuhan dimasing-masing institusi (Mafruudloh et al., 2024). Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan adalah penggunaan video animasi, aplikasi interaktif, dan Augmented Reality (AR). Ketiga media ini hadir sebagai solusi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, sekaligus sesuai dengan perkembangan zaman.

1. Video Animasi

Video animasi merupakan media yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan cerita dalam satu kesatuan. Bagi anak usia dini, animasi mampu menarik perhatian karena menghadirkan warna yang cerah, tokoh yang menarik, serta alur cerita yang mudah diikuti. Selain itu, animasi memudahkan guru menjelaskan konsep yang abstrak, misalnya tentang proses alam, cara kerja tubuh manusia, atau nilai-nilai karakter. Dengan menonton animasi, anak tidak hanya melihat, tetapi juga dapat memahami pesan yang disampaikan secara lebih konkret.

2. Aplikasi Interaktif

Aplikasi interaktif hadir dalam bentuk permainan edukasi, kuis digital, atau simulasi sederhana yang dapat diakses melalui gawai. Media ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar sambil bermain, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Dengan aplikasi interaktif, anak tidak sekadar menjadi penonton, tetapi juga menjadi aktor yang dapat memilih, mencoba, dan mengulang kegiatan belajar. Fitur umpan balik langsung (feedback) yang biasanya tersedia dalam aplikasi juga membantu anak mengetahui kesalahan serta memperbaikinya dengan cara menyenangkan. Aplikasi interaktif memiliki keunggulan dibanding media konvensional. Jika media tradisional hanya bersifat satu arah, aplikasi interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah antara anak dan media. Misalnya, saat anak mengerjakan soal pada aplikasi, sistem dapat memberikan umpan balik langsung berupa jawaban benar atau salah, disertai penjelasan yang memudahkan pemahaman. Dengan cara ini, anak tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar.

3. Augmented Reality (AR)

AR merupakan teknologi yang memadukan dunia nyata dengan objek digital (Lazou & Tsinakos, 2023). Dalam pembelajaran, AR memungkinkan anak melihat benda atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung, misalnya melihat bentuk planet

dalam tata surya, mempelajari struktur organ tubuh, atau menyaksikan hewan langka secara tiga dimensi. AR memberikan pengalaman belajar imersif yang menstimulasi rasa ingin tahu anak, memperkuat pemahaman konsep, sekaligus melatih imajinasi mereka (Mafruudloh et al., 2024). AR bisa diintegrasikan dengan menggunakan gawai atau biasa disebut dengan Mobile Augmented Reality (MAR). MAR biasanya juga diintegrasikan pada buku pembelajaran, contoh misalkan buku pembelajaran Bahasa Inggris kemudian menggunakan aplikasi MAR dengan cara scan barcode pada buku, kemudian pada aplikasi akan muncul suara, animasi, atau yang lainnya.

Berdasarkan pada uraian diatas, penggunaan ketiga media ini memiliki beberapa manfaat utama, yakni Meningkatkan motivasi belajar, karena anak merasa senang dan tertarik, Mendukung gaya belajar beragam (visual, auditori, kinestetik), Membantu memahami materi abstrak melalui tampilan yang konkret melalui bantuan teknologi berupa animasi, suara, atau yang lainnya, Menciptakan pengalaman belajar aktif, di mana anak berperan langsung dalam proses pembelajaran.

Namun, guru perlu bijak dalam penggunaannya. Media berbasis teknologi sebaiknya tidak menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa, melainkan menjadi pelengkap yang memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, pemilihan konten juga harus disesuaikan dengan usia, keamanan, serta nilai-nilai pendidikan yang ingin ditanamkan. Dengan pemanfaatan video animasi, aplikasi interaktif, dan AR secara tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

C. Media buatan guru: flashcard, big book, puppets

Selain memanfaatkan media berbasis teknologi, guru juga memiliki peran penting dalam menghadirkan media pembelajaran yang dibuat secara kreatif dan sederhana. Media buatan guru bisa disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajara, dan kesediaan media disekolah (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media buatan guru memiliki keunggulan karena dapat disesuaikan

dengan kebutuhan kelas, karakteristik anak, serta tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Tiga contoh media buatan guru yang banyak digunakan di kelas anak usia dini dan sekolah dasar adalah flashcard, big book, dan puppets.

1. Flashcard

Flashcard merupakan kartu bergambar atau bertuliskan kata yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Ukurannya bervariasi, tetapi biasanya cukup besar agar mudah dilihat anak. Media ini efektif untuk melatih pengenalan huruf, kosa kata, angka, warna, maupun konsep sederhana lainnya.

Keunggulan flashcard adalah kesederhanaannya. Guru dapat membuat sendiri menggunakan kertas karton, gambar dari majalah, atau mencetak dari komputer. Dengan kreativitas, flashcard bisa dibuat berwarna-warni dan menarik. Selain itu, flashcard mendukung kegiatan belajar yang interaktif, misalnya melalui permainan tebak gambar, mencocokkan kata dengan gambar, atau bermain memory card. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih daya ingat anak, tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa, konsentrasi, serta kerja sama dalam kelompok.

2. Big Book

Big book atau buku besar adalah media berbentuk buku dengan ukuran lebih besar dari biasanya, sering digunakan untuk kegiatan membaca bersama di kelas. Tulisan dan gambar di dalamnya dibuat besar, jelas, dan sederhana, sehingga mudah dilihat oleh seluruh anak dari jarak jauh.

Big book sangat cocok digunakan pada kegiatan membaca nyaring. Guru dapat membacakan cerita dengan intonasi yang menarik, sementara anak mengikuti teks dan gambar yang ada. Penggunaan big book membantu menumbuhkan minat baca, mengenalkan struktur cerita, memperkaya kosa kata, dan melatih pemahaman anak terhadap isi bacaan. Yang terpenting dalam kegiatan membaca adalah siswa mampu mengetahui dan mengekspresikan isi dari cerita dibuku tersebut.

Keistimewaan big book buatan guru adalah fleksibilitasnya. Guru bisa menyesuaikan cerita dengan tema pembelajaran, tujuan pembelajaran, minat siswa, misalnya cerita tentang lingkungan, kesehatan, atau nilai-nilai karakter. Bahkan, guru dapat melibatkan anak dalam proses pembuatannya, sehingga anak merasa memiliki kedekatan emosional dengan media tersebut.

3. Puppets (Boneka Tangan atau Boneka Jari)

Puppets merupakan media yang sangat digemari anak-anak. Boneka tangan atau boneka jari mampu menghidupkan suasana kelas karena menghadirkan karakter yang bisa berbicara, bergerak, dan berinteraksi dengan anak. Guru dapat membuat puppets sederhana dari kain flanel, kertas, atau kaos tangan bekas. Dalam penggunaannya, puppets dapat berfungsi sebagai tokoh dalam cerita, alat peraga percakapan, atau media untuk menyampaikan pesan moral. Melalui boneka, guru dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan penuh imajinasi. Anak-anak sering kali lebih mudah mengekspresikan perasaan atau menjawab pertanyaan ketika diajak berinteraksi oleh boneka, dibandingkan langsung dengan guru.

D. Integrasi teknologi secara aman dan terbatas

Integrasi teknologi secara aman berarti memperhatikan aspek kesehatan fisik, mental, dan emosional anak. Paparan layar yang terlalu lama dapat menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan penglihatan, berkurangnya aktivitas fisik, hingga menurunnya kemampuan konsentrasi. Oleh karena itu, guru harus bijak menentukan waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan selalu mendampingi anak ketika berinteraksi dengan media digital. Pengawasan ini tidak hanya sebatas teknis, tetapi juga menyangkut penanaman nilai, etika, serta kebiasaan digital yang sehat sejak dini.

Sementara itu, integrasi secara terbatas berarti penggunaan teknologi bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan pelengkap dari berbagai media pembelajaran lain yang lebih kontekstual, konkret, dan langsung. Misalnya, ketika guru ingin

mengenalkan hewan laut, teknologi dapat digunakan untuk menayangkan video singkat tentang kehidupan bawah laut. Namun setelah itu, anak-anak tetap diajak berdiskusi, bermain peran sebagai hewan laut, atau membuat karya seni bertema laut. Dengan demikian, teknologi hanya menjadi jembatan yang menghubungkan imajinasi anak dengan pengalaman nyata, bukan menggantikan seluruh aktivitas pembelajaran.

Penerapan teknologi juga harus menyesuaikan usia dan tingkat perkembangan anak. Untuk anak usia dini, konten yang disajikan harus sederhana, penuh warna, interaktif, serta tidak membebani anak dengan informasi yang terlalu kompleks. Aplikasi edukatif, animasi singkat, atau permainan interaktif dapat digunakan dengan durasi terbatas, misalnya tidak lebih dari 15–20 menit dalam satu sesi. Selain itu, guru perlu mengatur jadwal sehingga anak tidak terbiasa bergantung pada gawai, tetapi tetap aktif bergerak, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengasah kreativitas melalui permainan nyata.

E. Evaluasi efektivitas media terhadap hasil belajar anak

Efektivitas suatu media perlu dievaluasi agar guru dapat mengetahui sejauh mana media yang digunakan benar-benar membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa adanya evaluasi, media hanya akan menjadi alat yang menarik secara visual tetapi belum tentu berkontribusi pada perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotorik anak.

Evaluasi efektivitas media bertujuan untuk mengukur kesesuaian media dengan kompetensi yang ingin dicapai, kesesuaian dengan usia dan tahap perkembangan anak, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar anak. Sebagai contoh, penggunaan video animasi mungkin efektif untuk memperkenalkan konsep angka atau huruf, tetapi belum tentu cocok digunakan untuk melatih keterampilan motorik halus. Dengan demikian, guru perlu menyesuaikan antara jenis media, tujuan pembelajaran, dan karakteristik anak didik.

Proses evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara sederhana namun bermakna. Guru bisa mengamati ekspresi wajah anak saat menggunakan media, mencatat jumlah anak yang terlibat aktif, atau mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengukur pemahaman mereka setelah kegiatan. Selain itu, portofolio anak, hasil karya, serta catatan anekdot juga dapat dijadikan alat ukur efektivitas media. Evaluasi tidak selalu harus bersifat formal, tetapi cukup menggambarkan sejauh mana media berkontribusi pada perkembangan belajar anak.

Lebih jauh lagi, hasil evaluasi ini menjadi dasar bagi guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan. Media yang terbukti efektif dapat terus digunakan atau dikembangkan lebih lanjut, sedangkan media yang kurang tepat perlu dimodifikasi atau diganti. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya kegiatan menilai, tetapi juga langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB 8

Merancang Kegiatan Bermakna dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

A. Ciri kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak-anak pada usia emas (golden age) ini masih berada pada tahap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik yang sangat pesat. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada pencapaian target bahasa, melainkan juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak.

Pembelajaran yang bermakna merupakan pembelajaran yang menghubungkan apa yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupannya (Hafidzhoh et al., 2023). Misalnya, ketika belajar kosakata tentang buah, guru tidak hanya menampilkan gambar apel atau pisang, tetapi juga mengajak anak memegang, mencium, atau bahkan mencicipi buah tersebut sambil menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, kata-kata yang dipelajari tidak berdiri sendiri, melainkan melekat pada pengalaman sensorik dan emosional anak. Proses ini menjadikan bahasa bukan sekadar hafalan, tetapi bagian dari interaksi sehari-hari yang mudah diingat dan dipahami.

Sementara itu, pembelajaran yang menyenangkan merupakan kegiatan belajar dilakukan dalam suasana yang gembira, penuh tawa, dan minim tekanan (Rahma & Hidayah, 2022). Anak usia dini belajar paling baik ketika mereka merasa nyaman, bebas berekspresi, dan dilibatkan dalam permainan. Guru yang kreatif akan menyajikan materi bahasa Inggris melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan dunia anak, seperti bernyanyi, menari, bercerita, bermain peran, atau menggunakan boneka. Suasana kelas yang hangat akan membuat anak tidak merasa takut salah, justru berani mencoba mengucapkan kata atau kalimat baru dengan penuh rasa percaya diri.

Ada beberapa ciri penting dari kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan pada anak usia dini. Pertama, berpusat pada anak (*child-centered learning*). Kegiatan belajar dirancang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan gaya belajar anak. Guru tidak sekadar mengajar, melainkan menjadi fasilitator yang menuntun anak untuk aktif bereksplorasi.

Kedua, menggunakan metode bermain (*learning through play*). Bagi anak, bermain adalah cara alami untuk belajar. Saat mereka bermain permainan tebak gambar, mencari pasangan kartu kosakata, atau bernyanyi lagu sederhana, mereka sebenarnya sedang berlatih bahasa dengan cara yang tidak terasa membebani.

Ketiga, melibatkan berbagai indera (*multisensory approach*). Anak-anak belajar lebih cepat ketika mereka melihat, mendengar, menyentuh, dan bergerak secara bersamaan. Misalnya, ketika mengenalkan kata “jump,” guru bisa meminta anak melompat sambil mengucapkan kata tersebut. Aktivitas semacam ini mengikat bahasa pada pengalaman motorik, sehingga lebih mudah diingat.

Keempat, memberikan ruang kreativitas dan imajinasi. Anak-anak suka berimajinasi dan bereksplorasi. Guru dapat memanfaatkan kegiatan seperti bermain peran (*role play*),

misalnya anak berpura-pura menjadi dokter atau penjual es krim sambil menggunakan kosakata bahasa Inggris sederhana. Aktivitas ini tidak hanya menambah perbendaharaan kata, tetapi juga melatih komunikasi sederhana dalam konteks nyata.

Kelima, suasana positif dan penuh dukungan. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang ramah, penuh semangat, dan apresiatif. Kesalahan anak dalam melafalkan kata atau merangkai kalimat sederhana bukanlah halangan, tetapi kesempatan untuk belajar. Pujian, tepuk tangan, dan dorongan positif menjadi faktor penting yang membuat anak semakin berani mencoba.

Keenam, menghubungkan bahasa dengan kehidupan sehari-hari anak. Anak akan lebih mudah memahami dan mengingat bahasa ketika konteksnya dekat dengan dunia mereka, seperti keluarga, makanan, binatang, permainan, atau benda di kelas. Dengan begitu, bahasa Inggris tidak terasa asing, melainkan bagian dari kehidupan mereka yang bisa digunakan kapan saja.

Ketujuh, mengandung unsur kolaborasi. Anak-anak senang belajar bersama teman. Kegiatan berpasangan atau kelompok kecil, seperti menyusun puzzle bergambar, bernyanyi bersama, atau melakukan permainan tim, dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sekaligus melatih kemampuan sosial.

Contoh Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris yang Bermakna dan Menyenangkan

1. Bernyanyi dan Menari (Songs and Movement)
 - Guru memperdengarkan lagu sederhana seperti “*Head, Shoulders, Knees, and Toes*”. Anak diminta menyentuh bagian tubuh sesuai lirik sambil bernyanyi.
 - Aktivitas ini membantu anak menghubungkan kata dengan gerakan tubuh, sekaligus membuat mereka aktif bergerak sehingga tidak cepat bosan.

2. Permainan Tebak Gambar (Flashcard Games)
 - Guru menunjukkan kartu bergambar buah, hewan, atau benda kelas. Anak diminta menyebutkan nama dalam bahasa Inggris.
 - Permainan bisa divariasikan dengan model “Guess What?” di mana anak menebak kartu yang disembunyikan.
 - Aktivitas ini melatih daya ingat kosakata dan membuat anak antusias karena berbentuk permainan.
3. Role Play (Bermain Peran)
 - Tema: “At the Market.” Guru menyiapkan benda tiruan (buah plastik, sayuran, mainan). Anak berpura-pura menjadi penjual dan pembeli.
 - Contoh percakapan sederhana:
 - Penjual: “Apple, please!”
 - Pembeli: “Here you are.”
 - Melalui permainan ini, anak belajar kosakata sekaligus berlatih komunikasi sederhana dalam konteks nyata.
4. Storytelling dengan Big Book atau Puppets
 - Guru membacakan cerita bergambar besar (*big book*) atau menggunakan boneka tangan. Anak diajak menirukan suara hewan, mengulang kata kunci, atau menjawab pertanyaan sederhana dari cerita.
 - Contoh: Saat bercerita tentang hewan di kebun, guru bertanya, “*What animal is this?*” dan anak menjawab, “*It’s a cow!*”
 - Kegiatan ini membangun imajinasi sekaligus menambah kosakata.
5. Action Games (Total Physical Response/TPR)
 - Guru memberikan instruksi sederhana: “*Jump! Sit down! Clap your hands!*”
 - Anak mengikuti instruksi sambil bergerak.
 - Aktivitas ini melibatkan indera gerak (kinaestetik) dan membantu anak memahami makna bahasa lewat pengalaman tubuh, bukan sekadar terjemahan.
6. Art and Craft Berbasis Bahasa Inggris

- Anak membuat karya sederhana, misalnya menggambar binatang laut. Guru memberi instruksi dalam bahasa Inggris seperti “*Draw a fish. Color it blue.*”
- Anak belajar bahasa sekaligus berkreasi, sehingga pembelajaran terasa lebih nyata dan menyenangkan.

7. **Circle Games (Permainan Kelompok)**

- Anak duduk melingkar, guru mengoper bola sambil menyebutkan kosakata (misalnya nama warna). Anak yang mendapat bola harus menyebutkan contoh benda dengan warna tersebut, misalnya “*Red—apple!*”.
- Permainan ini mengajarkan bahasa sekaligus melatih kerjasama dan keberanian berbicara.

B. Menyusun RPPH berbasis tema dan bahasa asing

Dalam pembelajaran anak usia dini, perencanaan yang matang sangat diperlukan agar kegiatan belajar berlangsung terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu perangkat penting dalam perencanaan pembelajaran adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH menjadi panduan bagi guru dalam mengorganisasi kegiatan belajar sehari-hari, mulai dari tujuan, langkah kegiatan, media yang digunakan, hingga evaluasi hasil belajar. Tanpa adanya RPPH, pembelajaran cenderung berjalan spontan dan kurang konsisten, sehingga tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang utuh bagi anak.

Menyusun RPPH berbasis tema merupakan strategi yang umum digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Tema berfungsi sebagai “payung besar” yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui topik yang dekat dengan kehidupan mereka. Misalnya, tema *Animals* (Hewan), *My Family* (Keluargaku), atau *Fruits* (Buah-buahan). Dengan adanya tema, anak dapat belajar bahasa asing, dalam hal ini bahasa Inggris, secara kontekstual dan bermakna. Tema menjembatani antara pengalaman nyata anak dengan konsep baru yang ingin

diperkenalkan, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Ketika menyusun RPPH berbasis tema dan bahasa asing, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan guru. Pertama, perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan hendaknya mencakup aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan nilai moral. Contohnya, pada tema *Animals*, tujuan kognitif dapat berupa “anak mengenal berbagai jenis hewan,” sedangkan tujuan bahasa dapat berupa “anak mampu menyebutkan nama hewan sederhana dalam bahasa Inggris.”

Kedua, pemilihan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan belajar anak usia dini harus dilakukan dengan cara bermain. Misalnya, guru dapat menggunakan permainan tebak gambar hewan, bernyanyi lagu “*Old MacDonald Had a Farm*”, atau bermain peran menjadi hewan yang berbeda. Aktivitas ini tidak hanya memperkenalkan kosakata baru, tetapi juga memberikan kesempatan anak untuk bergerak, tertawa, dan berinteraksi dengan teman.

Ketiga, pemilihan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Media yang digunakan dalam RPPH berbasis bahasa asing sebaiknya bersifat konkret, visual, dan interaktif. Flashcard, boneka tangan, big book, hingga video pendek dapat dipakai untuk mendukung kegiatan. Media tersebut berfungsi membantu anak memahami makna kata tanpa harus selalu menggunakan terjemahan.

Keempat, penyusunan langkah kegiatan. Dalam RPPH, kegiatan harian biasanya dibagi menjadi kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Pada bagian pembuka, guru dapat mengajak anak bernyanyi lagu salam dalam bahasa Inggris, misalnya “*Hello Song*.” Pada kegiatan inti, anak terlibat dalam aktivitas sesuai tema, misalnya permainan mencocokkan gambar hewan dengan suaranya. Pada kegiatan penutup, anak diajak mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari dengan cara menyenangkan, seperti membuat gerakan bersama sambil mengucapkan kata kunci.

Kelima, evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui observasi langsung. Guru dapat mencatat anak yang berani menyebutkan kosakata baru, anak yang mampu mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris, atau anak yang menunjukkan rasa percaya diri saat bermain peran. Evaluasi ini menjadi bahan refleksi guru untuk menyusun RPPH selanjutnya.

Selain aspek teknis, penyusunan RPPH berbasis tema dan bahasa asing juga harus memperhatikan prinsip keselamatan, keterbatasan, dan kebermaknaan. Keselamatan berarti memastikan kegiatan tidak membahayakan anak, baik secara fisik maupun psikologis. Keterbatasan artinya penggunaan bahasa asing tidak boleh berlebihan sehingga membingungkan anak, melainkan diselipkan secara natural dalam kegiatan sehari-hari. Kebermaknaan berarti setiap kata atau kalimat yang diajarkan memiliki kaitan langsung dengan kehidupan anak.

Dengan demikian, menyusun RPPH berbasis tema dan bahasa asing bukan hanya tentang menambahkan kosakata bahasa Inggris ke dalam rencana pembelajaran, melainkan bagaimana mengintegrasikan bahasa tersebut ke dalam pengalaman bermain anak secara alami. Melalui perencanaan yang matang, anak tidak hanya memperoleh kosakata baru, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap bahasa asing. Mereka belajar bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang menyenangkan, bermanfaat, dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada akhirnya, keberhasilan pembelajaran bahasa asing di anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyusun RPPH. Guru yang mampu mengaitkan tema dengan dunia anak, memilih media yang menarik, serta menghadirkan kegiatan yang menyenangkan, akan menciptakan pembelajaran yang hidup, bermakna, dan penuh keceriaan. Inilah fondasi penting bagi anak untuk mengenal dan mencintai bahasa asing sejak dini.

C. Kegiatan proyek sederhana (project-based learning)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek (Mafruudloh & Fitriati, 2020). Pendekatan ini menekankan pada kegiatan belajar yang melibatkan anak secara aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek sederhana yang dekat dengan kehidupan mereka. Melalui kegiatan proyek, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kerjasama, kreativitas, serta rasa tanggung jawab.

Dalam konteks anak usia dini, proyek yang dilakukan tentu bukan proyek besar atau kompleks seperti di sekolah menengah, melainkan proyek sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Proyek bisa berupa membuat poster tentang buah-buahan, menanam tanaman di halaman sekolah, membuat buku kecil bergambar hewan, atau menggelar pameran mini karya anak. Meskipun sederhana, kegiatan semacam ini mampu memberikan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna.

Ada beberapa ciri khas dari kegiatan proyek sederhana pada anak usia dini. Pertama, berangkat dari pertanyaan atau masalah nyata. Misalnya, guru mengajak anak mendiskusikan: “Mengapa tanaman butuh air?” atau “Apa makanan sehat yang kita butuhkan setiap hari?” Pertanyaan ini memicu rasa ingin tahu anak dan menjadi titik awal proyek.

Kedua, melibatkan eksplorasi dan praktik langsung. Anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan nyata. Jika proyeknya tentang menanam, anak benar-benar menanam biji, menyiram, dan mengamati pertumbuhannya setiap hari. Melalui pengalaman langsung, anak belajar dengan cara yang lebih alami dan mendalam.

Ketiga, berorientasi pada produk nyata. Hasil dari proyek dapat berupa karya yang bisa dilihat, disentuh, atau dipamerkan, seperti

buku mini, kolase, atau hasil panen sayuran. Produk ini memberikan rasa bangga bagi anak sekaligus menjadi bukti konkret hasil pembelajaran.

Keempat, bersifat kolaboratif. Anak-anak diajak bekerja sama dalam kelompok kecil, berbagi tugas, dan saling membantu. Kolaborasi ini melatih keterampilan sosial, komunikasi, serta empati.

Kelima, melibatkan berbagai aspek perkembangan anak. Proyek sederhana bukan hanya tentang pengetahuan kognitif, tetapi juga menyentuh aspek motorik (melipat, menempel, menanam), bahasa (bercerita tentang hasil proyek), sosial-emosional (belajar bekerja sama), hingga seni (mewarnai atau menghias karya).

Guru memegang peran penting sebagai fasilitator dalam kegiatan proyek. Guru tidak mendikte jalannya proyek, melainkan membimbing, memberikan pertanyaan pemicu, menyiapkan media, serta membantu anak merefleksikan pengalaman yang diperoleh. Di akhir kegiatan, refleksi menjadi bagian penting: guru mengajak anak berbagi cerita tentang apa yang mereka lakukan, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana perasaan mereka selama proyek berlangsung. Refleksi ini menumbuhkan kesadaran diri dan menghargai proses belajar. Melalui proyek ini, anak belajar sains (pertumbuhan tanaman), bahasa (menceritakan proses), seni (menggambar), dan sosial-emosional (bekerja sama dan bersabar menunggu hasil).

Pada akhirnya, kegiatan proyek sederhana bukan hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga menanamkan karakter penting seperti tanggung jawab, rasa ingin tahu, kerja keras, dan kemampuan bekerja sama. Anak belajar bahwa pengetahuan tidak hanya datang dari guru, tetapi juga dari pengalaman nyata yang mereka lakukan sendiri. Inilah esensi dari pembelajaran berbasis proyek di anak usia dini: memberikan pengalaman belajar yang autentik, menyenangkan, dan membekas dalam kehidupan anak.

Contoh Ide Proyek Sederhana untuk Anak Usia Dini

- 1. My Mini Garden**
 - Anak menanam biji kacang hijau, cabai, atau bunga dalam pot kecil.
 - Mereka menyiram, mengamati, dan mencatat pertumbuhan dengan menggambar setiap minggu.
 - Produk: poster cara merawat tanaman + pameran hasil tanaman di kelas.
 - Healthy Food Project
- 2. Anak membawa buah atau sayur dari rumah.**
 - Bersama guru, mereka membuat kolase gambar makanan sehat.
 - Produk: poster “My Healthy Plate” berisi kelompok makanan sehat.
- 3. Animal Booklet**
 - Anak mengumpulkan gambar hewan (dari majalah, stiker, atau gambar guru).
 - Setiap anak membuat buku mini berisi 3–4 hewan dengan nama dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
 - Produk: *mini book* hewan yang dipamerkan di perpustakaan kelas.
- 4. My House Model**
 - Anak bekerja berkelompok membuat model rumah dari kardus bekas.
 - Mereka menghias bagian rumah (atap, pintu, jendela).
 - Produk: maket rumah sederhana untuk dipajang di kelas.
- 5. Water Cycle Experiment**
 - Guru dan anak membuat percobaan sederhana: menaruh air di dalam plastik transparan ditempel di jendela.
 - Anak mengamati bagaimana air menguap dan menetes kembali.
 - Produk: gambar/sketsa tentang perjalanan air.
- 6. Community Helpers Project**

- Guru menghadirkan tamu (misalnya polisi, dokter, atau petugas kebersihan) untuk berbagi cerita.
- Anak menggambar profesi yang mereka sukai dan bercerita tentangnya.
- Produk: *class wall gallery* berisi gambar profesi anak-anak.

D. Integrasi seni, musik, dan gerak dalam pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari dunia mereka yang penuh ekspresi, imajinasi, dan energi. Anak-anak belajar bahasa bukan hanya dengan mendengarkan dan menirukan kata-kata, tetapi juga melalui pengalaman yang melibatkan indera, emosi, serta gerakan tubuh mereka. Oleh karena itu, integrasi seni, musik, dan gerak menjadi salah satu strategi efektif untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Seni, musik, dan gerak memiliki kedekatan alami dengan anak usia dini. Melalui kegiatan seni, anak dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara visual. Melalui musik, anak belajar melodi, irama, dan pola bahasa dengan cara yang ringan dan menghibur. Sementara gerak memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bahasa sambil bergerak aktif, menyalurkan energi, sekaligus memperkuat ingatan mereka. Ketiga unsur ini, ketika dipadukan dalam pembelajaran bahasa, menjadikan kelas hidup, penuh kreativitas, dan mudah diingat oleh anak-anak.

Musik berperan besar dalam memfasilitasi anak mengenal bunyi bahasa. Lagu-lagu anak sederhana dengan lirik berulang sangat efektif untuk memperkenalkan kosakata dan struktur kalimat baru. Lagu seperti *“Twinkle, Twinkle, Little Star”* atau *“If You’re Happy and You Know It”* membantu anak mengingat kata-kata melalui nada dan irama. Selain itu, musik mampu menumbuhkan suasana gembira di kelas. Anak tidak merasa sedang “belajar bahasa,” tetapi justru bernyanyi dan bermain sambil menyerap kosakata baru secara alami.

Gerak adalah jembatan penting antara bahasa dan tubuh. Anak usia dini memiliki gaya belajar kinestetik yang kuat: mereka lebih mudah memahami makna bahasa jika dikaitkan dengan aktivitas fisik. Misalnya, ketika guru mengatakan “*Jump!*” lalu anak benar-benar melompat, kata tersebut akan lebih cepat melekat dalam ingatan mereka. Kegiatan seperti menari mengikuti lagu, bermain peran, atau menirukan gerakan binatang (misalnya berjalan seperti bebek atau melompat seperti kelinci) memperkaya pengalaman belajar bahasa dengan melibatkan otot, emosi, dan keceriaan.

Integrasi seni, musik, dan gerak dalam pembelajaran bahasa juga memberikan banyak manfaat non-akademis. Anak belajar bekerja sama saat bernyanyi bersama teman, belajar percaya diri saat menunjukkan hasil karya seni, dan belajar disiplin ketika mengikuti instruksi gerakan. Nilai-nilai sosial dan emosional ini sama pentingnya dengan pencapaian bahasa itu sendiri. Contoh integrasi ketiganya dapat dilakukan dalam satu rangkaian kegiatan. Misalnya, pada tema *Animals*:

1. Guru mengajak anak bernyanyi lagu “*Old MacDonald Had a Farm.*”
2. Anak kemudian bergerak menirukan suara dan gerakan hewan dari lagu tersebut (moo, quack, oink).
3. Setelah itu, anak membuat gambar hewan favoritnya dan menyebutkan dalam bahasa Inggris: “*This is my cow.*”

Dengan kombinasi tersebut, anak belajar kosakata baru (cow, duck, pig), melatih keterampilan motorik (menari, menggambar), serta mengembangkan rasa percaya diri untuk menggunakan bahasa dalam berbagai konteks.

Hal terpenting bagi guru adalah memahami bahwa integrasi seni, musik, dan gerak bukanlah kegiatan tambahan, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran bahasa yang ramah anak. Guru tidak perlu terpaku pada hasil karya atau kesempurnaan pelafalan, melainkan pada proses di mana anak merasa gembira, bebas berekspresi, dan berani mencoba. Ketika suasana belajar

demikian tercipta, anak-anak akan lebih mudah menyerap bahasa, karena bahasa hidup dalam pengalaman nyata mereka.

Pada akhirnya, integrasi seni, musik, dan gerak menjadikan pembelajaran bahasa di anak usia dini lebih holistik, kreatif, dan menyenangkan. Anak tidak hanya belajar kata-kata, tetapi juga belajar mengekspresikan diri, bekerja sama, dan menikmati proses belajar. Dengan demikian, bahasa tidak lagi terasa asing, melainkan menjadi bagian dari permainan, lagu, dan karya seni yang mewarnai hari-hari mereka.

E. Kolaborasi dengan orang tua dalam kegiatan belajar

Pembelajaran anak usia dini tidak dapat dipandang sebagai tanggung jawab tunggal guru di sekolah. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama keluarga, sehingga keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan menjadi faktor penentu keberhasilan belajar anak. Kolaborasi antara guru dan orang tua menciptakan kesinambungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan anak di rumah. Dengan adanya kolaborasi yang baik, perkembangan anak dapat lebih optimal, baik dalam aspek bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun keterampilan motorik.

Kolaborasi dengan orang tua bukan hanya sekadar memberikan laporan hasil belajar setiap akhir semester, melainkan sebuah hubungan kemitraan yang bersifat aktif, terbuka, dan saling mendukung. Guru memerlukan informasi dari orang tua mengenai kebiasaan, minat, serta kebutuhan khusus anak di rumah, sementara orang tua juga membutuhkan pendampingan dari guru tentang cara mengembangkan potensi anak dalam kegiatan sehari-hari. Dengan adanya komunikasi dua arah ini, pembelajaran anak menjadi lebih personal dan bermakna.

Bentuk kolaborasi dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan, mulai dari komunikasi rutin, pertemuan berkala, hingga partisipasi langsung orang tua dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, guru dapat membuat buku penghubung harian yang berisi catatan sederhana mengenai aktivitas anak di sekolah, lalu

orang tua memberikan tanggapan tentang kegiatan anak di rumah. Cara lain adalah melalui pertemuan bulanan atau workshop yang melibatkan orang tua untuk berdiskusi tentang strategi mendampingi anak belajar di rumah.

Selain itu, kolaborasi dengan orang tua juga penting dalam pembelajaran bahasa. Orang tua bisa diajak untuk melanjutkan penguatan bahasa di rumah melalui kegiatan sederhana, seperti membaca buku cerita bersama, bernyanyi lagu anak dalam bahasa asing, atau menggunakan kartu gambar kosakata. Guru dapat memberikan panduan berupa daftar kosakata mingguan agar orang tua dapat mengulanginya bersama anak di rumah. Dengan demikian, bahasa yang dipelajari anak tidak berhenti di ruang kelas, melainkan terus dilatih dalam kehidupan sehari-hari.

Pada akhirnya, kolaborasi dengan orang tua dalam kegiatan belajar menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses bersama. Guru dan orang tua bukan dua pihak yang berdiri sendiri, melainkan mitra yang berjalan seiring untuk memberikan pengalaman belajar terbaik bagi anak. Dengan komunikasi yang baik, keterlibatan yang aktif, serta rasa saling percaya, pembelajaran anak akan berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan berkesinambungan. Anak tidak hanya belajar di sekolah, tetapi juga merasa didukung penuh di rumah—dan inilah fondasi kuat bagi tumbuh kembang mereka di masa depan.

Contoh Bentuk Kolaborasi Guru dan Orang Tua

1. Komunikasi Harian melalui Buku Penghubung

- Guru menulis catatan singkat tentang kegiatan anak di sekolah (misalnya: hari ini belajar warna, menyanyi lagu baru).
- Orang tua menuliskan catatan balik tentang kegiatan anak di rumah (misalnya: anak bercerita tentang lagu “Red Color”).
- Manfaat: kesinambungan informasi perkembangan anak.

2. Reading Together (Membaca Bersama di Rumah)

- Guru memberikan daftar buku cerita sederhana setiap minggu.
- Orang tua diminta membacakan cerita 10–15 menit setiap malam.
- Anak kemudian diminta menceritakan ulang isi cerita di kelas.
- Manfaat: meningkatkan minat baca dan kosakata bahasa anak.

3. Family Project (Proyek Keluarga)

- Tema sekolah, misalnya “My Family” atau “Healthy Food.”
- Anak bersama orang tua membuat kolase foto keluarga atau membawa bekal sehat buatan rumah untuk diperkenalkan di kelas.
- Manfaat: mempererat ikatan keluarga dan mendukung pembelajaran tematik.

4. Workshop Parenting atau Kelas Orang Tua

- Guru mengundang orang tua untuk mengikuti diskusi singkat tentang cara mendampingi anak belajar bahasa di rumah.
- Bisa berupa sesi praktik: bernyanyi bersama, membuat flashcard, atau bermain tebak kata.
- Manfaat: orang tua mendapat keterampilan praktis, merasa didukung sekolah.

5. Orang Tua Sebagai Narasumber

- Pada tema tertentu, guru mengundang orang tua sesuai profesinya.
 - Misalnya, orang tua yang berprofesi sebagai dokter bercerita tentang kesehatan, atau petani tentang menanam padi.
- Anak belajar kosakata baru langsung dari pengalaman nyata.

- Manfaat: memberi inspirasi dan menambah pengalaman autentik anak.

6. Kegiatan Outdoor Bersama

- Contoh: kunjungan ke taman kota, pasar tradisional, atau museum.
- Orang tua mendampingi anak dalam kelompok kecil.
- Guru memberi lembar aktivitas sederhana (misalnya mencatat warna bunga atau nama buah di pasar).
- Manfaat: anak belajar dari lingkungan nyata dengan pendampingan langsung orang tua.

BAB 9

Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

A. Filosofi Penilaian pada Anak Usia Dini

Penilaian adalah proses sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan, kemampuan, dan hasil belajar anak. Tujuannya bukan sekadar mengukur capaian, tetapi juga memantau perkembangan, mengidentifikasi kebutuhan, serta merancang pembelajaran yang sesuai. Dalam pembelajaran, penilaian merupakan metode yang digunakan guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sa'ida, 2024).

Menurut Rohmiati et al. (2023), Asesmen atau penilaian dapat dipahami sebagai suatu proses ketika guru mengumpulkan informasi mengenai kemampuan anak, baik dari aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilannya, dengan berlandaskan pada data nyata. Dalam konteks PAUD, penilaian dimaknai sebagai upaya mengukur hasil belajar anak berdasarkan kondisi yang autentik. Selama proses ini, guru memperhatikan kemampuan, minat, potensi, serta kelemahan yang dimiliki setiap anak. Penilaian di pendidikan anak usia dini bersifat berkesinambungan, sehingga tidak dilakukan hanya sekali atau dua kali dalam waktu tertentu, melainkan terus-menerus sepanjang proses pembelajaran.

Kegiatan penilaian ini dapat berlangsung saat anak bermain, berinteraksi dengan teman maupun guru, serta ketika mengekspresikan gagasan melalui karya yang dihasilkannya. Asesmen atau penilaian dapat dipahami sebagai proses mengumpulkan data dan informasi secara teratur serta

terdokumentasi, termasuk pengolahan hasilnya (Rohmiati et al., 2023a). Data tersebut bisa berbentuk kuantitatif maupun kualitatif yang menggambarkan jumlah, kondisi, kemampuan, atau perkembangan suatu atribut, objek, maupun individu yang dinilai. Proses ini dilakukan tanpa mengaitkannya langsung dengan keputusan nilai atau penilaian subjektif.

Penilaian kegiatan belajar anak memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar, dan perbaikan hasil kegiatan belajar anak secara berkesinambungan (Nurrizalia & Nengsih, 2022). Penilaian pada anak usia dini memiliki tujuan yang berbeda dengan penilaian pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penilaian tidak dimaksudkan untuk memberi label “pandai” atau “kurang”, melainkan untuk memahami perkembangan anak secara menyeluruh dan memberikan stimulasi yang sesuai.

Usia dini merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya (Budiarti, 2023). Penilaian yang dilakukan pada pendidikan anak usia dini difokuskan kepada penilaian perkembangan (Putri et al., 2023). Penilaian pada anak usia dini berlandaskan filosofi perkembangan alami anak: setiap anak unik, belajar melalui pengalaman, dan tumbuh dalam konteks sosial. Penilaian harus ramah anak, tidak menakutkan, dan digunakan untuk mendukung, bukan menghakimi. Penilaian pada anak usia dini tidak dapat dipahami hanya sebagai kegiatan mengukur kemampuan akademik semata, melainkan sebagai bagian integral dari proses tumbuh kembang anak. Filosofi penilaian di tingkat ini didasarkan pada beberapa prinsip mendasar:

1. Setiap anak unik dan berkembang sesuai tahapannya. Penilaian harus mengakui bahwa perkembangan bahasa, kognitif, sosial, dan emosional anak berlangsung berbeda-beda. Tidak adil membandingkan anak satu dengan yang lain secara kaku, melainkan menilai perkembangan masing-masing anak berdasarkan potensi dan kemajuannya.
2. Penilaian adalah bagian dari pembelajaran, bukan pemisahan. Pada usia dini, penilaian seharusnya terjadi secara alami, terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari anak,

seperti bermain, bercerita, bernyanyi, atau berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, anak tidak merasa “diperiksa” tetapi tetap dalam suasana menyenangkan.

3. Penilaian bersifat holistic. Filosofi penilaian menekankan bahwa perkembangan bahasa tidak dapat dipisahkan dari aspek sosial-emosional, motorik, dan kognitif. Karena itu, penilaian anak usia dini harus memandang anak secara utuh, bukan hanya menilai kemampuan menghafal kosakata atau struktur bahasa.
4. Penilaian mendukung, bukan menghakimi. Tujuan utama penilaian adalah memberikan dukungan kepada anak agar terus berkembang, bukan memberi label atau stigma. Oleh karena itu, hasil penilaian harus digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menumbuhkan rasa percaya diri anak.
5. Berorientasi pada proses, bukan hanya hasil. Penilaian tidak hanya fokus pada capaian akhir (misalnya jumlah kata yang dikuasai), tetapi juga pada bagaimana anak belajar, berusaha, dan menunjukkan kemajuan sedikit demi sedikit.
6. Melibatkan lingkungan sekitar anak. Filosofi penilaian juga menekankan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan rumah, sekolah, dan sosial. Karena itu, keterlibatan orang tua dan guru menjadi penting untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan bahasa anak.

Manfaat dari penilaian juga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang harus didukung oleh siswa, guru, dan juga orang tua (Gusmaniarti, 2024). Hasil penilaian memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik, sehingga guru dapat memperbaiki metode pengajarannya, siswa dapat meningkatkan belajarnya, dan orang tua bisa memberikan dukungan yang sesuai. Dengan kata lain, penilaian bukan sekadar mengukur hasil, tetapi juga menjadi dasar perbaikan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antara siswa, guru, dan orang tua.

B. Filosofi Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di usia dini, penilaian memiliki filosofi yang khas karena mempertimbangkan karakteristik anak dan hakikat pemerolehan bahasa kedua/asing. Filosofi ini menekankan prinsip berikut:

1. Bahasa sebagai proses, bukan produk instan. Anak usia dini masih berada pada tahap alami pemerolehan bahasa, sehingga penilaian tidak berorientasi pada “benar atau salah” tata bahasa. Filosofinya adalah menilai proses komunikasi, keberanian berbicara, partisipasi, dan perkembangan kosakata secara bertahap.
2. Anak belajar melalui bermain dan pengalaman nyata. Filosofi penilaian menekankan bahwa permainan, nyanyian, cerita, dan interaksi sehari-hari adalah sarana utama belajar bahasa. Maka, penilaian pun harus terintegrasi dengan kegiatan bermain, bukan berupa tes formal yang menekan anak.
3. Penilaian harus ramah anak (*child-friendly assessment*). Filosofinya adalah penilaian tidak boleh menimbulkan rasa takut. Guru harus menggunakan teknik yang menyenangkan, penuh dukungan, dan memberikan rasa aman agar anak berani mencoba menggunakan bahasa Inggris.
4. Penilaian bersifat holistik dan kontekstual. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, penilaian bukan hanya pada kemampuan kognitif (mengingat kata/kalimat), tetapi juga sosial-emosional (percaya diri berbicara), motorik (mengikuti gerakan dalam lagu), serta afektif (antusiasme, motivasi).
5. Berpusat pada anak. Filosofi ini menegaskan bahwa dalam penilaian tidak boleh membandingkan anak satu dengan yang lain, melainkan melihat perkembangan individu masing-masing. Penilaian yang dilakukan hendaknya berpusat pada semua aktifitas yang dilakukan oleh anak (Nofianti, 2021). Penilaian. Proses penilaian harus menempatkan anak sebagai fokus utama, bukan sekadar hasil capaian atau standar tertentu. Penilaian tidak dilakukan untuk “menghakimi” anak, melainkan untuk memahami perkembangan, kebutuhan, minat, dan potensi setiap anak secara individu.

6. Umpan balik sebagai bagian dari pembelajaran. Filosofi penilaian menekankan pentingnya memberikan umpan balik positif, sederhana, dan memotivasi (misalnya “Good job!”, “Great try!”) sehingga anak merasa dihargai dan terus mau mencoba.
7. Kolaboratif dan melibatkan lingkungan. Penilaian pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya tugas guru, tetapi juga melibatkan orang tua untuk memberikan informasi perkembangan bahasa anak di rumah. Dengan begitu, hasil penilaian lebih komprehensif.
8. Penilaian sebagai alat refleksi guru. Filosofi penilaian bukan hanya untuk mengetahui capaian anak, tetapi juga untuk mengevaluasi efektivitas strategi guru. Dari hasil penilaian, guru bisa merefleksikan metode, media, dan interaksi yang digunakan. Dalam pembelajaran anak usia dini guru dapat mengevaluasi sejauh mana pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil, atautkah penggunaan media yang kurang tepat, kurang menarik ataupun menggunakan metode yang kurang tepat. Evaluasi dilakukan guna memperbaiki proses pembelajaran di keesokan hari agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Yusuf, 2024).
9. Penilaian bersifat berkelanjutan (*continuous assessment*). Anak usia dini belajar secara bertahap. Karena itu, penilaian tidak bisa dilakukan sekali atau sesekali, melainkan terus-menerus dalam berbagai konteks kegiatan.
10. Penilaian sebagai bagian dari pengembangan potensi. Filosofinya adalah penilaian tidak membatasi anak dengan standar kaku, melainkan melihat potensi yang bisa dikembangkan, baik dalam aspek bahasa, kreativitas, maupun sosial-emosional.
11. Penilaian menghargai multilingualisme dan latar belakang bahasa anak. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, anak sering membawa bahasa pertama (L1) mereka. Filosofi penilaian menekankan penerimaan terhadap campur kode (code-switching) sebagai bagian wajar dari proses pemerolehan bahasa kedua/asing (Fitria, 2020, 2021a, 2022a, 2024).

12. Penilaian memfasilitasi kemandirian belajar. Filosofi ini mengajarkan anak untuk perlahan mampu menilai dirinya sendiri (*self-assessment* sederhana), misalnya melalui ekspresi “I can say...”, atau checklist bergambar yang membantu mereka menyadari capaian belajarnya.
13. Penilaian bersifat inklusif. Filosofi penilaian menegaskan bahwa semua anak, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, berhak dinilai secara adil dan sesuai dengan kondisi serta potensinya, bukan dibandingkan dengan standar anak lain.
14. Penilaian mengedepankan keseimbangan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian tidak hanya pada hafalan kosakata (kognitif), tetapi juga sikap terhadap bahasa (afektif) dan kemampuan menggunakan bahasa dalam aktivitas motorik (psikomotor), seperti bernyanyi sambil bergerak.
15. Penilaian mendukung tujuan jangka panjang pembelajaran Bahasa. Filosofi terakhir adalah penilaian tidak hanya mengejar capaian sesaat (misalnya jumlah kata yang dipahami), tetapi juga menumbuhkan fondasi kecintaan terhadap bahasa, rasa percaya diri, dan motivasi belajar jangka panjang.

C. Prinsip Penilaian untuk Anak Usia Dini

Penilaian pada anak usia dini memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan penilaian pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini karena anak berada pada tahap perkembangan yang masih sangat dinamis, unik, dan holistik. Penilaian pada anak usia dini berbeda dengan model penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Penilaian PAUD merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan, pengakuan atau ketetapan tentang kondisi kemampuan anak, sehingga tingkat pencapaian perkembangan (Rannu, 2024). Penilaian pada anak usia dini dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan, pencatatan dan dokumentasi tentang kegiatan anak (Usman et al., 2025). Oleh sebab itu, penilaian tidak boleh dilakukan dengan pendekatan yang kaku atau

berorientasi pada hasil semata, melainkan memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

1. Berorientasi pada perkembangan anak. Penilaian harus melihat anak sebagai individu yang unik dengan tempo perkembangan yang berbeda. Guru tidak membandingkan anak secara langsung, melainkan menilai sejauh mana kemajuan yang telah dicapai masing-masing anak.
2. Holistik dan menyeluruh. Penilaian tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif atau akademik, tetapi juga mencakup aspek bahasa, sosial-emosional, fisik, moral, dan kreativitas. Hal ini penting karena perkembangan anak bersifat terpadu.
3. Autentik dan kontekstual. Penilaian harus mencerminkan situasi nyata yang dialami anak, misalnya melalui aktivitas bermain, bernyanyi, atau percakapan sehari-hari. Dengan begitu, penilaian benar-benar menggambarkan kemampuan bahasa anak dalam kehidupan nyata.
4. Berkelanjutan (*continuous assessment*). Anak usia dini belajar secara bertahap dan berulang. Oleh karena itu, penilaian perlu dilakukan terus-menerus dalam berbagai kesempatan, bukan hanya sekali atau dalam kondisi tertentu.
5. Non-kompetitif dan ramah anak. Penilaian tidak boleh menimbulkan tekanan atau rasa takut. Prinsip ini menekankan bahwa penilaian harus dilakukan dalam suasana menyenangkan, memberi rasa aman, dan memotivasi anak untuk berani mencoba.
6. Objektif dan adil. Penilaian dilakukan berdasarkan bukti nyata perkembangan anak, bukan opini atau perasaan guru semata. Setiap anak diperlakukan adil sesuai dengan tahap perkembangannya, tanpa diskriminasi latar belakang sosial, budaya, maupun kemampuan.
7. Menghargai keunikan dan perbedaan individu. Anak memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan yang berbeda-beda. Prinsip penilaian menekankan pentingnya individualisasi agar setiap anak dinilai sesuai dengan potensi dan kebutuhannya.
8. Partisipatif dan kolaboratif. Penilaian melibatkan berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan lingkungan anak.

Informasi yang dikumpulkan akan lebih komprehensif bila didukung oleh pengamatan dari berbagai konteks.

9. Bermanfaat dan berorientasi pada perbaikan. Hasil penilaian tidak berhenti pada pencatatan angka atau deskripsi, melainkan dimanfaatkan untuk memperbaiki pembelajaran, memberi umpan balik, serta merancang strategi yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

D. Ruang Lingkup Penilaian Anak Usia Dini

Menurut Setiawan et al. (2022), ruang lingkup penilaian mencakup aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Penilaian pada aspek pertumbuhan berfokus pada ukuran fisik yang dinyatakan dalam satuan panjang dan berat, seperti berat badan, tinggi atau panjang badan, serta lingkar kepala. Sedangkan penilaian perkembangan meliputi berbagai informasi yang terkait dengan peningkatan fungsi psikologis anak, meliputi nilai moral dan agama, keterampilan motorik kasar maupun halus beserta kesehatan fisiknya, aspek sosial emosional, kemampuan berkomunikasi (bahasa dan berbicara), kemampuan kognitif (pengetahuan), serta aspek seni yang berkaitan dengan kreativitas.

Ruang lingkup penilaian anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan yang perlu dipantau secara menyeluruh dan berkesinambungan. Penilaian tidak hanya menitikberatkan pada aspek akademik, tetapi juga mencakup seluruh potensi dasar anak.

1. Aspek Nilai Agama dan Moral

Penilaian aspek nilai agama dan moral mencakup perkembangan sikap religius, perilaku sesuai norma, serta pembiasaan perilaku baik yang mencerminkan moral. Misalnya, anak dibiasakan berdoa sebelum makan, mengucapkan salam, atau mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu. Guru juga dapat menilai kejujuran anak dalam permainan, rasa tanggung jawab saat mengerjakan tugas kecil, dan sikap hormat kepada guru maupun teman. Contoh: Anak mengucapkan doa dengan lancar sebelum kegiatan belajar dimulai, atau berkata “terima kasih” setelah menerima pensil dari temannya.

2. Aspek Sosial-Emosional

Aspek ini berhubungan dengan kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain, mengendalikan emosi, berbagi, bekerja sama, serta membangun rasa percaya diri. Guru perlu memperhatikan bagaimana anak beradaptasi dalam kelompok, menyelesaikan konflik kecil dengan teman, atau mengekspresikan perasaannya dengan wajar. Contoh: Anak dengan percaya diri maju ke depan kelas untuk bernyanyi, atau anak bersedia meminjamkan mainannya kepada teman tanpa menangis.

3. Aspek Kognitif

Penilaian kognitif meliputi kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta mengenal konsep sederhana seperti angka, bentuk, pola, dan warna. Guru dapat menilai sejauh mana anak menggunakan daya pikirnya dalam mengeksplorasi lingkungan, menunjukkan rasa ingin tahu, atau menemukan solusi sederhana. Contoh: Anak mampu menyebutkan angka 1–10 dengan benar, mengelompokkan balok berdasarkan warna, atau menyusun puzzle sederhana hingga selesai.

4. Aspek Bahasa

Aspek bahasa meliputi keterampilan reseptif (mendengarkan dan memahami) dan ekspresif (berbicara, menceritakan, bertanya, dan mengekspresikan ide). Guru dapat menilai bagaimana anak merespons instruksi, mengungkapkan pikiran, serta berpartisipasi dalam percakapan sederhana. Contoh: Anak bisa menceritakan kembali isi cerita pendek dengan bahasanya sendiri, atau menjawab pertanyaan guru seperti “Apa yang kamu makan pagi ini?”.

5. Aspek Fisik-Motorik

Aspek ini dibagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus mencakup keterampilan yang membutuhkan koordinasi jari seperti menggambar, meronce, atau menulis. Motorik kasar mencakup gerakan tubuh besar seperti berlari, melompat, melempar, atau menjaga keseimbangan. Contoh: Anak mampu meronce manik-manik menjadi kalung sederhana (motorik halus) atau melompat dengan satu kaki di garis lurus (motorik kasar).

6. Aspek Seni dan Kreativitas

Penilaian aspek seni dan kreativitas meliputi ekspresi diri melalui seni rupa, musik, tari, drama, atau kegiatan imajinatif. Guru perlu memperhatikan bagaimana anak menyalurkan imajinasinya dalam karya seni maupun ekspresi lain. Contoh: Anak menggambar rumah lengkap dengan matahari dan pepohonan sesuai imajinasinya, atau bernyanyi sambil menari mengikuti irama lagu.

7. Aspek Kemandirian dan Keterampilan Hidup

Aspek ini mencakup kemampuan anak dalam mengurus diri sendiri, mengambil keputusan sederhana, serta melaksanakan kegiatan sehari-hari. Guru dapat menilai bagaimana anak menunjukkan kemandirian dalam rutinitas dan keterampilan hidup sesuai usianya. Contoh: Anak mampu makan sendiri tanpa disuapi, merapikan mainan setelah dipakai, atau mencuci tangan dengan benar sebelum makan.

8. Aspek Perkembangan Emosional Spiritual

Selain nilai agama, anak juga perlu dinilai dalam hal kepekaan spiritual dan ketenangan emosional. Penilaian ini meliputi kemampuan anak menunjukkan rasa syukur, kasih sayang, serta kepedulian terhadap makhluk hidup di sekitarnya. Contoh: Anak tersenyum bahagia saat bernyanyi lagu rohani, atau menunjukkan rasa sayang dengan menyiram tanaman tanpa disuruh.

9. Aspek Perkembangan Moral Sosial Budaya

Anak dinilai dalam hal pemahaman awal tentang budaya, sopan santun, serta norma sosial di lingkungannya. Hal ini mencakup kesadaran anak untuk mengikuti aturan sederhana, mengenal tradisi, serta menghargai perbedaan. Contoh: Anak melepas sepatu sebelum masuk kelas sesuai aturan sekolah, atau ikut berpartisipasi dalam kegiatan Hari Kemerdekaan di sekolah.

10. Aspek Perkembangan Karakter

Karakter anak menjadi fokus penting, meliputi sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan kepedulian. Aspek ini biasanya ditanamkan melalui kegiatan rutin. Contoh: Anak secara sukarela membantu temannya merapikan meja, atau tetap duduk tenang saat menunggu giliran.

11. Aspek Perkembangan Digital (Era Modern)

Dalam konteks pendidikan abad 21, beberapa PAUD juga mulai menilai bagaimana anak menggunakan teknologi sederhana secara positif, tentu dengan pengawasan guru/orang tua. Contoh: Anak mampu mengoperasikan permainan edukatif di tablet dengan bimbingan guru, atau menonton video lagu edukasi lalu menirukannya.

12. Aspek Numerasi Awal

Numerasi awal adalah kemampuan anak mengenali angka, menghitung benda sederhana, serta memahami konsep jumlah dan ukuran. Penilaian dilakukan melalui permainan sehari-hari. Contoh: Anak mampu menghitung mainan balok hingga angka 5, atau membandingkan mana gelas yang lebih penuh dan lebih kosong.

13. Aspek Literasi Awal

Selain bahasa lisan, anak juga perlu dikenalkan pada literasi dasar, yaitu kesukaan terhadap buku, pemahaman gambar, dan pengenalan huruf. Penilaian mencakup minat anak membaca dan keterampilan memahami simbol-simbol sederhana. Contoh: Anak mengambil buku cerita sendiri di rak lalu membolak-balik halamannya, atau mengenali huruf awal namanya.

E. Ruang Lingkup Penilaian Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Ruang lingkup penilaian bahasa Inggris anak usia dini mencakup keterampilan dasar berbahasa yang berkembang secara bertahap sesuai usia anak. Ruang lingkup penilaian bahasa Inggris pada anak usia dini mencakup keterampilan dasar berbahasa yang berkembang sesuai tahap perkembangan anak. Penilaian dilakukan secara natural dalam aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, maupun percakapan sehari-hari. Fokus utama bukan pada hasil akademik, tetapi sejauh mana anak menunjukkan pemahaman dan keterlibatan dalam menggunakan bahasa Inggris secara sederhana.

1. Listening (Mendengarkan)

Pada tahap awal, penilaian bahasa Inggris difokuskan pada keterampilan mendengarkan. Anak dinilai dari kemampuannya memahami instruksi sederhana seperti *sit down*, *stand up*, *clap your hands*. Respons anak terhadap lagu, cerita, atau permainan berbahasa Inggris juga menjadi indikator penting, karena dari situ terlihat

kemampuan mereka mengenali bunyi, intonasi, dan kosakata dasar.

Penilaian listening dapat dilakukan dengan memberi instruksi sederhana seperti “*Stand up, please*” atau “*Touch your nose*”. Jika anak mampu merespons instruksi dengan benar, maka ia menunjukkan pemahaman dasar listening. Contoh lain, ketika guru membacakan cerita sederhana, anak diminta menunjuk gambar sesuai kata yang disebutkan, misalnya “*Where is the cat?*” lalu anak menunjuk gambar kucing.

2. Speaking (Berbicara)

Keterampilan berbicara pada anak usia dini dievaluasi melalui keberanian mereka menirukan kata, frasa, atau kalimat sederhana. Penilaian juga dapat dilakukan dengan mengamati kemampuan anak menyebutkan nama benda, warna, angka, atau memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris. Selain itu, partisipasi anak dalam percakapan sederhana, misalnya melalui tanya jawab atau bermain peran, mencerminkan perkembangan keterampilan berbicara mereka.

Pada aspek speaking, guru dapat menilai anak melalui aktivitas menyebutkan nama warna ketika ditunjukkan kartu bergambar, misalnya anak menjawab “*red, blue, green*”. Contoh lain adalah ketika guru bertanya “*What’s your name?*” dan anak menjawab dengan menyebutkan namanya, atau saat anak ikut bernyanyi lagu “*Head, Shoulders, Knees and Toes*” sambil menyebutkan bagian tubuh.

3. Pre-Reading (Pra-Membaca)

Aspek pra-membaca meliputi kemampuan anak mengenali huruf-huruf alfabet dan menyebutkan bunyinya secara sederhana (phonics). Anak juga dinilai dari minat mereka terhadap buku bergambar berbahasa Inggris, misalnya dengan menunjukkan antusiasme saat melihat cerita bergambar. Selain itu, kemampuan menghubungkan gambar dengan kosakata bahasa Inggris menunjukkan kesiapan anak untuk memasuki tahap membaca.

Contoh penilaian pra-membaca adalah ketika anak diminta mengenali huruf A, B, C pada kartu alfabet. Guru bisa menunjuk huruf B dan anak menyebutkan bunyinya /b/.

Selain itu, anak juga bisa ditunjukkan gambar apel dan guru bertanya, “*What is this?*”, lalu anak menjawab “*apple*” sambil mengenali huruf awalnya.

4. Pre-Writing (Pra-Menulis)

Keterampilan pra-menulis pada anak usia dini tidak diukur dari kemampuan menulis kata secara penuh, melainkan dari keterampilan awal seperti menyalin huruf atau kata sederhana. Anak juga dapat dinilai dari aktivitas menggambar sambil menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris. Kegiatan motorik halus seperti tracing, meronce, atau menghubungkan titik dapat dijadikan sarana untuk menilai kesiapan menulis anak.

Pada keterampilan pra-menulis, anak dapat diberi lembar tracing huruf sederhana, misalnya huruf C atau D. Guru mengamati bagaimana anak mengikuti garis pola huruf. Contoh lain adalah anak diminta menggambar matahari, lalu menyebutkan “*sun*”. Aktivitas meronce manik-manik berwarna sambil menyebutkan warnanya dalam bahasa Inggris juga bisa menjadi bentuk penilaian.

5. Vocabulary and Expression (Kosakata dan Ungkapan)

Ruang lingkup lain dalam penilaian bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata dasar. Anak dinilai dari kemampuannya menyebutkan nama warna, angka, anggota tubuh, hewan, buah, atau benda di sekitar. Selain itu, penggunaan ungkapan sederhana seperti *hello*, *thank you*, *goodbye*, *how are you* menunjukkan bahwa anak mulai bisa mengaplikasikan kosakata dalam interaksi nyata. Pemahaman anak terhadap ungkapan sehari-hari juga menjadi aspek penting dalam penilaian.

Guru bisa menilai kosakata dengan menunjukkan gambar hewan dan bertanya, “*What is this?*” lalu anak menjawab “*dog*” atau “*cat*”. Untuk ungkapan sederhana, guru dapat mengamati anak yang mengucapkan “*thank you*” setelah menerima sesuatu, atau “*goodbye*” ketika pulang sekolah. Contoh lainnya adalah saat anak spontan menyapa guru dengan “*hello*”.

6. Sociocultural Use of English (Penggunaan Bahasa dalam Interaksi Sosial)

Aspek terakhir yang dinilai adalah penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sosial. Anak dinilai dari

kemampuannya menggunakan bahasa Inggris saat bermain dengan teman atau ketika berinteraksi dalam kegiatan kelas. Penilaian juga mencakup sikap positif anak terhadap bahasa Inggris, seperti rasa percaya diri dan antusiasme dalam mencoba berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa anak memahami bahasa Inggris bukan hanya sebagai kumpulan kata, tetapi sebagai alat komunikasi yang bermanfaat.

Penilaian aspek ini dapat dilakukan saat anak bermain peran dengan temannya, misalnya berpura-pura menjadi penjual dan pembeli. Anak menggunakan kalimat sederhana seperti "*Here you are*" atau "*I want juice*". Contoh lain adalah ketika anak dengan percaya diri menyebutkan "*My name is Tira*" di depan kelas atau saat bernyanyi bersama teman-temannya tanpa rasa malu.

F. Prinsip Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

Prinsip ini lebih spesifik daripada penilaian umum PAUD, karena menyangkut aspek pemerolehan bahasa asing (bahasa Inggris) yang menuntut cara berbeda dibandingkan penilaian akademik lain.

1. Berorientasi pada proses komunikasi, bukan hasil tata Bahasa. Anak usia dini tidak dinilai dari seberapa tepat grammar yang digunakan, melainkan dari keberanian mencoba berkomunikasi, pemahaman dasar, serta kemajuan dalam penggunaan kosakata dan ekspresi.
2. Alami dan kontekstual. Penilaian dilakukan dalam aktivitas nyata, seperti bermain peran, bernyanyi, mendengarkan cerita, atau merespons instruksi sederhana dalam bahasa Inggris. Dengan cara ini, kemampuan bahasa tercermin dari situasi yang alami.
3. Menyenangkan dan ramah anak (*child-friendly assessment*). Penilaian harus berbentuk kegiatan yang membuat anak nyaman, seperti permainan, lagu, atau percakapan ringan. Anak tidak boleh merasa sedang diuji, agar motivasi belajar tetap tinggi.
4. Berkelanjutan dan terintegrasi dengan kegiatan belajar. Penilaian tidak dilakukan pada momen tertentu saja (misalnya "tes"), melainkan terus-menerus dalam berbagai

interaksi sehari-hari di kelas, sehingga lebih autentik dan obyektif.

5. Holistik: mencakup keterampilan bahasa dan aspek sosial-emosional. Penilaian mencakup kemampuan menyimak (listening), berbicara (speaking), serta keterampilan non-verbal terkait komunikasi, seperti gestur, ekspresi, dan keberanian tampil di depan teman.
6. Individualisasi (sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar anak). Setiap anak berbeda dalam pemerolehan bahasa Inggris: ada yang cepat meniru pengucapan, ada yang butuh waktu untuk berani berbicara. Penilaian harus menghargai perbedaan ini.
7. Memberikan umpan balik yang positif dan memotivasi. Hasil penilaian digunakan untuk mendorong anak lebih percaya diri, misalnya dengan pujian sederhana (“Great job!”, “I like how you said that!”), bukan menekankan kesalahan.
8. Kolaboratif dan melibatkan orang tua. Guru dapat melibatkan orang tua untuk memberikan laporan perkembangan penggunaan bahasa Inggris anak di rumah (misalnya saat anak menyebut kata benda dalam bahasa Inggris). Hal ini menjadikan penilaian lebih komprehensif.
9. Bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya. Hasil penilaian bukan sekadar dokumentasi, tetapi menjadi dasar guru dalam menyesuaikan metode, materi, dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan anak.
10. Bersifat autentik. Penilaian dilakukan melalui kegiatan nyata yang relevan dengan kehidupan anak, seperti menyebutkan nama benda di sekitar, memperkenalkan diri, atau mengikuti instruksi guru. Hal ini memastikan penilaian mencerminkan kemampuan sebenarnya, bukan hasil hafalan semata.
11. Bersifat fleksibel. Guru tidak terpaku pada satu bentuk penilaian, melainkan dapat menggunakan berbagai cara seperti observasi, catatan anekdot, portofolio karya anak, atau rekaman audio-video interaksi bahasa.
12. Mendorong kemandirian anak. Penilaian diarahkan untuk memberi kesempatan anak menunjukkan kemampuan

tanpa terlalu banyak bantuan, misalnya mendorong anak menjawab pertanyaan sederhana secara mandiri.

13. Sensitif terhadap perkembangan usia anak. Guru perlu memahami tahap perkembangan bahasa anak usia dini, sehingga penilaian tidak menuntut hasil yang melebihi kapasitas perkembangannya.
14. Menghargai multikonteks bahasa. Bagi anak bilingual atau multilingual, penilaian harus menghargai campuran bahasa (code-switching) sebagai bagian normal dari proses pemerolehan bahasa, bukan dianggap kesalahan.
15. Membangun hubungan emosional positif. Penilaian sebaiknya dilakukan dalam suasana interaksi yang hangat, sehingga anak merasa didukung, bukan dihakimi. Hal ini menumbuhkan motivasi intrinsik untuk terus belajar bahasa Inggris.

G. Jenis-jenis Penilaian

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian memiliki variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, serta karakteristik anak. Penilaian hasil kegiatan belajar PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu (Sudirman, 2021). Secara umum, jenis-jenis penilaian yang dapat digunakan adalah:

1. Penilaian Formatif (Formative Assessment)

Penilaian formatif adalah proses penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan selama kegiatan belajar berlangsung dengan tujuan memantau perkembangan kemampuan anak sekaligus memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian formatif lebih menekankan *pada learning process* dibandingkan *final product*. Guru mengamati, mencatat, dan menilai partisipasi anak dalam aktivitas sehari-hari, seperti bernyanyi, bermain peran, menyimak cerita, menirukan kosakata, atau merespons instruksi sederhana.

Ciri utama penilaian formatif untuk anak usia dini adalah bersifat alami, menyenangkan, dan tidak menekan anak,

sehingga anak tidak merasa sedang diuji. Teknik yang umum digunakan antara lain observasi langsung, catatan anekdot, checklist keterampilan, portofolio karya anak, serta rekaman suara atau video saat anak berinteraksi dalam bahasa Inggris. Hasil penilaian digunakan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan dorongan positif, dan memfasilitasi perkembangan bahasa sesuai kebutuhan dan gaya belajar masing-masing anak.

Contoh penerapan penilaian formatif dalam pembelajaran:

- a. Saat guru mengajarkan lagu sederhana berbahasa Inggris seperti “Head, Shoulders, Knees and Toes”, guru mengamati sejauh mana anak mampu mengikuti lirik, menirukan pelafalan, dan menggerakkan anggota tubuh sesuai instruksi.
- b. Dalam kegiatan bermain peran (role play) “shopping at the market”, guru mencatat kemampuan anak menggunakan ungkapan sederhana seperti “I want apple” atau “Thank you”.
- c. Saat kegiatan storytelling, guru memperhatikan apakah anak dapat merespons pertanyaan sederhana, misalnya ketika ditanya “Where is the cat?”, anak dapat menunjuk atau menyebutkan “Cat!”.
- d. Pada aktivitas mewarnai gambar hewan, guru menanyakan “What color is this?” dan melihat bagaimana anak merespons, baik dengan menyebutkan warna secara tepat maupun mencoba dengan percaya diri.

Dengan demikian, penilaian formatif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini tidak hanya berfungsi untuk mengetahui capaian, tetapi juga menjadi alat untuk meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. Penilaian Sumatif (Summative Assessment)

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran (misalnya akhir tema, akhir bulan, atau akhir semester) untuk mengetahui capaian perkembangan anak secara keseluruhan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian sumatif tidak dilakukan dalam bentuk ujian tertulis atau

tes formal seperti pada jenjang pendidikan lebih tinggi, melainkan melalui kegiatan yang menyenangkan, natural, dan sesuai dengan karakter anak.

Tujuan penilaian sumatif di usia dini adalah untuk melihat sejauh mana anak telah berkembang dalam keterampilan bahasa Inggris, seperti menyimak (listening), berbicara (speaking), penguasaan kosakata, keberanian berkomunikasi, serta aspek sosial-emosional dalam berinteraksi menggunakan bahasa Inggris. Hasil penilaian digunakan guru untuk membuat laporan perkembangan yang bisa dibagikan kepada orang tua, serta menjadi dasar dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Contoh penerapan penilaian sumatif dalam pembelajaran:

- a. Proyek Mini (Mini Project): Anak diminta membuat poster sederhana bertema “My Family” dengan menggambar anggota keluarga, lalu memperkenalkannya dalam bahasa Inggris dengan kalimat sederhana seperti “This is my mother. This is my brother.”
- b. Pertunjukan Kelas (Class Performance): Di akhir tema, anak-anak tampil bersama menyanyikan lagu berbahasa Inggris (“Twinkle, Twinkle Little Star” atau “If You’re Happy and You Know It”) sambil melakukan gerakan. Guru menilai partisipasi, keberanian, serta kemampuan anak mengikuti lagu.
- c. Show and Tell: Anak membawa benda kesukaannya (misalnya mainan atau buah) dan menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris, seperti “This is an apple. It is red.”
- d. Permainan Evaluatif: Guru membuat permainan sederhana seperti flashcard game atau guessing game untuk menilai kosakata yang telah dikuasai anak di akhir tema.
- e. Portofolio Hasil Karya: Guru mengumpulkan hasil karya anak selama satu tema, seperti gambar berlabel kosakata bahasa Inggris, lembar kerja sederhana, atau rekaman audio ketika anak menyebutkan kata-kata yang sudah dipelajari.

Dengan demikian, penilaian sumatif pada pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini tetap menekankan suasana

menyenangkan dan ramah anak, namun tetap memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan bahasa yang telah dicapai.

3. Penilaian Diagnostik (Diagnostic Assessment)

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang dilakukan sebelum atau pada awal proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal, kebutuhan, minat, serta potensi anak dalam pemerolehan bahasa Inggris. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi tingkat kesiapan anak, kekuatan, kelemahan, serta gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga guru dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai.

Dalam konteks anak usia dini, penilaian diagnostik dilakukan dengan cara yang menyenangkan, berbasis aktivitas bermain, dan tidak bersifat menguji secara formal. Guru biasanya menggunakan observasi, percakapan ringan, permainan, atau aktivitas sederhana untuk mengenali sejauh mana anak sudah mengenal kosakata dasar, memahami instruksi sederhana, dan berani berinteraksi dalam bahasa Inggris. Contoh penerapan penilaian diagnostik dalam pembelajaran:

- a. Menyebutkan Nama Benda (Vocabulary Check): Guru menunjukkan gambar benda sederhana (misalnya cat, ball, apple) dan melihat apakah anak dapat menyebutkannya atau hanya mengenalnya dengan menunjuk.
- b. Respon terhadap Instruksi (Listening Skill): Guru memberikan instruksi sederhana seperti “Stand up,” “Clap your hands,” atau “Touch your nose” untuk melihat sejauh mana anak memahami perintah bahasa Inggris.
- c. Percakapan Ringan (Speaking Skill): Guru menyapa anak dengan kalimat sederhana seperti “Hello, what is your name?” atau “How are you?” untuk menilai respon anak (apakah menjawab dengan kata, gestur, atau diam).
- d. Kegiatan Bermain (Play-Based Assessment): Anak diajak bermain boneka tangan (puppet) dan diminta menyebutkan nama hewan, warna, atau benda dengan

bantuan guru. Dari situ dapat terlihat seberapa banyak kosakata yang sudah dikenalnya.

- e. Menggambar dan Menyebutkan (Drawing Activity): Anak diminta menggambar sesuatu (misalnya buah atau anggota tubuh) lalu guru menanyakan dalam bahasa Inggris, seperti “What is this?” untuk melihat apakah anak sudah bisa menyebutkan kosakata sederhana.

Dengan penilaian diagnostik, guru dapat mengetahui titik awal kemampuan bahasa Inggris anak, sehingga proses pembelajaran lebih terarah, sesuai kebutuhan, dan tidak menuntut anak melebihi kapasitas perkembangannya.

4. Penilaian Autentik (Authentic Assessment)

Penilaian autentik adalah bentuk penilaian yang dilakukan melalui aktivitas nyata yang mencerminkan penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari anak. Berbeda dengan tes tradisional, penilaian autentik menilai kemampuan anak dalam konteks alami dan bermakna, sehingga hasilnya lebih akurat menggambarkan kompetensi bahasa yang sebenarnya. Penilaian otentik berfokus pada kegiatan mengevaluasi anak-anak dalam situasi dan aktivitas kehidupan nyata melalui tes standar (Nasarudin et al., 2025). Pendekatan ini memungkinkan pendidik menilai kemampuan anak dalam konteks dan memperoleh pemahaman lebih dalam tentang pengalaman belajarnya. Penilaian autentik mengukur apa yang diketahui oleh anak, dan juga menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak (Sudirman, 2021).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian autentik dilakukan melalui kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, atau proyek sederhana yang memungkinkan anak menggunakan bahasa Inggris secara fungsional. Penilaian ini tidak menekankan pada benar-salah atau ketepatan grammar, tetapi pada partisipasi, keberanian, pemahaman makna, serta perkembangan kemampuan berkomunikasi. Contoh penerapan penilaian autentik dalam pembelajaran:

- a. Role Play (Bermain Peran): Anak bermain pura-pura di “pasar” atau “restaurant” menggunakan ungkapan

sederhana dalam bahasa Inggris seperti “I want juice” atau “Thank you.” Guru menilai keberanian, kelancaran, dan penggunaan kosakata.

- b. Storytelling Interaction: Saat guru membacakan cerita berbahasa Inggris, anak diminta menjawab pertanyaan sederhana, misalnya “Where is the dog?” atau “What color is the car?” untuk menilai pemahaman.
- c. Project Kecil: Anak membuat kolase atau menggambar tema “My House” lalu memperkenalkan dengan bahasa Inggris, misalnya “This is my bedroom.” Guru menilai keterkaitan karya dengan penggunaan kosakata.
- d. Singing and Action: Anak bernyanyi lagu sederhana seperti “If You’re Happy and You Know It” sambil melakukan gerakan. Guru menilai partisipasi, pemahaman instruksi, dan keterlibatan.
- e. Daily Routine Observation: Saat kegiatan harian, guru memberi instruksi sederhana seperti “Line up, please” atau “Sit down” dan mengamati sejauh mana anak merespons secara alami.

Dengan demikian, penilaian autentik membantu guru melihat kemampuan anak secara menyeluruh dalam menggunakan bahasa Inggris sesuai konteks nyata, sekaligus menjaga suasana belajar tetap menyenangkan dan bermakna.

5. Penilaian Kinerja (Performance Assessment)

Penilaian kinerja adalah bentuk penilaian yang menilai kemampuan anak melalui unjuk kerja nyata dalam melaksanakan suatu tugas atau aktivitas berbahasa Inggris. Fokus penilaian ini adalah pada proses dan hasil dari performa anak, bukan sekadar jawaban benar atau salah. Dengan demikian, guru dapat melihat sejauh mana anak mampu menggunakan bahasa Inggris secara praktis sesuai dengan konteks pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, penilaian kinerja biasanya berbentuk aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, atau presentasi sederhana yang melibatkan keterampilan menyimak, berbicara, serta interaksi sosial. Penilaian ini efektif untuk menggambarkan kemampuan komunikatif anak dalam suasana yang alami,

menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangannya. Contoh penerapan penilaian kinerja dalam pembelajaran:

- a. Show and Tell: Anak membawa benda kesukaannya (misalnya boneka atau buah) dan menjelaskannya dalam bahasa Inggris, misalnya “This is my doll. It is pink.” Guru menilai keberanian, kosakata, dan intonasi.
- b. Drama Mini atau Role Play: Anak bermain peran sederhana, seperti percakapan di toko (“Hello, I want an apple.” – “Here you are.” – “Thank you.”). Guru menilai kemampuan anak bekerja sama dan menggunakan ungkapan sederhana.
- c. Menyanyi dengan Gerakan: Anak bernyanyi lagu bahasa Inggris (“Head, Shoulders, Knees and Toes”) sambil melakukan gerakan yang sesuai. Guru menilai partisipasi, pengucapan, dan pemahaman instruksi.
- d. Permainan Bahasa (Language Games): Dalam permainan “Simon Says”, guru memberi instruksi seperti “Simon says touch your ears”. Guru menilai kecepatan respon, pemahaman, serta keterlibatan anak.
- e. Menyusun dan Menyebutkan: Anak diminta menyusun gambar hewan atau benda, kemudian menyebutkan dalam bahasa Inggris, misalnya “It’s a cat. It’s black.”

Dengan penilaian kinerja, guru dapat memperoleh gambaran nyata tentang sejauh mana anak mampu mendemonstrasikan keterampilan bahasa Inggris dalam aktivitas bermakna, sekaligus mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak.

6. Penilaian Portofolio (Portfolio Assessment)

Penilaian portofolio adalah bentuk penilaian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai hasil karya, catatan, atau dokumentasi perkembangan anak secara berkesinambungan dalam periode tertentu. Portofolio berfungsi sebagai rekam jejak perkembangan kemampuan berbahasa Inggris anak, baik dalam aspek kosakata, keterampilan berbicara, menyimak, maupun keberanian berkomunikasi. Penilaian portofolio adalah metode penilaian yang dilakukan dengan mengumpulkan

dan mendokumentasikan karya atau hasil belajar anak dalam jangka waktu tertentu secara berkelanjutan (Usman et al., 2025).

Keunggulan penilaian portofolio adalah memberikan gambaran holistik dan longitudinal (berkesinambungan) tentang perkembangan anak, bukan hanya pada satu momen tertentu. Selain itu, portofolio dapat menjadi media komunikasi antara guru dan orang tua, karena berisi bukti nyata kemajuan anak dalam belajar bahasa Inggris. Contoh penerapan penilaian portofolio dalam pembelajaran:

- a. Kumpulan Hasil Karya (Work Samples): Mengumpulkan lembar kerja anak yang berisi mewarnai gambar hewan sambil menuliskan kosakata sederhana (cat, dog, fish), atau menempel gambar keluarga dengan label bahasa Inggris.
- b. Dokumentasi Audio/Video: Merekam anak saat menyanyi, bercerita, atau menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris di awal dan akhir semester untuk melihat perkembangan keterampilan berbicara.
- c. Catatan Observasi Guru: Guru menulis catatan kecil tentang perkembangan anak, misalnya “Hari ini Rani berani menjawab ‘I’m fine’ ketika ditanya ‘How are you?’.”
- d. Mini Project Portfolio: Anak membuat proyek kecil seperti poster “My Favorite Fruit” dengan menggambar buah kesukaan, menempel gambar, dan menyebutkan dalam bahasa Inggris (“This is banana. It is yellow.”).
- e. Kolaborasi dengan Orang Tua: Orang tua menambahkan catatan atau foto aktivitas anak di rumah, misalnya saat menyebutkan warna (red, blue) atau benda (ball, car) dalam bahasa Inggris.

Dengan penilaian portofolio, guru dapat menilai perkembangan anak secara menyeluruh, autentik, dan berkelanjutan, sekaligus membangun kerja sama dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini.

7. Penilaian Berbasis Permainan (Game-Based Assessment)

Penilaian berbasis permainan adalah bentuk penilaian yang menggunakan aktivitas bermain sebagai sarana untuk mengukur kemampuan bahasa Inggris anak. Model ini sangat sesuai untuk anak usia dini karena bermain merupakan cara alami mereka belajar. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengamati kemampuan menyimak, berbicara, kosakata, pemahaman instruksi, serta keterampilan sosial anak.

Kelebihan penilaian berbasis permainan adalah anak tidak merasa sedang diuji, melainkan menikmati proses belajar. Hal ini menciptakan suasana menyenangkan, rileks, dan motivatif, sehingga guru bisa mendapatkan informasi autentik mengenai kemampuan bahasa Inggris anak. Contoh penerapan penilaian berbasis permainan dalam pembelajaran:

- a. “Simon Says” Game: Guru memberi instruksi seperti “Simon says touch your nose” atau “Simon says jump”. Guru menilai pemahaman listening dan kecepatan respon anak.
- b. Flashcard Game: Anak diminta berlomba menunjukkan kartu gambar sesuai kata yang diucapkan guru, misalnya guru mengatakan “Dog” dan anak cepat menunjukkan gambar anjing. Ini menilai kosakata dan daya ingat.
- c. Guessing Game: Guru memperlihatkan gambar atau benda, lalu anak menebak dalam bahasa Inggris, misalnya gambar apel → anak berkata “Apple”.
- d. Board Game Sederhana: Anak melempar dadu dan maju ke kotak tertentu, lalu menyebutkan kata sesuai gambar di kotak tersebut (cat, ball, sun).
- e. Action Song Game: Anak bernyanyi lagu bahasa Inggris dengan instruksi gerakan, seperti “Clap your hands, stamp your feet.” Guru menilai keterlibatan, keberanian, serta kemampuan mengikuti arahan.
- f. Treasure Hunt Game: Guru menyembunyikan benda sederhana di kelas dan memberi petunjuk dalam bahasa Inggris (“Find the red ball”). Anak yang menemukannya dinilai berdasarkan kemampuan memahami instruksi.

Dengan penilaian berbasis permainan, guru dapat menilai kemampuan bahasa Inggris anak secara natural, menyenangkan, dan kontekstual, sekaligus menumbuhkan motivasi serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

8. Penilaian Berbasis Proyek (Project-Based Assessment)

Penilaian berbasis proyek adalah bentuk penilaian yang dilakukan melalui kegiatan proyek sederhana, di mana anak terlibat secara aktif dalam membuat suatu produk atau menyelesaikan tugas dengan menggunakan bahasa Inggris. Model ini memungkinkan anak untuk belajar secara kolaboratif, kreatif, dan kontekstual, sekaligus memberi kesempatan bagi guru untuk menilai keterampilan bahasa secara holistik (listening, speaking, reading, writing sederhana), serta aspek sosial-emosional seperti kerja sama dan tanggung jawab. Dalam konteks anak usia dini, proyek yang diberikan harus sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak. Hasil proyek menjadi bukti konkret kemampuan anak menggunakan bahasa Inggris, secara individu maupun kelompok. Contoh penerapan penilaian berbasis proyek:

- a. Poster “My Favorite Animal”: Anak diminta menggambar hewan kesukaan mereka, menempel gambar, lalu memperkenalkan dalam bahasa Inggris, misalnya “This is a cat. It is black.” Guru menilai kosakata, keberanian, dan kreativitas.
- b. Mini Book “My Colors”: Anak membuat buku kecil berisi halaman dengan warna berbeda, misalnya halaman merah bertuliskan “Red”, lalu anak menunjukkannya dan membacakan di depan teman-temannya.
- c. Class Project “My Classroom Objects”: Secara berkelompok, anak mengumpulkan gambar benda di kelas (book, chair, bag), membuat kolase, dan menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris saat presentasi.
- d. Cooking Project: Anak diajak membuat makanan sederhana (misalnya sandwich). Guru menilai pemahaman instruksi bahasa Inggris sederhana (“Put the bread, add the cheese”) serta kemampuan menyebutkan bahan yang digunakan.

- e. Storytelling Project: Anak berkelompok membuat cerita sederhana dengan gambar (misalnya “A day in the park”), lalu menceritakan secara singkat menggunakan kosakata dasar bahasa Inggris.

Dengan penilaian berbasis proyek, guru dapat melihat perkembangan bahasa anak secara komprehensif, autentik, dan kreatif, sekaligus menumbuhkan keterampilan bekerja sama, berpikir kritis, dan percaya diri sejak dini.

9. Penilaian Diri (Self-Assessment)

Penilaian diri adalah bentuk penilaian di mana anak menilai dirinya sendiri terkait dengan proses dan hasil belajar bahasa Inggris yang telah dilakukan. Pada usia dini, penilaian diri bukan dilakukan dengan instrumen formal atau analisis mendalam, melainkan melalui cara sederhana, visual, dan menyenangkan, agar anak dapat merefleksikan apa yang sudah mereka capai, apa yang mereka sukai, serta apa yang mereka rasakan ketika belajar bahasa Inggris. Tujuan utama penilaian diri pada anak usia dini adalah: a) menumbuhkan kesadaran diri terhadap proses belajar. b) mendorong anak untuk lebih percaya diri dan termotivasi dalam menggunakan bahasa Inggris. c) membantu guru memahami perasaan, minat, dan kesulitan anak selama belajar. Contoh penerapan penilaian diri dalam pembelajaran:

- a. Smiley Faces / Emotion Chart

Setelah kegiatan belajar, guru memberikan gambar wajah (😊 senang, 😐 biasa saja, 😞 sedih). Anak diminta memilih wajah yang sesuai dengan perasaan mereka saat belajar bahasa Inggris. Misalnya, “I am happy today because I can say colors.”

- b. Sticker Reward Self-Assessment

Anak memilih sendiri stiker bintang atau gambar yang sesuai dengan usaha mereka. Contoh: jika mereka merasa berani berbicara, mereka menempelkan stiker bintang pada papan “I can speak English today.”

- c. Thumbs Up/Down

Guru bertanya sederhana seperti: “Do you like singing English songs today?” Anak menjawab dengan jempol ke atas (👍) atau ke bawah (👎).

d. Traffic Light System

Guru menunjukkan tiga warna: hijau (sudah bisa), kuning (sedikit bisa), merah (belum bisa). Anak menempelkan kartunya sesuai dengan perasaan mereka. Misalnya setelah belajar kosakata buah, anak menempel kartu hijau jika merasa bisa menyebutkan “apple, banana.”

e. Self-Assessment Booklet

Guru memberikan booklet sederhana berisi gambar aktivitas (misalnya menyanyi, menggambar, berbicara). Anak memberi tanda centang (✓) pada aktivitas yang mereka bisa lakukan dalam bahasa Inggris.

Dengan penilaian diri ini, anak belajar untuk mengenali kemampuan dan emosinya sendiri, sementara guru mendapat informasi tambahan tentang bagaimana anak memandang pengalaman belajar bahasa Inggris.

10. Penilaian Teman Sebaya (Peer Assessment)

Penilaian teman sebaya adalah proses ketika anak memberikan penilaian atau umpan balik sederhana terhadap kemampuan atau usaha temannya dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Pada usia dini, penilaian ini dilakukan dengan cara sederhana, visual, menyenangkan, dan bersifat positif, agar anak terbiasa menghargai usaha teman serta belajar bekerja sama. Tujuan penilaian teman sebaya pada anak usia dini: a) Melatih anak untuk menghargai usaha dan pencapaian teman. b) Mengembangkan keterampilan sosial-emosional, seperti empati, saling mendukung, dan bekerja sama. c) membiasakan anak untuk memberikan umpan balik sederhana dengan cara yang positif. Contoh penerapan penilaian teman sebaya dalam pembelajaran:

a. Sticker Appreciation

Setelah aktivitas (misalnya anak memperkenalkan diri dengan bahasa Inggris: “Hello, my name is Ana”), teman-temannya memberikan stiker bintang atau

smiley pada papan nama temannya sebagai bentuk apresiasi.

- b. Clap Game (Tepuk Tangan Apresiasi)
Jika seorang anak berhasil menyebutkan warna atau benda dalam bahasa Inggris, teman-temannya diminta memberikan tepuk tangan sesuai instruksi guru, misalnya: "Let's clap three times for Budi!"
- c. Peer Buddy Check
Anak berpasangan (buddy system). Setelah latihan kosakata (misalnya hewan: cat, dog, fish), setiap anak saling menanyakan dan temannya memberikan tanda jempol (👍) jika sudah benar menyebutkan kata.
- d. Friend's Choice
Guru meminta anak menunjuk satu teman yang mereka sukai saat bernyanyi lagu bahasa Inggris. Anak menyebutkan: "I like how Siti sings!" → Hal ini menumbuhkan kebiasaan memberi pujian positif.
- e. Happy Card Sharing
Setelah role play sederhana (misalnya percakapan salam: "Hello, how are you?"), anak lain memberikan kartu bergambar hati atau smiley kepada temannya sebagai tanda bahwa mereka senang dengan usaha tersebut.

Dengan cara ini, penilaian teman sebaya tidak menekankan pada kesalahan tetapi lebih pada apresiasi dan dukungan positif, sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini yang menekankan suasana menyenangkan dan motivasi belajar.

H. Teknik dan Alat Penilaian

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, teknik dan alat penilaian harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman nyata. Teknik penilaian yang sering digunakan antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku dan keterampilan bahasa anak dalam kegiatan sehari-hari maupun saat bermain. Melalui observasi, guru dapat menilai perkembangan anak

secara alami tanpa harus memberikan tekanan. Misalnya, ketika anak bermain peran menjadi “teacher” dan “student”, guru bisa mengamati apakah anak sudah mampu menggunakan ungkapan sederhana seperti “Sit down, please” atau “Hello, my friend”.

2. Wawancara atau Percakapan Sederhana

Wawancara atau percakapan sederhana adalah teknik penilaian dengan cara mengajak anak berbicara dalam situasi santai. Teknik ini membantu guru menilai pemahaman kosakata serta keberanian anak dalam berbicara. Misalnya, guru bertanya “What is your name?” atau “What color do you like?”, lalu mengamati bagaimana anak menjawab dengan percaya diri dan lancar.

3. Tes Kinerja (Performance Test)

Tes kinerja merupakan bentuk penilaian berbasis tugas praktis yang meminta anak menunjukkan keterampilan bahasa secara nyata. Teknik ini biasanya dilakukan dalam kegiatan tertentu yang melibatkan keterampilan berbicara. Contohnya, guru dapat meminta anak untuk memperkenalkan diri dengan kalimat sederhana seperti “Hello, my name is Rani. I am five years old.” Dari situ, guru bisa menilai kelancaran, pengucapan, serta kepercayaan diri anak.

4. Checklist Perkembangan Bahasa

Checklist perkembangan bahasa digunakan guru untuk menilai kemampuan anak secara bertahap berdasarkan indikator yang sudah ditentukan. Alat ini membantu guru mendokumentasikan pencapaian anak dalam bentuk catatan sistematis. Misalnya, dalam checklist dicatat apakah anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 dalam bahasa Inggris, mengucapkan salam dengan benar, atau mengenali nama hewan dan warna.

5. Rubrik Penilaian Sederhana

Rubrik penilaian sederhana adalah alat yang digunakan guru dengan membuat kriteria pencapaian tertentu, misalnya kategori sangat baik, baik, cukup, atau perlu bimbingan. Teknik ini membantu guru menilai dengan lebih objektif. Sebagai contoh, dalam penilaian tugas menyebutkan nama benda di kelas, rubrik dapat memuat

aspek kelancaran, pengucapan, dan keberanian anak sehingga hasil penilaian lebih terarah.

6. Portofolio Karya Anak

Portofolio merupakan kumpulan hasil belajar anak yang dikumpulkan secara berkelanjutan untuk menilai perkembangan dari waktu ke waktu. Penilaian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar anak. Sebagai contoh, portofolio dapat berisi gambar hewan yang diberi label bahasa Inggris oleh anak, rekaman suara saat anak menyanyikan lagu “Twinkle, Twinkle Little Star”, atau catatan reflektif guru tentang aktivitas anak selama pembelajaran.

7. Rekaman Audio/Video

Rekaman audio atau video menjadi alat penilaian yang bermanfaat untuk mendokumentasikan keterampilan bahasa anak secara nyata. Dengan cara ini, guru dan orang tua dapat meninjau kembali perkembangan anak dari waktu ke waktu. Misalnya, anak direkam saat melakukan presentasi sederhana tentang keluarganya dengan kalimat “This is my father. This is my mother.” Rekaman ini tidak hanya menjadi bukti pencapaian, tetapi juga dapat digunakan untuk evaluasi lebih lanjut.

8. Jurnal Guru (Teacher’s Journal)

Jurnal guru adalah catatan harian atau mingguan yang dibuat guru untuk merekam perkembangan bahasa anak secara kualitatif. Guru menuliskan pengamatan, refleksi, atau kejadian khusus yang menunjukkan kemampuan maupun kendala anak dalam menggunakan bahasa Inggris. Misalnya, guru mencatat bahwa “Hari ini, Raka sudah bisa menyebutkan tiga warna dengan benar tanpa bantuan.” Teknik ini membantu guru melihat perkembangan anak secara berkelanjutan.

9. Catatan Anekdotal (Anecdotal Record)

Catatan anekdot adalah pencatatan singkat tentang perilaku atau ucapan anak yang muncul secara spontan dan relevan dengan tujuan pembelajaran bahasa. Catatan ini biasanya berfokus pada momen penting yang menunjukkan perkembangan tertentu. Contoh: ketika seorang anak tiba-tiba mengatakan “Thank you, teacher!” tanpa diarahkan, guru bisa mencatat momen itu sebagai

bukti bahwa anak sudah mulai menginternalisasi kosakata sehari-hari.

10. **Penilaian Berbasis Cerita (Story-Based Assessment)**
Teknik ini menggunakan cerita atau dongeng sederhana dalam bahasa Inggris sebagai sarana penilaian. Guru dapat mengamati bagaimana anak memahami alur cerita, mengenali tokoh, atau menyebutkan kembali kosakata yang muncul. Misalnya, setelah mendengarkan cerita “The Very Hungry Caterpillar”, anak diminta menyebutkan nama buah didalam cerita. Penilaian ini sangat sesuai karena bersifat alami, imajinatif, dan menyenangkan bagi anak.
11. **Penilaian Melalui Lagu dan Musik**
Bahasa Inggris dapat dinilai melalui aktivitas bernyanyi atau mendengarkan musik sederhana (Fitria, 2023c). Lagu membantu anak mengingat kosakata dan struktur bahasa dengan lebih mudah (Pudjiati et al., 2024). Guru dapat menilai pengucapan, kelancaran, dan partisipasi anak saat menyanyikan lagu seperti “Old MacDonald Had a Farm”. Penilaian ini juga dapat digunakan untuk melihat keterlibatan emosional anak dalam pembelajaran.
12. **Penilaian melalui Drama atau Role Play**
Drama atau permainan peran (role play) memberikan kesempatan bagi anak untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Guru dapat menilai kemampuan anak dalam berinteraksi, memahami peran, serta menggunakan ekspresi sederhana (Rosa et al., 2021). Contoh: anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli dengan kalimat “How much is this?” atau “I want an apple, please.” Teknik ini sangat efektif untuk menilai keterampilan berbicara.
13. **Penilaian Digital atau Aplikasi Interaktif**
Dengan berkembangnya teknologi, penilaian bahasa juga bisa dilakukan menggunakan aplikasi edukatif interaktif. Anak dapat bermain game edukasi, menjawab kuis online, atau menyelesaikan tantangan sederhana berbasis gambar dan suara. Misalnya, anak menggunakan aplikasi untuk mencocokkan gambar hewan dengan kata dalam bahasa Inggris. Guru kemudian dapat merekam hasil dan menganalisis pencapaian anak.
14. **Penilaian Melalui Karya Seni (Art-Based Assessment)**

Anak sering mengekspresikan pemahaman bahasa melalui gambar, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan. Guru bisa menilai sejauh mana anak menghubungkan karya seni dengan kosakata yang dipelajari. Contoh: anak menggambar buah pisang dan menuliskan kata “Banana” di bawahnya. Hal ini menunjukkan integrasi bahasa dan kreativitas.

15. Penilaian Kolaboratif dengan Orang Tua

Dalam penilaian anak usia dini, keterlibatan orang tua sangat penting. Guru dapat meminta orang tua mengamati perkembangan bahasa anak di rumah, misalnya saat anak menggunakan bahasa Inggris untuk menyebut benda sehari-hari. Catatan dari orang tua bisa dipadukan dengan hasil penilaian guru, sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh tentang perkembangan bahasa anak.

I. Etika dalam Penilaian Anak Usia Dini

Dalam melakukan penilaian pada anak usia dini, guru harus memperhatikan etika penilaian agar prosesnya tetap adil, manusiawi, dan mendukung perkembangan anak. Prinsip ini penting karena anak masih berada pada tahap perkembangan awal yang peka terhadap pengalaman belajar. Beberapa prinsip etika penilaian pada anak usia dini adalah:

1. Menghargai keunikan anak. Setiap anak memiliki gaya belajar, kemampuan, dan kecepatan perkembangan yang berbeda. Guru harus menghindari membandingkan anak secara langsung dengan teman sekelasnya. Penilaian sebaiknya berfokus pada perkembangan individu, bukan pada kompetisi. Contoh: jika seorang anak masih terbata-bata saat menyebutkan kosakata, guru mencatat perkembangan itu tanpa memberi label negatif seperti “belum bisa” atau “kurang pintar.”
2. Menjaga kerahasiaan hasil penilaian. Hasil penilaian adalah informasi pribadi yang hanya boleh dibagikan kepada pihak yang relevan, seperti orang tua atau tim pendidik. Guru tidak boleh mengumumkan hasil penilaian anak secara terbuka yang bisa membuat anak merasa malu atau rendah diri. Contoh: alih-alih membacakan nilai anak di depan kelas, guru menyampaikan perkembangan anak melalui laporan pribadi atau portofolio.

3. Menggunakan bahasa yang positif dan membangun. Bahasa yang digunakan dalam memberi umpan balik harus penuh dorongan, bukan kritikan yang menjatuhkan. Hal ini penting untuk menjaga motivasi belajar anak. Contoh: daripada berkata “kamu salah, coba lagi!”, guru bisa mengatakan “bagus, kamu hampir benar, coba kita ulangi pelan-pelan, ya.”
4. Adil dan tidak diskriminatif. Penilaian harus dilakukan dengan adil, tanpa membeda-bedakan anak berdasarkan gender, latar belakang keluarga, atau kemampuan bahasa awalnya. Guru harus menyesuaikan metode penilaian agar inklusif untuk semua anak. Contoh: anak yang pemalu diberikan kesempatan berbeda, seperti menilai melalui gambar, bukan hanya berbicara di depan kelas.
5. Fokus pada proses, bukan hanya hasil. Penilaian yang beretika menekankan pada perkembangan yang dicapai anak, bukan hanya capaian akhir. Dengan begitu, anak merasa dihargai atas usaha mereka. Contoh: guru tetap memberi apresiasi ketika anak berusaha mengucapkan kata baru meskipun pengucapannya belum sempurna.
6. Melibatkan orang tua dengan bijak. Berbagi dan berkomunikasi dengan keluarga tentang perilaku dan perkembangan anak harus dengan persetujuan pihak yang terkait, misalnya guru dan anak yang diamati (Dimiyati, 2023). Orang tua perlu dilibatkan dalam memahami hasil penilaian anak, tetapi guru harus menyampaikannya dengan cara yang konstruktif agar tidak menimbulkan tekanan pada anak di rumah. Contoh: guru menjelaskan bahwa anak sudah berkembang dalam kosakata warna, dan memberi saran aktivitas sederhana yang bisa dilakukan di rumah.
7. Tidak memberi labeling negatif pada anak. Memberi cap atau label seperti “nakal”, “pemalu”, atau “bodoh” dapat berdampak buruk pada perkembangan kepercayaan diri anak. Guru sebaiknya mendeskripsikan perilaku atau kemampuan anak secara objektif tanpa memberi stempel yang menetap. Contoh: alih-alih berkata “dia anak yang malas bicara bahasa inggris”, guru bisa mengatakan “saat ini dia masih butuh lebih banyak dukungan untuk berani berbicara di depan teman-temannya.”

8. Menghargai suara dan perasaan anak. Anak usia dini perlu dihargai sebagai individu yang memiliki hak untuk menyampaikan pendapat dan perasaan mereka, bahkan dalam proses penilaian. Guru sebaiknya mendengarkan pengalaman anak tanpa mengabaikan. Contoh: ketika anak menolak bermain peran karena malu, guru bisa menanyakan alasannya dan memberikan alternatif bentuk penilaian lain yang lebih nyaman.
9. Menghindari tekanan berlebihan. Penilaian tidak boleh membuat anak merasa tertekan, takut, atau cemas. Proses penilaian sebaiknya dikemas menyenangkan, seperti melalui permainan, lagu, atau aktivitas kreatif. Contoh: daripada memberikan tes lisan formal, guru bisa menilai kemampuan kosakata anak melalui permainan “find the color” dengan kartu bergambar.
10. Menggunakan penilaian sebagai sarana motivasi. Hasil penilaian sebaiknya diarahkan untuk menumbuhkan semangat belajar, bukan sekadar menentukan “siapa yang terbaik”. Guru dapat menekankan bahwa setiap anak sedang dalam perjalanan belajar yang berbeda-beda. Contoh: guru memberikan stiker penghargaan untuk setiap usaha anak, bukan hanya untuk hasil yang sempurna.
11. Mengintegrasikan nilai humanis dan empati. Guru perlu menempatkan diri sebagai pendamping, bukan sebagai hakim. Penilaian harus dilakukan dengan rasa empati agar anak merasa aman, didukung, dan dihargai. Contoh: jika seorang anak salah menyebutkan kosakata hewan, guru tetap tersenyum, memberi pujian atas usahanya, lalu membimbing dengan sabar.

J. Jenis dan Prinsip penilaian formatif dan autentik

Dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga sebagai pengamat perkembangan anak. Oleh karena itu, penilaian menjadi bagian penting untuk mengetahui sejauh mana anak belajar, berkembang, dan mampu menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Dari berbagai jenis penilaian yang ada, penilaian formatif dan penilaian autentik dianggap sangat relevan karena keduanya menekankan pada proses belajar anak, bukan hanya hasil akhir.

1. Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utamanya adalah untuk memantau perkembangan anak, memberikan umpan balik secara cepat, serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu anak. Jenis penilaian formatif dapat berupa observasi langsung, pertanyaan sederhana, penugasan singkat, maupun aktivitas bermain yang mengandung unsur bahasa. Prinsip penilaian formatif diantaranya adalah:

- a. Berkelanjutan
Penilaian formatif dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran, bukan hanya di akhir. Hal ini penting karena perkembangan anak usia dini berlangsung cepat dan berbeda-beda. Dengan penilaian berkelanjutan, guru dapat melihat perubahan kecil yang terjadi setiap hari. Contoh: guru mencatat setiap kemajuan anak ketika mereka mulai berani mengucapkan kosakata baru, meskipun hanya satu kata.
- b. Fokus pada Proses Belajar, Bukan Hanya Hasil Akhir
Prinsip utama penilaian formatif adalah menilai perjalanan belajar anak, bukan hanya hasil yang dicapai. Anak dihargai karena usahanya mencoba, meskipun hasilnya belum sempurna. Contoh: ketika anak mencoba menyebutkan warna “yellow” tetapi terdengar seperti “lellow”, guru tetap mengapresiasi usaha tersebut sebagai bagian dari proses belajar.
- c. Memberikan Umpan Balik Cepat
Umpan balik yang segera membantu anak memahami kesalahan sekaligus memperbaikinya di saat itu juga. Hal ini membuat anak tidak merasa gagal, melainkan termotivasi untuk mencoba kembali. Contoh: setelah anak salah menyebutkan “apple” sebagai “aplo”, guru langsung memperbaiki dengan lembut sambil mengajak anak mengulang bersama-sama.
- d. Fleksibel Sesuai Kebutuhan dan Karakteristik Anak
Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda. Karena itu, penilaian formatif harus menyesuaikan dengan

kondisi anak. Guru bisa menggunakan metode observasi, permainan, atau percakapan sederhana sesuai minat anak. Contoh: anak yang lebih senang menggambar bisa dinilai melalui gambar yang diberi label kosakata bahasa Inggris, sementara anak lain dinilai lewat kegiatan bernyanyi.

- e. Bersifat Mendukung, Bukan Menakutkan
Penilaian formatif harus dirancang agar anak merasa aman dan didukung, bukan tertekan. Suasana penilaian sebaiknya menyenangkan sehingga anak tidak merasa diuji, melainkan diajak bermain sambil belajar. Contoh: guru menggunakan permainan “Simon Says” untuk menilai pemahaman kosakata perintah, sehingga anak menilai kegiatan tersebut sebagai permainan, bukan tes.
- f. Kontekstual dan Bermakna
Penilaian sebaiknya dilakukan dalam kegiatan yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga mereka merasa kegiatan tersebut relevan dan menyenangkan. Contoh: guru menilai kemampuan anak menyebutkan nama buah sambil bermain jual-beli di “pasar buah” dikelas.
- g. Partisipatif
Anak diajak terlibat dalam penilaian sederhana, misalnya dengan memilih stiker bintang atau emotikon sesuai perasaan mereka setelah belajar. Hal ini melatih kesadaran diri (self-assessment). Contoh: setelah menyanyi lagu bahasa Inggris, anak diminta memilih stiker 😊, 😐, atau 😞 untuk menggambarkan apakah mereka merasa bisa mengikuti lagu.
- h. Mendorong Kemandirian
Penilaian formatif juga berfungsi melatih anak untuk berani mencoba dan belajar mandiri. Guru tidak hanya memberi nilai, tetapi juga memberi kesempatan anak untuk memperbaiki dirinya. Contoh: anak diminta mengulang kata “dog” setelah salah mengucapkannya, dengan bimbingan kecil dari guru.
- i. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif

Prinsip ini menekankan bahwa penilaian formatif harus berlangsung dalam suasana yang ramah, tanpa tekanan, sehingga anak lebih terbuka dalam menunjukkan kemampuannya. Contoh: guru selalu tersenyum, memberi pujian sederhana seperti “Good job!” atau “Nice try!” untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

- j. Menghargai Keberagaman Perkembangan Anak
Penilaian tidak boleh mengharapkan semua anak mencapai kemampuan yang sama pada waktu yang sama. Setiap kemajuan kecil harus dihargai. Contoh: satu anak mungkin cepat menguasai kosakata warna, sementara anak lain lebih menonjol dalam kosakata hewan. Keduanya dinilai positif sesuai kekuatan masing-masing.

Contoh penilaian formatif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di kelas:

- a. Observation Checklist (Daftar Cek Observasi)
Guru menyiapkan daftar keterampilan atau kosakata yang sedang dipelajari, misalnya “menyebutkan warna dasar” (red, blue, green). Saat anak mencoba mengucapkan kata, guru memberi tanda cek (✓) jika benar, atau catatan kecil jika anak masih salah. Tujuan: Memantau perkembangan tiap anak secara sederhana tanpa tes tertulis.
- b. Thumbs Up / Thumbs Down
Guru memberikan instruksi singkat, misalnya menyebutkan kata “cat” sambil memperlihatkan gambar. Anak diminta memberi tanda jempol ke atas (sudah paham) atau jempol ke bawah (belum paham). Tujuan: Mengetahui pemahaman anak secara cepat dan menyenangkan.
- c. Flashcard Response
Guru menunjukkan kartu bergambar (flashcard) seperti buah, hewan, atau benda. Anak yang bisa menyebutkan kosakata dengan benar diberi apresiasi (tepuk tangan atau stiker). Tujuan: Mengukur penguasaan kosakata anak dalam suasana bermain.
- d. Mini Quiz Lisan

Guru mengajukan pertanyaan singkat, misalnya “What color is this?” sambil menunjuk benda berwarna di kelas. Anak menjawab spontan, guru mencatat siapa yang sudah bisa dan siapa yang belum. Tujuan: Melihat sejauh mana anak bisa menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari.

- e. Exit Ticket (Tiket Pulang)
Sebelum pulang, anak diminta menyebutkan satu kata atau kalimat sederhana yang dipelajari hari itu, misalnya “banana” atau “Hello, Miss!”. Guru memberi tanda bintang di daftar nama anak jika bisa melakukannya. Tujuan: Mengetahui apa yang paling diingat anak setelah pembelajaran.
- f. Matching Game
Guru menyiapkan kartu gambar hewan (dog, cat, bird) dan kartu kata. Anak diminta mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai. Guru mengamati tingkat ketepatan dan kesulitan anak. Tujuan: Melatih anak menghubungkan simbol (kata tertulis) dengan gambar/konsep nyata.
- g. Sing a Song Check
Anak diajak menyanyikan lagu sederhana seperti “Head, Shoulders, Knees, and Toes”. Guru menilai apakah anak bisa mengikuti lagu dan menunjuk bagian tubuh dengan benar. Tujuan: Mengukur kemampuan listening (menyimak), speaking (mengucapkan), sekaligus koordinasi gerakan.
- h. Show and Tell Mini
Anak membawa benda sederhana (misalnya boneka, bola, atau gambar) lalu menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris. Guru mengamati pengucapan dan keberanian anak. Tujuan: Melatih speaking sekaligus menilai keberanian berbicara di depan teman.
- i. Simon Says
Guru memberi perintah dalam bahasa Inggris, seperti “Simon says touch your nose” atau “Simon says jump”. Anak yang melakukan instruksi dengan benar menunjukkan bahwa ia memahami kosakata. Tujuan: Mengukur pemahaman listening comprehension anak.
- j. Drawing Response

Guru meminta anak menggambar sesuatu berdasarkan instruksi, misalnya “Draw a red apple”. Hasil gambar menunjukkan apakah anak memahami kata sifat (red) dan kata benda (apple). Tujuan: Menguji pemahaman instruksi sederhana dengan media seni.

- k. **Role Play Singkat**
Anak berpasangan mempraktikkan dialog sederhana seperti salam (“Hello, how are you?” – “I’m fine, thank you”). Guru mengamati kelancaran dan keberanian mereka. Tujuan: Menilai penggunaan bahasa Inggris dalam percakapan nyata.
- l. **Sticker Reward Check**
Guru menyiapkan papan nama setiap anak. Jika anak bisa menjawab kosakata atau instruksi sederhana, ia mendapatkan stiker. Guru dapat menilai perkembangan bahasa dengan melihat jumlah stiker. Tujuan: Memberikan umpan balik cepat sekaligus motivasi belajar.
- m. **Guessing Game**
Guru menyembunyikan benda di kotak dan memberi petunjuk sederhana (“It’s an animal, it says meow”). Anak menebak jawaban dengan bahasa Inggris. Tujuan: Menguji pemahaman kosakata dengan strategi bermain.
- n. **Whisper Game (Bisik Kata)**
Guru membisikkan satu kata bahasa Inggris pada seorang anak, lalu anak menyampaikan ke temannya sampai kata terakhir. Kata terakhir diucapkan keras-keras dan guru menilai apakah kata masih sama dengan awal atau berbeda. Tujuan: Melatih listening dan speaking dalam suasana fun.
- o. **Yes or No Cards**
Anak diberi dua kartu (YES – NO). Guru menyebutkan kalimat, misalnya “A dog can fly”. Anak mengangkat kartu YES/NO sesuai pemahaman. Tujuan: Mengecek pemahaman anak terhadap kalimat sederhana.

2. Penilaian Autentik

Penilaian autentik adalah penilaian yang menekankan pada aktivitas nyata anak dalam menggunakan bahasa dalam

kehidupan sehari-hari. Penilaian ini tidak berfokus pada tes formal, melainkan pada keterampilan nyata yang relevan dengan konteks pembelajaran. Jenis penilaian autentik bisa berupa kinerja anak, hasil karya, proyek sederhana, permainan, maupun interaksi sehari-hari yang menuntut penggunaan bahasa. Prinsip penilaian autentik diantaranya adalah:

a. Kontekstual

Penilaian dilakukan melalui aktivitas yang dekat dengan dunia anak dan situasi nyata yang mereka alami. Dengan begitu, anak merasa belajar bahasa Inggris adalah sesuatu yang alami, bukan paksaan. Contoh: anak diminta menyebutkan nama buah ketika bermain “pasar buah” di kelas, sehingga kosakata terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Menilai Keterampilan Nyata, Bukan Hafalan Semata

Penilaian autentik tidak hanya mengukur kemampuan anak menghafal kata, tetapi juga bagaimana mereka menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Contoh: anak tidak hanya menghafal kata “apple”, tetapi juga bisa mengatakan “I like apple” saat ditanya guru.

c. Mengintegrasikan Proses dan Produk Pembelajaran

Penilaian autentik memperhatikan usaha anak selama proses belajar sekaligus hasil akhirnya. Dengan begitu, guru mendapat gambaran perkembangan secara menyeluruh. Contoh: ketika anak membuat poster sederhana tentang hewan, guru menilai bagaimana anak memilih kosakata, menyusun gambar, dan menjelaskan hasil karyanya, bukan hanya hasil karya posternya saja.

d. Melibatkan Anak secara Aktif dalam Kegiatan Belajar

Anak menjadi subjek aktif, bukan hanya objek yang diuji. Penilaian dilakukan sambil bermain, bernyanyi, bercerita, atau berdialog, sehingga anak merasa terlibat penuh. Contoh: guru mengajak anak bermain peran (role play) sebagai pembeli dan penjual di toko, lalu menilai kemampuan anak dalam menggunakan ekspresi bahasa Inggris sederhana.

e. Memberikan Gambaran Utuh tentang Kemampuan Anak dalam Berkomunikasi

Penilaian autentik tidak hanya menilai satu aspek, misalnya kosakata, tetapi keseluruhan keterampilan bahasa seperti berbicara, mendengar, ekspresi, dan pemahaman konteks. Contoh: saat anak menceritakan gambar favoritnya, guru menilai pengucapan, kosakata, kelancaran, serta sikap percaya diri anak dalam berbicara.

- f. Holistik (Menyeluruh)
Penilaian autentik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak. Jadi bukan hanya kemampuan berbahasa, tetapi juga sikap, kreativitas, dan keterampilan motorik yang muncul dalam kegiatan. Contoh: saat anak menyanyikan lagu “If You’re Happy and You Know It”, guru menilai pengucapan bahasa (kognitif), ekspresi wajah (afektif), dan gerakan tubuh (psikomotor).
- g. Berbasis Aktivitas Bermakna
Kegiatan penilaian harus berupa aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Hal ini membuat anak tidak sadar sedang “dinilai” karena mereka menikmati proses belajarnya. Contoh: penilaian dilakukan saat anak bermain tebak-tebakan gambar hewan, bukan melalui tes tertulis.
- h. Berkesinambungan dengan Kehidupan Nyata
Penilaian autentik menghubungkan pengalaman belajar di kelas dengan dunia nyata anak. Hal ini membantu anak memahami fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar mata pelajaran. Contoh: anak diminta menyebutkan benda berwarna merah di sekitarnya (“red ball”, “red bag”), bukan hanya menghafal daftar warna.
- i. Mendorong Refleksi Diri Anak
Penilaian autentik memberi ruang agar anak mengenali kemampuannya sendiri, meskipun dengan cara sederhana. Contoh: setelah bercerita, guru bertanya “Which part did you like the most?” atau “What word was easy for you?” untuk melatih kesadaran diri anak.
- j. Kolaboratif

Penilaian tidak selalu dilakukan individu, melainkan juga bisa dalam kelompok. Anak belajar bekerja sama sambil menunjukkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

Contoh: saat bermain peran kelompok (role play), anak-anak bersama-sama membuat dialog sederhana tentang pergi ke kebun binatang.

Contoh penilaian autentik dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di kelas:

a. Role Play Kehidupan Sehari-hari

Anak-anak mempraktikkan percakapan sederhana seperti berbelanja (“Can I have an apple?” – “Here you are”). Guru menilai keberanian berbicara, kosakata, dan ekspresi tubuh. Aspek yang dinilai: speaking, pemahaman konteks, interaksi sosial.

b. Membuat Mini Book

Anak diminta menggambar dan memberi label sederhana pada gambar mereka, misalnya membuat mini book bertema “My Family” dengan gambar ayah, ibu, kakak, lalu menuliskan kata: father, mother, brother. Aspek yang dinilai: kosakata, keterampilan menulis awal, kreativitas.

c. Morning Greeting Practice

Saat masuk kelas, anak menyapa guru dengan bahasa Inggris (“Good morning, teacher”). Guru mengamati apakah anak menggunakan ekspresi dengan benar dan percaya diri. Aspek yang dinilai: keterampilan komunikasi sehari-hari.

d. Story Retelling

Setelah guru membacakan cerita sederhana, anak diminta menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri (dengan campuran bahasa Indonesia dan kata bahasa Inggris). Aspek yang dinilai: listening comprehension, kemampuan menceritakan ulang.

e. Classroom Helper Activity

Anak diberi peran sebagai classroom helper, misalnya membagikan buku sambil menyebutkan “One for you, one for me”. Aspek yang dinilai: penggunaan bahasa dalam tindakan nyata.

f. Labeling Objects

Anak diminta menempel label kata bahasa Inggris pada benda nyata di kelas (misalnya: chair, table, window). Aspek yang dinilai: kosakata benda sekitar, pemahaman lingkungan.

g. Singing with Actions

Anak menyanyikan lagu “Head, Shoulders, Knees and Toes” sambil melakukan gerakan. Guru menilai keterlibatan dan kesesuaian antara kata dan aksi. Aspek yang dinilai: listening, speaking, motorik, keterlibatan aktif.

h. Picture Description

Anak diperlihatkan gambar (misalnya binatang di kebun binatang) lalu diminta menyebutkan atau mendeskripsikan dengan kata sederhana (“It’s a lion, big lion”). Aspek yang dinilai: kosakata, keberanian berbicara, observasi.

i. Cooking Activity (Fun Cooking in English)

Anak mengikuti instruksi sederhana saat kegiatan memasak ringan, misalnya membuat sandwich. Guru menggunakan instruksi bahasa Inggris: “Put the bread, add cheese, add tomato” dan anak mempraktikkannya. Aspek yang dinilai: listening comprehension, keterampilan mengikuti instruksi, pemahaman kosakata makanan.

j. Show and Tell

Anak membawa benda dari rumah (misalnya boneka atau mainan kesayangan) lalu menceritakan dalam bahasa sederhana: “This is my doll. It’s pink.” Aspek yang dinilai: keberanian presentasi, penggunaan kosakata, keterampilan berbicara.

k. Treasure Hunt (Word Hunt Game)

Guru menyembunyikan kartu bergambar (misalnya binatang atau buah). Anak diminta mencari dan menyebutkan kata: “I found an apple”. Aspek yang dinilai: kosakata, pengucapan, keterampilan observasi.

l. Classroom Routine Practice

Anak dilibatkan dalam rutinitas kelas, misalnya memimpin doa, menghitung teman yang hadir (“One, two, three...”), atau memberi instruksi sederhana (“Stand up, sit down”).

Aspek yang dinilai: penggunaan bahasa dalam konteks nyata, keterampilan komunikasi sosial.

m. Shopping Simulation (Mini Market)

Guru membuat sudut kelas sebagai mini market. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli menggunakan bahasa sederhana: “How much is it?” – “It’s five”. Aspek yang dinilai: speaking, pemahaman transaksi sederhana, interaksi sosial.

n. Drawing and Explaining

Anak menggambar sesuatu sesuai tema pelajaran, misalnya “My House”, lalu menyebutkan bagian-bagian: “This is a door, this is a window.” Aspek yang dinilai: kreativitas, kosakata benda sekitar, keterampilan deskripsi.

o. Class Survey

Anak diberi pertanyaan sederhana untuk menanyakan teman, misalnya “What is your favorite color?”. Setelah bertanya pada beberapa teman, anak melaporkan jawabannya dengan sederhana. Aspek yang dinilai: speaking, listening, keterampilan sosial, pemahaman pertanyaan-jawaban.

p. Gardening Activity

Saat menanam bunga atau menyiram tanaman, guru menggunakan instruksi dalam bahasa Inggris: “Take the seed, put in the soil, water the plant”. Anak mengikuti instruksi. Aspek yang dinilai: listening comprehension, keterampilan motorik, kosakata alam.

Intinya, penilaian autentik memberi kesempatan anak menunjukkan kemampuan bahasa Inggris melalui aktivitas nyata, bermakna, dan menyenangkan, bukan sekadar tes tertulis. Jadi, penilaian autentik bisa dilakukan dalam aktivitas sehari-hari yang nyata, bukan hanya permainan bahasa, tapi juga kegiatan rutin sehari-hari.

K. Teknik observasi dan dokumentasi perkembangan Bahasa

Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, penilaian tidak bisa hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga harus memperhatikan proses perkembangan yang dilalui anak. Anak-anak belajar bahasa melalui pengalaman sehari-hari, interaksi dengan guru dan teman, serta kegiatan bermain.

Oleh karena itu, guru perlu menggunakan cara penilaian yang bersifat natural, kontekstual, dan berkesinambungan. Salah satu cara adalah dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Dengan observasi dan dokumentasi yang sistematis, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang kemampuan bahasa anak, termasuk kekuatan dan area yang masih perlu dikembangkan. Pendekatan ini juga membantu memastikan bahwa penilaian dilakukan secara adil, autentik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

1. Teknik Observasi Perkembangan Bahasa

Observasi adalah teknik penilaian dengan cara mengamati perilaku dan kemampuan anak secara langsung ketika mereka berinteraksi, berbicara, atau berpartisipasi dalam kegiatan. Observasi biasanya dilakukan dalam situasi natural, seperti saat bermain, bernyanyi, bercerita, atau bercakap dengan teman. Observasi membantu guru melihat sejauh mana anak dapat memahami instruksi, menggunakan kosakata, merangkai kalimat, serta mengekspresikan ide dalam bahasa Inggris. Selain itu, observasi juga dapat menunjukkan sikap anak terhadap pembelajaran, seperti rasa percaya diri, antusiasme, atau keraguan ketika menggunakan bahasa. Contoh:

- Guru memperhatikan apakah anak dapat merespons perintah sederhana dalam bahasa Inggris, seperti “Stand up” atau “Clap your hands.”
- Saat anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli, guru mencatat ekspresi bahasa yang digunakan, misalnya “I want juice” atau “Here you are.”
- Guru mengamati anak ketika menyanyi lagu bahasa Inggris, apakah ia dapat mengikuti lirik dengan benar atau masih terbata-bata.

Observasi memiliki beberapa jenis yang bisa digunakan guru dalam menilai perkembangan bahasa anak usia dini.

a. Observasi Langsung (Direct Observation)

Guru mengamati anak secara langsung saat melakukan kegiatan belajar, bermain, atau berinteraksi dengan teman. Observasi dilakukan tanpa perantara, sehingga guru bisa segera mencatat perilaku bahasa anak. Contoh: Guru melihat bagaimana anak merespons

instruksi “Touch your nose” atau saat anak mencoba menyebutkan nama binatang dalam bahasa Inggris.

b. Observasi Sistematis (Systematic Observation)

Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen tertentu, seperti lembar checklist atau rating scale. Jenis ini membantu guru menilai kemampuan bahasa anak dengan lebih terukur. Contoh: Guru menggunakan checklist berisi indikator, misalnya: dapat menyebutkan kosakata warna, dapat merespons salam dalam bahasa Inggris, lalu memberi tanda sesuai kemampuan anak.

c. Observasi Partisipatif (Participant Observation)

Guru ikut terlibat dalam kegiatan anak sambil mengamati perkembangan bahasanya. Dengan cara ini, anak lebih rileks karena tidak merasa sedang dinilai. Contoh: Guru ikut bermain peran sebagai pelanggan, lalu mengamati bagaimana anak berbicara dalam bahasa Inggris saat berperan sebagai penjual, seperti “This is five thousand.”

d. Observasi Non-Partisipatif (Non-Participant Observation)

Guru tidak terlibat dalam aktivitas, hanya mengamati dari luar. Hal ini memungkinkan guru lebih fokus pada pencatatan detail perkembangan bahasa anak. Contoh: Guru duduk di pojok kelas sambil mencatat bagaimana anak berbicara dengan temannya saat bermain balok sambil menyebutkan warna dalam bahasa Inggris.


e. Observasi Naturalistik (Naturalistic Observation)

Observasi dilakukan dalam situasi yang benar-benar alami tanpa intervensi khusus dari guru. Tujuannya untuk melihat kemampuan bahasa anak dalam konteks sehari-hari. Contoh: Guru mencatat ketika anak spontan berkata “Open the door!” kepada temannya, tanpa diarahkan sebelumnya.

2. Teknik Dokumentasi Perkembangan Bahasa

Dokumentasi adalah teknik penilaian dengan cara merekam atau menyimpan bukti perkembangan bahasa anak dalam berbagai bentuk. Dokumentasi bisa berupa catatan tertulis, foto, rekaman audio, rekaman video,

portofolio karya anak, hingga checklist perkembangan yang diisi guru. Teknik ini penting agar perkembangan anak tidak hanya dinilai secara sesaat, tetapi dapat dilihat dari waktu ke waktu. Dokumentasi juga bermanfaat untuk bahan refleksi guru dan laporan perkembangan kepada orang tua. Contoh:

- Guru menyimpan hasil gambar anak dengan label kosakata bahasa Inggris yang ditulis oleh anak.
- Membuat rekaman video saat anak memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, lalu menyimpannya sebagai bukti perkembangan kepercayaan diri.
- Menyusun portofolio yang berisi catatan mingguan tentang kosakata baru yang dikuasai anak.
- Menggunakan checklist sederhana berisi keterampilan, seperti “Dapat menyebutkan 5 nama warna dalam bahasa Inggris” .

Dokumentasi memiliki beberapa jenis yang bisa digunakan guru dalam menilai perkembangan bahasa anak usia dini.

a. Catatan Anekdote (Anecdotal Record)

Catatan anekdot adalah bentuk dokumentasi singkat yang dibuat guru mengenai perilaku bahasa anak pada momen tertentu yang dianggap penting. Catatan ini tidak perlu panjang, namun harus mencatat konteks, apa yang diucapkan anak, dan bagaimana responnya. Misalnya, guru menuliskan, “Hari ini, Rina berhasil menyebutkan kata ‘blue’ dengan jelas saat menunjukkan krayon.” Catatan sederhana ini dapat memberikan gambaran perkembangan bahasa anak dari waktu ke waktu.

b. Jurnal Perkembangan (Learning Journal)

Jurnal perkembangan berisi catatan harian atau mingguan mengenai kemajuan bahasa anak. Jurnal ini lebih sistematis dibanding catatan anekdot karena menggambarkan perkembangan secara berkesinambungan. Misalnya, guru mencatat bahwa pada minggu pertama anak hanya bisa menyebutkan satu warna “red”, kemudian pada minggu berikutnya bertambah menjadi “red, yellow, dan blue.” Dengan cara

ini, guru dan orang tua dapat melihat proses perkembangan anak secara bertahap.

c. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan hasil karya anak yang menunjukkan perkembangan kemampuan bahasanya. Bentuknya bisa berupa gambar, tulisan, hingga rekaman suara anak saat berbicara. Portofolio memberikan bukti nyata tentang perkembangan yang dapat dilihat kembali dari waktu ke waktu. Misalnya, seorang anak menggambar apel kemudian menuliskan kata “apple” meski ejaannya sederhana. Hasil karya itu disimpan dalam portofolio sehingga bisa dibandingkan dengan karya-karya berikutnya.

d. Foto dan Video Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan video membantu menangkap momen nyata penggunaan bahasa oleh anak. Dengan cara ini, guru dan orang tua bisa melihat langsung proses anak dalam berkomunikasi, bukan hanya hasil akhirnya. Misalnya, guru merekam video anak saat menyanyikan lagu “Twinkle, Twinkle, Little Star” dalam bahasa Inggris. Rekaman tersebut memperlihatkan bagaimana anak mengucapkan kosakata baru, intonasi, serta kepercayaan dirinya dalam berbahasa.

e. Checklist Perkembangan

Checklist perkembangan merupakan instrumen berbentuk tabel indikator yang diisi secara berkala oleh guru untuk menilai ketercapaian bahasa anak. Checklist memuat kemampuan spesifik yang diharapkan muncul pada anak sesuai tahap usianya. Misalnya, indikator berbunyi “dapat menyebut lima nama hewan dalam bahasa Inggris” yang dapat dicentang “sudah tercapai” atau “belum tercapai.” Teknik ini memudahkan guru dalam melakukan penilaian cepat dan terstruktur.

f. Transkrip Percakapan

Transkrip percakapan adalah dokumentasi berupa catatan atau salinan dari ucapan anak secara langsung, baik dengan teman maupun dengan guru. Teknik ini bermanfaat untuk menganalisis struktur kalimat,

kosakata, maupun kelancaran komunikasi anak. Misalnya, guru mencatat percakapan sederhana antara dua anak: A: "Give me ball!"; B: "No, my ball."

Dari percakapan tersebut, guru menilai pemahaman tata bahasa dasar, kemampuan menyusun kalimat sederhana, serta penggunaan kata ganti milik (my).

L. Penggunaan portofolio dan jurnal belajar anak

Dalam penilaian pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, guru tidak hanya mengandalkan tes atau observasi langsung, tetapi juga memanfaatkan berbagai bentuk dokumentasi. Dua teknik yang paling penting adalah portofolio dan jurnal belajar. Keduanya menjadi alat yang efektif karena dapat merekam perkembangan anak secara nyata, berkesinambungan, dan lebih komprehensif.

1. Penggunaan Portofolio

Portofolio adalah kumpulan hasil karya anak yang dikumpulkan secara sistematis untuk menunjukkan perkembangan kemampuan berbahasanya dari waktu ke waktu. Isi portofolio dapat berupa gambar, tulisan sederhana, rekaman suara, foto kegiatan, maupun catatan guru tentang pencapaian anak. Dengan portofolio, guru dan orang tua bisa melihat bukti nyata dan jelas mengenai perkembangan anak, bukan hanya berdasarkan ingatan atau penilaian sesaat.

Portofolio dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini bisa berbentuk hasil karya visual (gambar), tulisan sederhana, rekaman audio/video, maupun kartu kosakata buatan anak. Setiap bentuk portofolio memiliki fungsi penting untuk mendokumentasikan perkembangan bahasa anak secara menyeluruh, baik dari aspek keterampilan menulis, berbicara, mendengar, maupun kreativitas.

Beberapa bentuk portofolio dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini:

a. Hasil Gambar dengan Kosakata Sederhana

Anak-anak usia dini biasanya suka menggambar, sehingga gambar dapat dijadikan media untuk menghubungkan visual dengan kosakata bahasa Inggris. Misalnya, seorang anak menggambar sebuah apel kemudian menempelkan atau menuliskan kata

“apple” di bawahnya. Dari sini guru dapat menilai pemahaman anak dalam mengenali benda sehari-hari dan menghubungkannya dengan kosakata bahasa Inggris. Fungsinya: mengembangkan kosa kata dasar, melatih asosiasi antara gambar dan kata, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak saat mengenal bahasa baru.

b. Tulisan Sederhana Anak

Meskipun kemampuan menulis anak usia dini masih terbatas, tulisan sederhana mereka bisa menjadi bagian portofolio. Misalnya, anak mencoba menulis kata “cat” meskipun tulisannya belum sempurna atau hurufnya terbalik. Hal ini tetap penting karena menunjukkan proses belajar anak dalam mengenal huruf, mengeja, dan mencoba menuliskannya dalam bahasa Inggris. Fungsinya: menilai perkembangan keterampilan motorik halus, kemampuan fonetik (bunyi huruf), serta motivasi anak dalam mencoba menulis kata asing.

c. Rekaman Suara atau Video

Selain karya tulis dan gambar, portofolio juga dapat berisi rekaman suara atau video. Misalnya, anak merekam dirinya menyebutkan kosakata warna seperti “red, blue, yellow,” atau memperkenalkan diri dengan kalimat sederhana, “My name is Ana.” Rekaman ini bisa diputar ulang sehingga guru dan orang tua dapat memantau perkembangan pelafalan, intonasi, serta kepercayaan diri anak saat berbicara dalam bahasa Inggris. Fungsinya: mendokumentasikan keterampilan berbicara (speaking skills), kemampuan mendengar (listening), serta perkembangan keberanian anak dalam menggunakan bahasa Inggris.

d. Kartu Kosakata Buatan Anak

Kartu kosakata (flashcards) yang dibuat sendiri oleh anak juga bisa dimasukkan dalam portofolio. Misalnya, anak menggambar seekor kucing lalu menuliskan kata “cat” di bawahnya, atau menggambar seekor ikan dengan tulisan “fish.” Aktivitas ini tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam mengenal dan mengingat kosakata. Fungsinya: melatih keterampilan menghubungkan

gambar dan kata, memperkuat daya ingat kosakata, sekaligus menumbuhkan kreativitas anak.

- e. Lembar Kerja Sederhana (Worksheet)
Anak-anak dapat mengisi lembar kerja yang berisi aktivitas sederhana, misalnya mencocokkan gambar dengan kata bahasa Inggrisnya (gambar “dog” → kata “dog”), mewarnai benda sesuai instruksi dalam bahasa Inggris (“Color the ball red”), atau menghubungkan huruf dengan kata. Fungsinya: melatih pemahaman instruksi sederhana, menghubungkan kosakata dengan visual, serta meningkatkan keterampilan kognitif.
- f. Stiker atau Cap Prestasi
Guru bisa memberikan stiker atau cap ketika anak berhasil menyelesaikan tugas bahasa Inggris, misalnya “Good Job!” atau stiker bintang. Koleksi stiker atau cap ini bisa menjadi bagian portofolio yang menunjukkan perkembangan usaha dan pencapaian anak. Fungsinya: memberikan motivasi, mengapresiasi usaha anak, serta mendokumentasikan progres belajar secara menyenangkan.
- g. Catatan Observasi Guru
Portofolio tidak hanya berisi karya anak, tetapi juga catatan guru mengenai perilaku dan perkembangan bahasa. Misalnya, catatan bahwa anak sudah mampu menyebutkan angka 1–5 dalam bahasa Inggris, atau mulai berani menjawab pertanyaan guru dengan satu kata. Fungsinya: memberikan gambaran perkembangan non-visual yang tidak selalu tertangkap dalam karya anak, serta membantu guru/orang tua memahami proses belajar anak.
- h. Proyek Mini
Hasil proyek sederhana bisa masuk ke portofolio, seperti membuat poster hewan dengan kosakata bahasa Inggris (“cat, dog, fish”), atau kolase gambar benda di rumah dengan label bahasa Inggris. Fungsinya: mengembangkan kreativitas, kerja sama (jika proyek kelompok), serta mengintegrasikan keterampilan bahasa dengan seni dan motorik halus.
- i. Cerita Bergambar (Picture Story)

Anak membuat cerita sederhana menggunakan gambar, lalu mencoba menjelaskan dengan kosakata dasar bahasa Inggris, misalnya: gambar anak bermain bola dengan kalimat "I play ball." Fungsinya: melatih keterampilan naratif, ekspresi diri, dan menghubungkan bahasa dengan pengalaman sehari-hari.

j. **Kartu Perkembangan Kosakata**

Guru bisa membuat kartu khusus berisi daftar kosakata yang sudah dikuasai anak (misalnya warna, angka, hewan, benda di kelas). Anak mendapat tanda (checklist atau stiker) setiap kali mampu menyebutkan kosakata tersebut. Fungsinya: memantau progres kosakata yang sudah dipelajari anak secara sistematis.

Portofolio memiliki kelebihan utama karena mampu menunjukkan perkembangan nyata anak secara bertahap. Melalui kumpulan karya anak yang tersimpan, guru dan orang tua dapat dengan mudah melihat perubahan kemampuan dari waktu ke waktu. Selain itu, portofolio bersifat konkret dan dapat ditunjukkan langsung sebagai bukti hasil belajar, sehingga memudahkan pihak terkait untuk memahami pencapaian anak. Anak juga cenderung merasa lebih percaya diri karena hasil belajarnya dihargai dan diabadikan dalam bentuk portofolio. Keunggulan lain adalah sifatnya yang individual, di mana setiap portofolio menggambarkan perkembangan unik masing-masing anak.

2. Penggunaan Jurnal Belajar Anak

Jurnal belajar adalah catatan harian atau mingguan yang dibuat guru untuk mendokumentasikan proses perkembangan anak. Berbeda dengan portofolio yang lebih menekankan bukti fisik hasil karya, jurnal belajar berisi catatan reflektif tentang aktivitas anak, respons terhadap pembelajaran, serta kemajuan yang dicapai. Bentuk jurnal anak dalam pembelajaran bahasa Inggris usia dini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi perkembangan, tetapi juga alat pembelajaran kreatif. Jurnal membantu anak menghubungkan bahasa dengan pengalaman sehari-hari melalui gambar, emosi, aktivitas, kosakata, lagu, refleksi, dan penghargaan (stiker). Dengan cara ini, proses

belajar menjadi menyenangkan sekaligus bermakna. Beberapa bentuk portofolio dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini:

a. Jurnal Gambar Harian (Picture Journal)

Dalam bentuk ini, anak mengekspresikan pengalaman atau imajinasinya lewat gambar. Setelah menggambar, guru membantu menambahkan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris sesuai dengan gambar. Contoh: Anak menggambar seekor kucing → guru menuliskan kata “cat” di bawah gambar. Tujuan: Anak terbiasa menghubungkan gambar visual dengan kata bahasa Inggris, sehingga memudahkan mengingat kosakata.

b. Jurnal Perasaan (Emotion Journal)

Anak menandai atau menempel gambar ekspresi wajah sesuai dengan perasaannya hari itu. Guru lalu membimbing anak untuk menyebutkan kata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris. Contoh: Anak memilih gambar wajah tersenyum → guru menuliskan “I am happy.” Tujuan: Melatih anak mengekspresikan emosi menggunakan bahasa Inggris, sekaligus memperkenalkan kalimat sederhana yang komunikatif.

c. Jurnal Aktivitas Harian (Daily Activity Journal)

Anak mencatat atau menempelkan gambar aktivitas sederhana yang dilakukan, lalu guru membantu menambahkan kosakata bahasa Inggrisnya. Contoh: Anak menempel gambar anak sedang makan → ditulis “I eat.” atau “I eat rice.” Tujuan: Membiasakan anak menggunakan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari.

d. Jurnal Kosakata Baru (New Vocabulary Journal)

Setiap kali ada kosakata baru, anak merekamnya dengan cara menempel gambar, menggambar sendiri, atau menuliskannya (dengan bantuan guru). Contoh: Saat belajar warna, anak menempel kertas merah dan menuliskan “red”. Tujuan: Menjadi catatan perkembangan kosakata anak yang dapat ditinjau kembali secara berulang.

e. Jurnal Lagu atau Rhyme (Song & Rhyme Journal)

Jurnal ini merekam pembelajaran lagu sederhana dalam bahasa Inggris. Anak menggambar atau

menempel ilustrasi sesuai lagu, lalu menuliskan kata kunci dari lagu tersebut. Contoh: Dari lagu “Twinkle, Twinkle Little Star”, anak menggambar bintang dan menulis “star”. Tujuan: Menghubungkan musik, seni, dan bahasa sehingga anak lebih mudah mengingat kosakata.

- f. Jurnal Refleksi Sederhana (Simple Reflection Journal)
Guru membantu anak menuliskan kembali hal yang mereka sukai atau pelajari dalam pelajaran bahasa Inggris. Guru menuliskan sesuai ucapan anak. Contoh: Anak berkata “I like dog” setelah belajar hewan → guru menuliskannya dalam jurnal. Tujuan: Anak belajar menyampaikan pendapatnya sendiri, meskipun sederhana, dalam bahasa Inggris.
- g. Jurnal Stiker atau Cap (Sticker Journal)
Digunakan untuk memberi apresiasi setiap kali anak berhasil menyebutkan kosakata atau menyelesaikan aktivitas bahasa Inggris. Guru menempelkan stiker dan menambahkan kosakata terkait. Contoh: Guru memberikan stiker pisang setelah anak menyebutkan kata “banana”. Tujuan: Menjadi bentuk penilaian positif sekaligus motivasi bagi anak untuk terus belajar.
- h. Jurnal Cerita Bergambar (Story Journal)
Anak menggambar alur cerita sederhana (misalnya rumah, matahari, pohon, hewan), lalu guru membantu menuliskan kosakata kunci dalam bahasa Inggris. Contoh: Anak menggambar taman → guru menambahkan kata “tree”, “sun”, “bird”. Tujuan: Mengembangkan keterampilan narasi sederhana dengan dukungan kosakata bahasa Inggris.
- i. Jurnal Mingguan (Weekly Journal)
Bukan hanya harian, jurnal ini dibuat setiap akhir minggu untuk merangkum kosakata yang sudah dipelajari. Contoh: Minggu ini anak belajar fruits → jurnal berisi gambar “apple, banana, mango”. Tujuan: Memperkuat memori anak melalui rangkuman rutin.
- j. Jurnal Kolaboratif (Collaborative Journal)
Jurnal dibuat bersama teman sekelas, misalnya dalam bentuk poster besar. Anak bersama-sama menggambar atau menempel gambar lalu menambahkan kosakata

bahasa Inggris. Contoh: Poster “My Classroom” → anak menggambar meja, kursi, papan tulis, lalu menulis “table, chair, board”. Tujuan: Mengajarkan kerjasama sambil berlatih bahasa Inggris.

k. Jurnal Cuaca (Weather Journal)

Anak mencatat kondisi cuaca setiap hari dengan gambar sederhana, kemudian menuliskan kata bahasa Inggris. Contoh: Anak menggambar matahari → menuliskan “sunny”. Tujuan: Melatih penguasaan kosakata cuaca dalam kehidupan nyata.

l. Jurnal Makanan (Food Journal)

Digunakan untuk mengenalkan kosakata makanan yang sering anak makan sehari-hari. Contoh: Anak menggambar nasi dan telur → menulis “rice” dan “egg”. Tujuan: Menghubungkan pembelajaran bahasa dengan pengalaman personal.

m. Jurnal Perayaan atau Event (Event Journal)

Anak membuat catatan sederhana tentang hari-hari khusus, misalnya ulang tahun, hari raya, atau kegiatan sekolah. Contoh: Saat ulang tahun, anak menggambar kue → menuliskan “cake”. Tujuan: Menghubungkan bahasa Inggris dengan pengalaman sosial dan budaya anak.

n. Jurnal Alam (Nature Journal)

Anak diajak mengamati lingkungan sekitar (taman sekolah atau halaman rumah), lalu menggambar apa yang dilihat dan menuliskannya dalam bahasa Inggris. Contoh: Anak menggambar bunga dan kupu-kupu → menuliskan “flower”, “butterfly”. Tujuan: Menghubungkan pembelajaran bahasa Inggris dengan sains dan eksplorasi lingkungan.

o. Jurnal Perjalanan Mini (Field Trip Journal)

Setelah kegiatan luar kelas (misalnya ke pasar, kebun, atau museum), anak mencatat pengalaman dengan gambar dan kosakata bahasa Inggris. Contoh: Anak menggambar ikan di pasar → menulis “fish”. Tujuan: Mengaitkan pembelajaran bahasa Inggris dengan pengalaman nyata (experiential learning).

Jurnal belajar memiliki kelebihan dalam merekam proses belajar anak, bukan hanya produk akhir yang dihasilkan.

Hal ini membuat jurnal memberikan informasi detail tentang perkembangan kecil yang mungkin tidak tampak dalam karya anak, misalnya ekspresi saat belajar, kosakata baru yang diucapkan, atau cara anak berinteraksi dengan teman. Jurnal juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena catatan-catatan yang ada dapat dianalisis untuk memperbaiki strategi mengajar. Selain itu, jurnal bersifat fleksibel karena dapat memuat berbagai aspek, mulai dari perilaku, respon anak, hingga perkembangan sosial-emosional. Kelebihan lainnya adalah jurnal dapat menjadi sarana komunikasi yang baik dengan orang tua, karena catatan perkembangan ini bisa dijadikan laporan mingguan atau bulanan yang memberi gambaran menyeluruh tentang pertumbuhan anak.

M. Penilaian kinerja (performance assessment)

Penilaian kinerja atau performance assessment adalah bentuk penilaian yang menilai kemampuan anak melalui tugas atau aktivitas nyata yang mencerminkan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari. Fokus utama penilaian ini bukan sekadar pada hasil akhir, tetapi juga pada bagaimana anak melakukan proses atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penilaian kinerja memungkinkan guru untuk melihat keterampilan berbahasa anak secara lebih autentik dan menyeluruh.

Contoh penilaian kinerja dalam Bahasa Inggris anak usia dini:

- Perkenalan Diri (Self Introduction). Anak diminta memperkenalkan diri dengan bahasa Inggris. Aspek yang dinilai: keberanian berbicara, intonasi, kejelasan pengucapan, serta penggunaan kosakata dasar (nama, umur, hobi).
- Mengikuti Instruksi (Following Instructions). Guru memberikan perintah sederhana, misalnya: "Please pick up the red ball" atau "Show me your book." Aspek yang dinilai: pemahaman instruksi, kecepatan respon, dan kesesuaian tindakan anak dengan perintah.
- Role Play Sederhana (Bermain Peran). Anak diminta bermain peran, misalnya pura-pura menjadi pembeli dan penjual di "mini market". Aspek yang dinilai: kemampuan

menggunakan kosakata sesuai konteks, kelancaran berbicara, serta interaksi dengan teman.

- Bernyanyi atau Membacakan Sajak (Songs and Rhymes). Anak menyanyikan lagu bahasa Inggris seperti “Twinkle, Twinkle Little Star” atau membacakan sajak pendek. Aspek yang dinilai: pelafalan kata, ekspresi, dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.
- Menceritakan Gambar (Picture Description). Anak diperlihatkan gambar sederhana, misalnya hewan atau benda sehari-hari, lalu diminta menyebutkan atau mendeskripsikan dalam bahasa Inggris. Aspek yang dinilai: penguasaan kosakata, keberanian mencoba, serta kreativitas dalam bercerita.

Kelebihan penilaian kinerja antara lain mampu menilai keterampilan nyata karena anak dinilai langsung melalui praktik, bukan sekadar tes hafalan. Penilaian ini juga bersifat kontekstual dan bermakna, sebab kegiatan yang dilakukan dekat dengan kehidupan anak sehingga lebih relevan dan menyenangkan. Selain itu, penilaian kinerja mendorong partisipasi aktif, di mana anak lebih berani berbicara, bernyanyi, atau bermain peran karena prosesnya dilakukan secara natural. Guru pun dapat memperoleh gambaran utuh mengenai perkembangan anak, mencakup aspek bahasa, kepercayaan diri, motorik, dan sosial secara bersamaan. Lebih jauh, penilaian ini memotivasi anak untuk belajar, sebab bentuknya berupa aktivitas bermain yang interaktif sehingga anak merasa belajar sekaligus bermain.

N. Penilaian Berbasis Proyek (Project-Based Assessment)

Penilaian berbasis proyek merupakan salah satu bentuk penilaian autentik yang menekankan pada keterlibatan anak dalam menyelesaikan sebuah tugas atau proyek tertentu dalam jangka waktu tertentu. Melalui proyek, anak dapat menunjukkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, dan kerja sama mereka dalam konteks nyata. Pada anak usia dini, penilaian berbasis proyek biasanya dirancang sederhana, menyenangkan, dan dekat dengan dunia anak, seperti membuat karya seni, menyusun cerita sederhana, atau

melakukan permainan peran. Contoh penilaian berbasis proyek dalam Bahasa Inggris anak usia dini:

- Poster “My Family”
Anak membuat poster tentang keluarganya dengan menempel gambar ayah, ibu, kakak, adik, lalu menyebutkan dalam bahasa Inggris: “This is my father, this is my mother,” dan seterusnya.
- Mini-book sederhana
Anak membuat buku kecil berisi gambar warna, buah, atau hewan, kemudian mencoba menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris, misalnya: “Red apple,” atau “Brown cat.”
- Membuat kolase warna
Anak menggunting kertas berwarna, menempelkannya sesuai instruksi guru, lalu menyebutkan warna dalam bahasa Inggris: “Blue sky, green tree.”
- Permainan peran (role play)
Anak bermain peran sederhana, seperti jual beli di pasar (“I want an apple, please”), atau bermain dokter-dokteran sambil menggunakan kosakata bahasa Inggris dasar.
- Cerita bergambar (picture story)
Anak menyusun gambar berseri lalu mencoba menceritakan kembali dengan kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, misalnya tentang rutinitas harian (“I wake up, I eat, I play.”).

Kelebihan penilaian berbasis proyek antara lain dapat mengembangkan kreativitas anak karena mereka diberi kesempatan mengekspresikan diri melalui gambar, cerita, atau karya. Penilaian ini juga bersifat kontekstual dan bermakna, sebab proyek yang diberikan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga terasa nyata dan relevan. Jika dilakukan secara berkelompok, proyek dapat melatih kerja sama, di mana anak belajar berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dengan teman. Selain itu, penilaian berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan bahasa, karena anak lebih sering menggunakan kosakata dan kalimat dalam praktik nyata. Guru juga dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai perkembangan anak, mencakup aspek bahasa, motorik, sosial, dan kognitif secara bersamaan.

O. Penilaian berbasis permainan (game-based assessment)

Penilaian berbasis permainan merupakan metode penilaian yang dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Karena game dan bermain adalah dunia anak, maka penilaian dengan pendekatan permainan membuat anak merasa rileks, tidak tertekan, sekaligus termotivasi untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya (Fitria, 2023a). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru dapat merancang berbagai permainan sederhana untuk menilai perkembangan bahasa anak, baik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis dasar. Contoh penilaian berbasis permainan dalam menilai perkembangan bahasa anak usia dini Adalah:

1. Simon Says

Tujuan: Menilai kemampuan menyimak (listening) instruksi sederhana. Contoh kegiatan: Guru berkata, “Simon says touch your head” → anak menyentuh kepala. Bila guru hanya mengatakan “Touch your head” tanpa “Simon says”, anak tidak boleh mengikuti. Dari sini guru menilai pemahaman instruksi anak.

2. Tebak Gambar (Flashcard Games)

Tujuan: Mengukur penguasaan kosakata (vocabulary). Contoh kegiatan: Guru menunjukkan gambar kucing → anak menyebutkan “cat”. Guru mencatat siapa saja yang bisa menyebutkan dengan benar. dapat disesuaikan, menyediakan aktivitas menarik yang memperkuat makna kata dan konsep Bahasa (Fitria et al., 2024).

3. Guessing Games (Tebak Kata)

Tujuan: Melatih keterampilan berbicara (speaking) dan kosa kata. Contoh kegiatan: Guru memberi petunjuk, “It’s big, it’s gray, it has a trunk” → anak menebak “elephant”.

4. Board Game Sederhana

Tujuan: Melatih keterampilan berbahasa dalam konteks bermain. Contoh kegiatan: Anak melempar dadu dan maju di papan permainan. Setiap kotak berisi perintah, misalnya “Say the color of your clothes” atau “Count to five in English”.

5. Matching Cards

Tujuan: Mengukur pemahaman hubungan gambar dan kata. Contoh kegiatan: Anak memasangkan kartu

bergambar “apple” dengan kartu bertuliskan “apple”. Guru menilai ketepatan dan kecepatan anak.

6. Role Play (Bermain Peran)

Tujuan: Menilai kemampuan komunikasi (speaking) dalam situasi nyata. Contoh kegiatan: Anak bermain peran sebagai pembeli dan penjual di pasar mini, menggunakan ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris, misalnya “I want an apple, please.”

Kelebihan penilaian berbasis permainan antara lain mampu meningkatkan motivasi belajar karena anak merasa belajar sambil bermain sehingga tidak tertekan. Penilaian ini juga kontekstual dan menyenangkan, sebab kegiatan dilakukan secara natural dan dekat dengan dunia anak. Selain itu, penilaian berbasis permainan dapat mengembangkan berbagai aspek sekaligus, tidak hanya bahasa, tetapi juga sosial, emosional, motorik, dan kerja sama. Bentuk permainan mendorong partisipasi aktif, karena hampir semua anak terdorong untuk ikut serta. Guru pun dapat memberikan penilaian autentik dengan melihat keterampilan nyata anak dalam situasi bermain.

P. Penilaian perkembangan sosial-emosional terkait bahasa

Perkembangan sosial-emosional sangat berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa anak usia dini. Bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga sarana anak untuk mengekspresikan emosi, membangun hubungan sosial, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Oleh karena itu, penilaian perkembangan bahasa anak tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif atau keterampilan berbicara, melainkan juga bagaimana anak menggunakan bahasa untuk berinteraksi secara emosional dan sosial. Beberapa aspek yang dapat dinilai dalam perkembangan sosial-emosional terkait bahasa antara lain:

1. Kemampuan mengekspresikan emosi dengan bahasa

Guru menilai apakah anak mampu menyampaikan perasaan dengan kata-kata sederhana, misalnya mengatakan “saya sedih” atau “saya senang,” bukan hanya melalui tangisan atau ekspresi wajah. Contoh: Anak mengatakan “Aku marah karena mainanku diambil,” yang

- menunjukkan kemampuan mengungkapkan emosi secara verbal.
2. Kemampuan mengatur diri (self-regulation) dengan bahasa
Bahasa menjadi alat bagi anak untuk menenangkan diri atau meminta bantuan saat menghadapi masalah. Contoh: Anak berkata “Boleh saya istirahat sebentar?” ketika merasa lelah, atau “Tolong, saya tidak bisa sendiri.”
 3. Kemampuan empati dan respons sosial
Guru dapat menilai bagaimana anak merespons perasaan orang lain melalui bahasa. Contoh: Ketika melihat temannya jatuh, anak mengatakan, “Kamu tidak apa-apa?,” yang menunjukkan empati dalam komunikasi.
 4. Kemampuan bernegosiasi dan menyelesaikan konflik
Bahasa digunakan anak untuk berdiskusi, bergiliran, atau mencari solusi bersama. Contoh: Anak berkata, “Kita main bergantian, ya,” saat memperebutkan mainan dengan temannya.
 5. Kemampuan berpartisipasi dalam kelompok
Penilaian juga mencakup kemampuan anak berbicara dan mendengarkan dalam interaksi kelompok. Contoh: Anak berani bercerita dalam lingkaran kelas atau merespons pertanyaan guru dengan kalimat sederhana.
 6. Kemampuan menghargai giliran berbicara
Anak belajar menunggu giliran ketika berbicara, baik dengan teman maupun guru. Hal ini menunjukkan kontrol diri dan keterampilan sosial. Contoh: Anak menunggu temannya selesai bercerita sebelum menjawab atau bertanya.
 7. Kemampuan menyampaikan pendapat dan ide
Guru menilai apakah anak dapat menyampaikan keinginan, ide, atau pendapat sederhana dengan bahasa yang dimengerti orang lain. Contoh: Anak berkata, “Aku ingin main blok dulu,” atau “Bagaimana kalau kita nyanyi bersama?”
 8. Kemampuan menggunakan bahasa untuk membangun persahabatan
Bahasa menjadi sarana anak untuk mendekatkan diri, bermain bersama, dan membangun hubungan. Contoh: Anak berkata, “Mau main sama aku?” atau “Ayo kita buat rumah dari balok.”

9. Kemampuan menghargai perbedaan bahasa dan budaya
Dalam kelas dengan anak dari latar belakang berbeda, penilaian juga mencakup sikap anak ketika mendengar bahasa lain atau aksen berbeda. Contoh: Anak mendengarkan temannya berbicara dengan kosakata berbeda tanpa mengejek, bahkan mencoba menirukan dengan rasa ingin tahu.
10. Kemampuan berbicara positif tentang diri sendiri (self-confidence)
Bahasa yang digunakan anak bisa mencerminkan rasa percaya diri. Guru dapat menilai bagaimana anak menggambarkan dirinya atau menceritakan pengalamannya. Contoh: Anak berkata, “Aku bisa menyanyi lagu ini,” atau “Aku sudah bisa menghitung sampai sepuluh dalam bahasa Inggris.”
11. Kemampuan Mengelola Frustrasi melalui Bahasa
Anak belajar menggunakan kata-kata untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kekecewaan tanpa marah atau menangis berlebihan. Contoh: Anak berkata, “Aku kesal karena balokku jatuh, tolong bantu aku,” menunjukkan kontrol emosi dan komunikasi efektif.
12. Kemampuan Beradaptasi dengan Aturan Kelas
Bahasa membantu anak memahami dan mengikuti aturan dalam interaksi sosial. Contoh: Anak berkata, “Sekarang giliranmu dulu,” atau “Kita tunggu sampai semua selesai,” menandakan kesadaran sosial dan kemampuan berkomunikasi.
13. Kemampuan Menunjukkan Rasa Syukur dan Apresiasi
Bahasa digunakan anak untuk mengucapkan terima kasih atau memberi pujian kepada teman. Contoh: Anak berkata, “Terima kasih sudah membantuku,” atau “Bagus sekali gambar kamu!”
14. Kemampuan Meminta Maaf dan Memperbaiki Kesalahan
Guru menilai apakah anak bisa menggunakan bahasa untuk menyelesaikan konflik atau mengakui kesalahan. Contoh: Anak berkata, “Maaf, aku tidak sengaja mengambil mainanmu,” yang menunjukkan kesadaran sosial dan kemampuan komunikasi.
15. Kemampuan Mengungkapkan Keinginan dan Kebutuhan secara Tepat

Anak menggunakan bahasa untuk menyampaikan kebutuhan atau keinginan dengan cara yang diterima secara sosial. Contoh: Anak berkata, “Boleh aku minum air?” atau “Tolong, aku mau main blok,” menunjukkan keterampilan bahasa fungsional.

Q. Penilaian Kognitif, Sosial, dan Emosional

Penilaian pada anak usia dini sebaiknya tidak hanya fokus pada kemampuan bahasa atau kognitif semata, tetapi juga memperhatikan perkembangan sosial dan emosional. Anak usia dini belajar bahasa Inggris sekaligus mengembangkan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, mengelola emosi, dan percaya diri. Penilaian pada anak usia dini sebaiknya dilakukan secara holistik, tidak hanya menilai kemampuan bahasa atau aspek kognitif, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini penting karena anak belajar bahasa Inggris sekaligus belajar berinteraksi, mengelola emosi, dan membangun rasa percaya diri. Dengan pendekatan menyeluruh, guru dapat memahami kebutuhan setiap anak dan merancang pembelajaran yang tepat.

1. Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif berfokus pada kemampuan berpikir dan memahami bahasa Inggris. Guru menilai sejauh mana anak mengenal kosakata, memahami struktur kalimat sederhana, dan dapat menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Contoh: Anak diminta menyebutkan warna, angka, atau nama hewan dalam bahasa Inggris. Guru mencatat pengucapan, pemahaman, dan kemampuan mengingat kata-kata baru. Penilaian ini membantu guru mengetahui sejauh mana anak memahami materi yang diajarkan.

2. Penilaian Sosial

Penilaian sosial menilai kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Hal ini mencakup keterampilan berbagi, bekerja sama, menyapa teman, dan menunggu giliran. Anak yang memiliki keterampilan sosial baik biasanya lebih percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan kelompok. Contoh: Saat bermain peran (role-play), guru mengamati cara anak meminta giliran, berbagi alat peraga, dan menyapa teman

menggunakan bahasa Inggris. Hasil pengamatan ini menunjukkan kemampuan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi.

3. Penilaian Emosional

Penilaian emosional menekankan pengelolaan emosi, motivasi belajar, dan rasa percaya diri anak. Anak yang merasa nyaman dan termotivasi akan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan bahasa Inggris. Contoh: Guru mencatat respons anak ketika menghadapi kesalahan, seperti apakah anak frustrasi, menyerah, atau mencoba lagi. Anak yang menunjukkan antusiasme saat menyanyi, bercerita, atau bermain peran menunjukkan perkembangan emosional yang positif.

Dengan menggabungkan ketiga jenis penilaian ini, guru mendapatkan gambaran lengkap tentang kemampuan dan perkembangan anak. Hal ini memungkinkan perencanaan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

R. Penilaian Multilevel dan Multikultural

Dalam kelas anak usia dini, sering kali terdapat perbedaan kemampuan bahasa, perkembangan kognitif, dan latar belakang budaya anak. Penilaian harus memperhatikan multilevel (tingkat kemampuan yang berbeda) dan multikultural (keanekaragaman budaya dan bahasa). Pendekatan ini memastikan setiap anak dinilai secara adil, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

1. Penilaian Multilevel

Penilaian multilevel menyesuaikan metode dan tingkat kesulitan tugas dengan kemampuan anak. Anak yang mahir bisa diberikan tantangan lebih kompleks, sementara anak yang baru belajar diberi penilaian sederhana yang masih sesuai kemampuan dasar mereka. Contoh:

a. Permainan “Simon Says” Bertingkat

Permainan ini bisa disesuaikan dengan kemampuan anak. Anak pemula meniru gerakan sederhana seperti “touch your head,” sedangkan anak mahir menirukan perintah lebih kompleks seperti “touch your head and clap your hands.” Cara ini menilai pemahaman

kosakata sekaligus kemampuan mengikuti instruksi sesuai level kemampuan.

- b. Mewarnai Gambar dengan Kosakata
Anak pemula cukup menempel stiker sesuai warna atau gambar yang disebutkan guru, sedangkan anak mahir menulis nama benda atau warna dalam bahasa Inggris. Penilaian ini menyesuaikan tingkat kemampuan menulis dan membaca anak, sekaligus menilai pemahaman kosakata.
- c. Role-Play Bertingkat
Dalam bermain peran, anak pemula menyapa teman dengan kata sederhana seperti "Hello!" atau "Thank you," sedangkan anak mahir membuat percakapan lengkap, misalnya "Hello, how are you today?" Strategi ini menilai kemampuan berbicara, kosakata, dan keberanian anak berbicara sesuai levelnya.
- d. Menyusun Puzzle Kosakata
Anak pemula mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai, sedangkan anak mahir menyusun potongan kata menjadi kalimat lengkap. Teknik ini menilai kemampuan membaca, mengingat kosakata, dan kemampuan kognitif anak secara berbeda sesuai level.
- e. Menyanyi Lagu Bahasa Inggris
Anak pemula menirukan kata kunci atau bagian tertentu dari lagu, sementara anak mahir menyanyikan seluruh lirik. Dengan cara ini guru dapat menilai pengucapan, kosakata, dan keberanian berbicara anak dalam konteks yang menyenangkan.

2. Penilaian Multikultural

Penilaian multikultural menghargai latar belakang budaya, bahasa ibu, dan pengalaman hidup anak. Guru memperhatikan cara anak mengekspresikan diri, kosa kata yang digunakan dari bahasa ibu, dan mengaitkannya dengan pembelajaran bahasa Inggris. Contoh: Anak boleh menyebutkan nama benda dalam bahasa daerah mereka sebelum guru mengenalkan padanannya dalam bahasa Inggris, atau menggunakan cerita lokal untuk mengenalkan kosakata hewan atau makanan. Contoh:

- a. Perkenalan Budaya

Anak diminta menyebutkan makanan, pakaian, atau permainan dari budaya mereka, kemudian guru menambahkan padanan kata dalam bahasa Inggris. Strategi ini menghargai identitas budaya anak sekaligus menilai kemampuan kosakata bahasa Inggris.

b. Cerita Rakyat Lokal

Anak menceritakan cerita rakyat lokal dalam bahasa ibu, kemudian mengulanginya dalam bahasa Inggris sesuai kemampuan. Hal ini menilai kemampuan menceritakan, pemahaman cerita, dan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual.

c. Lagu Tradisional Berbahasa Inggris

Guru menambahkan lirik bahasa Inggris pada lagu lokal. Anak belajar kosakata baru sambil tetap mempertahankan identitas budaya mereka. Ini menilai kemampuan mendengar, mengucapkan, dan memahami kosakata bahasa Inggris.

d. Pameran Karya Anak

Anak menampilkan hasil gambar atau proyek yang berkaitan dengan budaya lokal, lalu menjelaskan dalam bahasa Inggris sesuai level kemampuan. Penilaian ini menilai keterampilan berbicara, kosakata, dan kemampuan menjelaskan secara kreatif.

e. Kegiatan Memasak atau Membuat Kerajinan

Anak membawa bahan lokal atau membuat kerajinan tradisional, kemudian menyebutkan benda atau proses dalam bahasa Inggris. Guru menilai pemahaman kosakata, kemampuan instruksi, serta kreativitas anak sambil menghubungkan pembelajaran dengan konteks nyata dan budaya lokal.

Dengan menggabungkan penilaian multilevel dan multikultural, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan, inklusif, dan mendukung perkembangan semua anak, sekaligus membangun rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan kemampuan bahasa Inggris secara efektif.

S. Penilaian Digital dan Media Interaktif

Penilaian digital dan media interaktif adalah metode penilaian yang memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi, perangkat

lunak, tablet, atau media digital lainnya untuk menilai perkembangan bahasa anak usia dini. Metode ini memungkinkan guru melakukan penilaian secara lebih menarik, interaktif, dan adaptif sesuai kebutuhan anak. Selain itu, media digital mempermudah dokumentasi hasil belajar, memberikan umpan balik instan, dan memungkinkan anak belajar sambil bermain. Penilaian digital dan media interaktif memiliki kelebihan dalam menarik perhatian anak, menyediakan variasi aktivitas, serta mempermudah guru memantau perkembangan bahasa secara real-time. Namun, guru tetap perlu memastikan media yang digunakan aman, sesuai usia, dan tidak mengurangi interaksi sosial di kelas.

Contoh penerapan penilaian digital dan media interaktif:

- Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak. Anak menyelesaikan kuis interaktif di tablet, seperti menebak kosakata, mencocokkan gambar dengan kata, atau mendengarkan instruksi dan menanggapi.
- Video interaktif. Guru menayangkan video lagu atau cerita bahasa Inggris, kemudian anak diminta menjawab pertanyaan sederhana terkait isi video.
- Game edukatif online. Anak bermain game yang mengharuskan mereka mengenali huruf, kata, atau kosakata dasar bahasa Inggris, misalnya game “drag and drop” untuk menyusun kata.
- Platform portfolio digital. Anak mengunggah rekaman suara saat menyanyi, membaca, atau bercerita, lalu guru menilai dan memberikan komentar secara digital.
- Quiz interaktif di papan pintar (smart board). Anak memilih jawaban dengan menyentuh papan pintar sesuai instruksi guru, misalnya memilih warna, angka, atau benda yang disebutkan dalam bahasa Inggris.
- Podcast atau rekaman suara interaktif. Anak merekam dirinya berbicara atau bernyanyi, kemudian guru menilai pelafalan, intonasi, dan kosakata yang digunakan.
- Virtual story-telling. Anak membuat cerita digital menggunakan aplikasi animasi sederhana atau buku cerita online, lalu mempresentasikannya kepada guru dan teman.
- Aplikasi kuis kolaboratif. Anak ikut kuis interaktif yang memungkinkan beberapa anak menjawab pertanyaan

bersama-sama, misalnya melalui platform seperti Kahoot! versi anak-anak.

- Augmented Reality (AR) learning games. Anak berinteraksi dengan objek virtual (misalnya hewan atau benda) dan menyebutkan nama atau tindakan dalam bahasa Inggris.
- Interactive e-books. Anak membaca buku digital yang menyertakan tombol audio, animasi, atau pertanyaan sederhana, sehingga guru dapat menilai pemahaman dan keterampilan membaca.
- Learning management system (LMS) sederhana. Guru menggunakan platform LMS untuk memberikan tugas online berupa video, kuis, atau aktivitas interaktif, lalu menilai hasil kerja anak secara digital.
- Quiz dan polling interaktif di aplikasi video conference. Jika pembelajaran hybrid atau daring, anak dapat menjawab pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah melalui aplikasi video conference yang memiliki fitur polling.

Kelebihan penilaian digital dan media interaktif antara lain mampu meningkatkan minat dan motivasi anak, karena penggunaan media digital yang menarik membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar. Media ini juga bersifat interaktif dan adaptif, memungkinkan anak berpartisipasi aktif sekaligus menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan masing-masing. Selain itu, penilaian digital dapat memberikan umpan balik instan, di mana aplikasi atau platform biasanya langsung menampilkan hasil sehingga anak dan guru dapat mengetahui perkembangan secara cepat. Guru lebih mudah mendokumentasikan proses pembelajaran melalui rekaman, portofolio digital, atau hasil kuis untuk evaluasi jangka panjang. Penilaian ini menawarkan variasi aktivitas, karena guru dapat menggabungkan berbagai keterampilan, mulai dari listening, speaking, membaca, hingga menulis sederhana.

T. Penilaian Diferensial dan Individualisasi

Penilaian diferensial dan individualisasi adalah pendekatan penilaian yang menekankan perbedaan kemampuan, gaya belajar, dan kebutuhan masing-masing anak. Anak-anak usia dini memiliki variasi kemampuan bahasa, tingkat perkembangan, minat, dan cara belajar yang berbeda-beda.

Dengan pendekatan ini, guru dapat menilai setiap anak secara spesifik, menyesuaikan metode dan materi, serta memberi dukungan yang paling sesuai. Tujuan utamanya adalah mendorong perkembangan optimal setiap anak, bukan hanya menilai kemampuan dibandingkan teman sekelas. Pendekatan diferensial dan individualisasi membantu guru memahami potensi unik setiap anak, mencegah perbandingan yang tidak adil, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif. Contoh penerapan penilaian diferensial dan individualisasi:

1. Observasi individual: Guru mencatat kemampuan kosakata setiap anak secara terpisah, lalu menyesuaikan target belajar sesuai kemampuan masing-masing.
2. Lembar tugas berbeda sesuai kemampuan: Anak yang sudah mahir diberi tantangan tambahan, sementara anak yang masih belajar diberi tugas sederhana.
3. Portofolio personal: Setiap anak memiliki portofolio sendiri yang mencatat perkembangan bahasa secara bertahap, bukan dibandingkan dengan anak lain.
4. Kegiatan berbasis minat: Anak dinilai melalui aktivitas yang sesuai minatnya, misalnya ada anak yang suka menyanyi, ada yang suka menggambar, tetapi keduanya tetap dinilai keterampilan bahasa Inggrisnya.
5. Penyesuaian metode pengajaran: Guru menggunakan strategi berbeda, misalnya bermain peran untuk anak yang lebih aktif, dan story-telling atau menulis untuk anak yang lebih tenang.

Kelebihan penilaian diferensial dan individualisasi antara lain terletak pada perhatiannya terhadap perbedaan individu, di mana setiap anak dinilai sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajarnya. Penilaian ini juga mendorong perkembangan optimal karena anak mendapatkan dukungan sekaligus tantangan yang sesuai dengan kebutuhannya, sehingga potensi maksimal dapat dicapai. Selain itu, motivasi belajar anak dapat meningkat karena mereka merasa dihargai tanpa dibandingkan dengan teman sekelas. Bagi guru, penilaian ini membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat, baik dari segi materi, metode, maupun tingkat kesulitan. Penilaian diferensial juga mendorong terciptanya inklusivitas,

sehingga semua anak, baik yang lambat maupun cepat dalam belajar, tetap dapat mengikuti penilaian dan pembelajaran.

U. Memberi umpan balik yang membangun pada anak

Memberi umpan balik yang membangun adalah proses menyampaikan tanggapan guru terhadap kemampuan, perilaku, atau usaha anak dengan cara yang positif, mendukung, dan memotivasi. Umpan balik yang tepat membantu anak memahami perkembangan mereka, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar. Pemberian umpan balik dapat langsung diberikan pada saat pembelajaran (Rohmiati et al., 2023b). Pemberian umpan balik ini bisa didapatkan melalui respon peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan pada mereka atau guru dapat melihat ekspresi peserta didik (Tiara & Safira, 2023). Prinsip pemberian umpan balik yang membangun diantaranya:

1. Spesifik dan jelas. Fokus pada tindakan atau kemampuan tertentu, bukan penilaian umum. Contoh: “Bagus, kamu sudah bisa menyebutkan semua warna dalam lagu tadi,” dibandingkan “Bagus sekali.”
2. Positif dan mendukung. Menekankan hal-hal yang telah dicapai anak sebelum memberi saran perbaikan. Contoh: “Kamu sudah hampir benar menyebutkan kata ‘elephant’, coba ulangi pelan-pelan untuk lebih tepat.”
3. Bersifat membimbing. Memberi arahan atau tips yang mudah dipahami anak untuk perbaikan. Contoh: Guru menunjukkan gerakan tangan saat menyebutkan kata baru, sehingga anak dapat meniru dengan benar.
4. Memberikan kesempatan mencoba lagi. Anak didorong untuk memperbaiki kesalahan tanpa takut salah. Contoh: Setelah membaca kata baru, guru berkata, “Coba sekali lagi, pasti bisa!”
5. Disesuaikan dengan karakter dan usia anak. Bahasa yang digunakan sederhana, hangat, dan sesuai tingkat perkembangan. Contoh: Menggunakan emotikon atau gesture ketika memberi umpan balik kepada anak yang lebih kecil, misalnya 😊 atau tepukan tangan.

6. Menekankan proses, bukan hanya hasil. Anak diajarkan menghargai usaha dan kemajuan mereka, bukan hanya hasil akhir. Contoh: “Kamu sudah berani menyebutkan lima kata baru hari ini, hebat!”
7. Tepat waktu. Umpan balik diberikan segera setelah anak melakukan kegiatan, sehingga anak langsung mengingat konteks dan merasa dihargai. Contoh: Setelah anak menyebutkan “apple” dengan benar, guru langsung berkata, “Yes, that’s apple! Good job!” sambil tersenyum.
8. Menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi positif. Anak usia dini lebih mudah memahami pesan melalui ekspresi wajah, intonasi suara, atau gerakan tubuh guru. Contoh: Guru mengacungkan jempol atau bertepuk tangan ketika anak berhasil mengucapkan kata baru.
9. Memberikan umpan balik secara konsisten. Anak perlu mendapatkan respon yang berkesinambungan agar mereka tahu perilaku mana yang tepat dan layak diulang. Contoh: Setiap kali anak menggunakan kata “thank you”, guru selalu membalas dengan, “You’re welcome!” disertai senyuman.
10. Menyediakan variasi bentuk umpan balik. Tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui stiker bintang, lagu singkat, permainan, atau pujian kelompok. Contoh: Anak yang berani berbicara bahasa Inggris diberi stiker “Star of the Day” sebagai bentuk apresiasi.
11. Menghubungkan dengan konteks kehidupan anak. Umpan balik lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman nyata anak. Contoh: “Bagus sekali, kamu bisa bilang ‘ball’. Itu sama seperti bola yang kamu mainkan tadi di luar.”
12. Menumbuhkan rasa percaya diri anak – Umpan balik diberikan dengan cara yang tidak membandingkan anak dengan temannya, melainkan menekankan perkembangan dirinya sendiri. Contoh: “Hari ini kamu sudah bisa bilang ‘dog’, kemarin kamu masih malu-malu. Hebat, ada kemajuan!”
13. Menghargai upaya kecil. Anak sering membutuhkan waktu untuk berani mencoba. Pujian terhadap usaha kecil akan mendorong mereka terus berkembang. Contoh: “Kamu sudah berani mencoba bilang ‘fish’. Walaupun belum jelas, itu sudah langkah yang bagus.”

Pemberian umpan balik yang membangun tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga menekankan proses belajar, mendorong anak untuk aktif berpartisipasi, dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris sejak usia dini.

V. Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Penilaian bahasa anak usia dini

Keterlibatan orang tua merupakan bagian penting dalam penilaian anak usia dini, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Orang tua dapat memberikan informasi tambahan tentang kemampuan, kebiasaan, dan minat anak di rumah, serta mendukung guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dan penilaian. Keterlibatan orang tua merupakan faktor penting dalam mendukung pembelajaran dan penilaian anak usia dini, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Orang tua yang aktif berpartisipasi dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa lebih optimal, memperkuat pembelajaran yang dilakukan di sekolah, serta memberikan informasi tambahan yang berguna bagi guru.

Peran orang tua dalam pembelajaran dan penilaian antara lain:

1. Mendukung kegiatan belajar di rumah – Orang tua dapat mengajak anak bernyanyi lagu bahasa Inggris, membaca cerita bergambar, atau bermain permainan edukatif yang selaras dengan materi sekolah.
2. Membantu dokumentasi dan portofolio anak – Orang tua mencatat kosakata baru, kalimat yang digunakan anak, atau aktivitas bahasa Inggris sehari-hari, yang dapat menjadi bagian dari penilaian guru.
3. Memberikan umpan balik positif di rumah – Orang tua memberi dorongan, pujian, dan motivasi saat anak mencoba bahasa Inggris, sehingga meningkatkan rasa percaya diri anak.
4. Bekerja sama dengan guru – Orang tua mengikuti pertemuan rutin atau komunikasi dengan guru untuk memahami hasil penilaian, perkembangan anak, serta strategi pembelajaran yang sesuai.
5. Menjadi pengamat perkembangan anak – Orang tua memberikan informasi kontekstual tentang kemampuan, minat, dan kesulitan anak yang mungkin tidak terlihat di

kelas, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran dan penilaian.

Dengan keterlibatan aktif orang tua, proses pembelajaran dan penilaian menjadi lebih konsisten, menyenangkan, dan efektif, serta membantu anak mencapai perkembangan bahasa Inggris yang optimal. Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting dalam proses penilaian anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak di usia dini masih berada pada tahap perkembangan awal, sehingga pengamatan guru di kelas dan observasi orang tua di rumah saling melengkapi untuk mendapatkan gambaran perkembangan bahasa yang lebih utuh.

1. Pengamatan Bersama. Guru dan orang tua dapat berbagi informasi mengenai kemampuan anak, seperti kosakata yang sudah dikuasai, kemahiran berbicara, atau respons anak terhadap instruksi dalam bahasa Inggris. Contoh: Guru mencatat kosakata baru yang dipelajari anak di sekolah, sementara orang tua mencatat kata-kata yang diulang anak di rumah. Informasi ini digabung untuk menilai kemajuan belajar anak secara menyeluruh.
2. Memberikan Umpan Balik Positif. Orang tua dilibatkan dalam memberikan pujian atau dorongan kepada anak, sehingga anak merasa termotivasi dan percaya diri. Guru dapat memberikan panduan kepada orang tua mengenai cara memberi umpan balik yang tepat. Contoh: Orang tua memuji anak ketika mencoba menyebutkan kata baru dalam bahasa Inggris di rumah, sesuai panduan guru.
3. Partisipasi dalam Portofolio Anak. Orang tua dapat membantu mengumpulkan karya anak, rekaman suara, foto, atau catatan kegiatan di rumah yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Portofolio ini membantu guru menilai perkembangan anak secara berkelanjutan. Contoh: Anak merekam dirinya menyanyi lagu bahasa Inggris di rumah, kemudian orang tua mengunggahnya ke portofolio digital yang diakses guru.
4. Komunikasi Rutin. Guru dan orang tua melakukan komunikasi berkala mengenai hasil penilaian dan strategi pembelajaran yang efektif, sehingga peran belajar anak tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah. Contoh: Guru mengadakan pertemuan singkat mingguan atau membuat

catatan harian digital yang dibagikan kepada orang tua, mencakup kosakata yang dikuasai, kemampuan berbicara, dan aktivitas yang disarankan di rumah.

W. Integrasi Penilaian dalam Aktivitas Sehari-hari bahasa anak usia dini

Integrasi penilaian ke dalam aktivitas sehari-hari anak usia dini bertujuan agar proses penilaian menjadi alami, menyenangkan, dan kontekstual. Anak belajar sambil bermain atau beraktivitas, sehingga guru dapat menilai kemampuan bahasa Inggris mereka tanpa menimbulkan tekanan atau rasa canggung. Pendekatan ini juga memungkinkan pengamatan lebih holistik terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak.

Integrasi penilaian dalam aktivitas sehari-hari bertujuan agar penilaian berlangsung secara alami, menyenangkan, dan kontekstual, tanpa membuat anak merasa tertekan atau canggung. Dengan cara ini, guru dapat mengamati perkembangan bahasa Inggris anak secara holistik, termasuk aspek kognitif, sosial, emosional, dan keterampilan komunikasi. Contoh penerapan dalam aktivitas sehari-hari:

1. Kegiatan Sarapan atau Snack Time

Selama kegiatan makan, guru dapat menilai kosakata anak, kemampuan membuat kalimat sederhana, dan penggunaan bahasa sehari-hari. Contoh: Anak meminta makanan atau minuman dengan bahasa Inggris, seperti “I want juice” atau “Can I have an apple?” Guru mencatat kosakata yang digunakan dan struktur kalimat yang terbentuk.

2. Bermain Bebas atau Corner Play

Saat anak bermain dengan mainan, boneka, atau teman sebaya, guru mengamati kemampuan berkomunikasi, penggunaan kosakata, dan interaksi sosial. Contoh: Anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli, menggunakan kalimat sederhana seperti “I want a doll” atau “How much is this?” Guru menilai kefasihan, keberanian berbicara, dan kemampuan bekerja sama.

3. Rutinitas Harian di Kelas

Kegiatan rutin seperti mencuci tangan, merapikan meja, atau mengambil alat belajar dapat dijadikan momen

penilaian bahasa. Contoh: Anak menyebutkan langkah kegiatan, misalnya “I will wash my hands” atau “I will clean the table.” Guru menilai penguasaan kosakata, struktur kalimat sederhana, dan kepercayaan diri anak.

4. Kegiatan Seni dan Kerajinan
Aktivitas kreatif dapat menjadi sarana menilai kemampuan anak menyebutkan warna, bentuk, objek, dan mengikuti instruksi dalam bahasa Inggris. Contoh: Saat membuat gambar hewan, anak menyebutkan “red apple” atau “yellow sun” sambil menunjukkan hasil karya. Guru menilai kosakata, fokus, dan kemampuan mengikuti arahan.
5. Kegiatan Lagu dan Gerakan
Melalui lagu dan permainan gerakan, guru menilai pemahaman kosakata dan kemampuan mengikuti instruksi secara menyenangkan. Contoh: Lagu “Head, Shoulders, Knees, and Toes” digunakan untuk menilai anak menyebutkan bagian tubuh. Guru juga menilai kemampuan mengikuti instruksi dan koordinasi gerakan.
6. Aktivitas Pagi dan Kehadiran
Guru menilai kemampuan anak menyapa teman dan guru dalam bahasa Inggris saat hadir di kelas. Contoh: Anak berkata “Good morning, teacher!” atau “Good morning, Anna!” Guru mencatat pengucapan, intonasi, dan keberanian berbicara.
7. Aktivitas Story Time (Mendengarkan Cerita)
Guru menilai pemahaman anak terhadap kosakata, tokoh, dan alur cerita melalui pertanyaan sederhana. Contoh: Setelah membaca cerita tentang hewan, guru bertanya “Which animal is big?” Anak menunjuk gambar gajah sambil menyebutkan kata “elephant.”
8. Aktivitas Berjalan Keliling Lingkungan Sekolah
Penilaian dilakukan sambil anak mengenali benda, warna, atau angka di sekitar. Contoh: Anak menyebutkan benda di taman: “Tree,” “flower,” atau “bench.” Guru menilai penguasaan kosakata dan kemampuan mengekspresikan diri.
9. Aktivitas Bermain Peran (Role-Play)
Guru menilai kemampuan berkomunikasi, mengikuti dialog, dan penggunaan ekspresi sopan dalam situasi nyata. Contoh: Anak berpura-pura menjadi pembeli di toko

mini kelas, mengatakan “I want one apple, please” dan guru mencatat kelancaran berbicara serta pemahaman frasa.

10. **Aktivitas Musik dan Gerakan**

Selain lagu tubuh, guru bisa menilai pemahaman instruksi dan kosakata melalui gerakan kelompok. Contoh: Guru mengatakan “Clap your hands twice and jump,” anak mengikuti sambil menyebutkan kata “clap” atau “jump.” Guru menilai pemahaman instruksi dan kosakata.

X. Tantangan dan solusi dalam penilaian bahasa anak usia dini

Penilaian anak usia dini memiliki tantangan unik karena anak masih dalam tahap perkembangan awal dan memiliki kemampuan yang beragam. Tantangan ini memerlukan strategi dan solusi agar penilaian tetap valid, adil, dan mendukung perkembangan anak.

1. **Perbedaan kemampuan anak**

Anak usia dini memiliki kemampuan bahasa yang beragam; beberapa sudah mahir mengenal kosakata dasar bahasa Inggris, sementara yang lain masih belajar pengucapan huruf atau kata. Tantangan ini menuntut guru untuk menyesuaikan penilaian agar adil dan relevan. Solusinya adalah menggunakan penilaian diferensial dan individualisasi, sehingga setiap anak dinilai sesuai kemampuan dan kebutuhannya. Contoh: Guru memberikan lembar tugas berbeda, di mana anak yang sudah mahir menulis kata baru, sedangkan anak yang masih belajar hanya mencocokkan gambar dengan kata.

2. **Anak mudah kehilangan fokus**

Anak usia dini cenderung cepat bosan atau terganggu oleh lingkungan sekitar. Hal ini menjadi tantangan untuk mendapatkan penilaian yang valid. Solusinya adalah menggunakan metode penilaian yang menarik dan interaktif, seperti permainan edukatif, proyek kreatif, atau media digital. Contoh: Guru menilai pemahaman kosakata melalui permainan “Simon Says” atau proyek membuat poster hewan dengan nama dalam bahasa Inggris, sehingga anak tetap fokus dan senang belajar.

3. **Keterbatasan guru dalam bahasa Inggris**

Beberapa guru mungkin belum sepenuhnya lancar berbahasa Inggris, sehingga sulit menilai kemampuan anak

secara langsung. Solusinya adalah melakukan pelatihan guru, menggunakan materi audio-visual, dan menerapkan bimbingan peer-teaching. Contoh: Guru memutar video lagu bahasa Inggris dan mengamati anak menirukan kosakata, sehingga penilaian tetap bisa dilakukan meskipun guru memiliki keterbatasan bahasa.

4. Keterbatasan waktu

Guru sering menghadapi kendala waktu karena harus menilai banyak anak sekaligus. Solusinya adalah mengintegrasikan penilaian ke dalam aktivitas sehari-hari dan menggunakan portofolio atau dokumentasi digital untuk efisiensi. Contoh: Saat anak bernyanyi atau bermain peran, guru merekam aktivitasnya dan menyimpannya dalam portofolio digital untuk dinilai kemudian, sehingga tidak memerlukan sesi penilaian tambahan yang panjang.

5. Tekanan psikologis pada anak

Anak yang merasa tertekan atau takut salah cenderung kurang percaya diri dan sulit menunjukkan kemampuan sebenarnya. Solusinya adalah menekankan umpan balik yang membangun, menciptakan suasana positif, dan menggunakan penilaian formatif yang mendukung proses belajar. Contoh: Guru memuji usaha anak mencoba menyebutkan kata baru meskipun pengucapannya belum sempurna, sehingga anak tetap termotivasi belajar tanpa rasa takut.

Y. Penilaian Untuk Anak Berkebutuhan Khusus dan Penilaian Bahasa Inggris Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami penyimpangan atau perbedaan secara signifikan dari keadaan anak-anak pada umumnya yang berupa aspek fisik, mental, sosial, atau emosional sehingga memerlukan pelayanan pendidikan secara khusus agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal (Setiawan et al., 2022).

Penilaian untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya. Tujuan utama penilaian bukan untuk membandingkan anak dengan standar perkembangan normal, melainkan untuk memahami kemampuan, kebutuhan, potensi, dan hambatan yang dimiliki setiap anak secara

individual. Dengan demikian, guru dapat memberikan layanan pembelajaran dan intervensi yang sesuai.

1. Berbasis Individual (Individualized Assessment).
Penilaian dilakukan dengan memperhatikan keunikan masing-masing anak. Setiap ABK memiliki profil perkembangan yang berbeda, sehingga guru perlu menyesuaikan cara, indikator, dan instrumen penilaiannya. Contoh: Anak dengan hambatan bicara dinilai bukan pada kelancaran berbicara, tetapi pada usaha mengucapkan kata sederhana atau penggunaan bahasa isyarat.
2. Berorientasi pada Kekuatan dan Potensi Anak
Penilaian lebih menekankan pada apa yang dapat dilakukan anak (strength-based approach) dibandingkan pada keterbatasannya. Hal ini penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak. Contoh: Anak dengan autisme yang sulit berinteraksi, tetapi mampu mengenali huruf dengan cepat, maka aspek literasi awal dijadikan titik kekuatan yang dikembangkan.
3. Menggunakan Beragam Instrumen
Penilaian anak berkebutuhan khusus sebaiknya menggunakan berbagai instrumen, seperti observasi, portofolio, wawancara dengan orang tua, serta catatan anekdot. Kombinasi instrumen ini memberi gambaran lebih utuh tentang perkembangan anak. Contoh: Guru mencatat perkembangan anak dengan ADHD melalui observasi saat bermain, serta melengkapi dengan laporan orang tua tentang kebiasaan anak di rumah.
4. Fokus pada Perkembangan Harian
Penilaian ABK dilakukan secara berkesinambungan dan lebih menekankan pada pencapaian kecil setiap harinya. Proses ini membantu guru memahami progres meskipun lambat, tetapi tetap bermakna bagi perkembangan anak. Contoh: Anak dengan cerebral palsy yang awalnya tidak mampu memegang pensil, kemudian berhasil menggenggam pensil meskipun belum bisa menulis, tetap dianggap sebagai capaian penting.
5. Kolaboratif dengan Orang Tua dan Ahli
Penilaian anak berkebutuhan khusus tidak bisa dilakukan guru seorang diri. Hasil penilaian sebaiknya didiskusikan

dengan orang tua, psikolog, atau terapis agar diperoleh gambaran yang komprehensif untuk mendukung tumbuh kembang anak. Contoh: Guru berkonsultasi dengan terapis wicara untuk mengetahui perkembangan anak dalam komunikasi, lalu menyelaraskan strategi pembelajaran di sekolah.

6. **Penilaian Fleksibel dan Adaptif**
Instrumen penilaian untuk ABK tidak boleh kaku. Guru perlu menyesuaikan metode penilaian dengan kondisi anak, baik dari segi waktu, media, maupun cara pelaksanaan. Fleksibilitas ini memungkinkan anak menunjukkan kemampuan dengan cara yang paling sesuai untuknya. Contoh: Anak tunarungu diberikan penilaian bahasa dengan menggunakan gambar atau bahasa isyarat, bukan hanya melalui percakapan lisan.
7. **Penilaian Kontekstual melalui Aktivitas Sehari-hari**
Penilaian ABK lebih efektif bila dilakukan dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan anak. Aktivitas sehari-hari menjadi sarana penting untuk melihat sejauh mana anak dapat menerapkan keterampilan yang dipelajarinya. Contoh: Anak dengan down syndrome dinilai dari kemampuannya merapikan mainan setelah bermain atau mencuci tangan sebelum makan.
8. **Penilaian Berkesinambungan (Continuous Assessment)**
Proses penilaian tidak dilakukan sekali atau sesekali saja, melainkan secara terus-menerus untuk melihat perkembangan anak dalam jangka panjang. Dengan begitu, meskipun progres kecil, tetap dapat tercatat sebagai bagian dari perkembangan. Contoh: Guru mencatat bahwa dalam minggu pertama anak belum berani menyebutkan kata dalam bahasa Inggris, namun pada minggu ketiga sudah berani menyebutkan “apple” dengan suara pelan.
9. **Penilaian Autentik (Authentic Assessment)**
Penilaian ABK sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang alami, bukan tes formal. Guru perlu mengamati bagaimana anak berperilaku, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan nyata. Contoh: Anak dengan ADHD dinilai bukan dengan tes tertulis, tetapi melalui keterlibatannya dalam bermain peran atau permainan kelompok.
10. **Penilaian Holistik (Menyeluruh)**

Penilaian tidak hanya menekankan aspek akademik, melainkan juga keterampilan sosial, emosional, motorik, komunikasi, dan kemandirian. Dengan begitu, perkembangan anak dapat dilihat secara utuh. Contoh: Anak dengan gangguan bicara selain dinilai pada kemampuan komunikasi, juga diperhatikan pada perkembangan motoriknya, seperti kemampuan melompat atau berlari.

11. Penilaian Berbasis Tujuan Individual (Individualized Educational Plan / IEP)

Setiap ABK memiliki target perkembangan yang berbeda sesuai kebutuhannya. Penilaian harus diarahkan untuk mengukur pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam rencana. Contoh: Untuk anak autisme, tujuan khususnya adalah mampu melakukan kontak mata saat diajak bicara. Penilaian dilakukan berdasarkan apakah ada peningkatan dalam kontak mata dari waktu ke waktu.

12. Penilaian untuk Mendukung Intervensi Dini

Salah satu tujuan penting penilaian ABK adalah mendeteksi hambatan perkembangan sejak dini agar segera dapat diberikan intervensi yang tepat. Contoh: Anak menunjukkan keterlambatan bahasa sejak usia dini. Melalui penilaian, guru menyarankan kepada orang tua untuk berkonsultasi dengan terapis wicara.

Dalam konteks penilaian bahasa Inggris untuk anak berkebutuhan khusus (ABK), penilaian harus adaptif, individual, dan autentik, tidak hanya menekankan aspek akademik, tapi juga aspek komunikasi, keterlibatan, dan kenyamanan anak saat belajar bahasa.

1. Penilaian Kemampuan Reseptif (Mendengarkan & Memahami). Guru menilai sejauh mana anak dapat memahami instruksi sederhana atau mengenali kata/objek dalam bahasa Inggris. Contoh: Guru menyebut kata "ball" sambil menunjukkan bola. Anak diminta menunjuk benda yang sesuai.
2. Penilaian Kemampuan Ekspresif (Berbicara & Menyebutkan Kata). Fokus pada bagaimana anak mampu mengucapkan kata, frasa, atau kalimat sederhana sesuai kemampuan. Penekanan pada usaha, bukan hanya hasil sempurna. Contoh: Anak dengan speech delay diminta

- menyebutkan “apple” atau “dog”. Walaupun pengucapannya belum jelas, usaha tetap dihargai.
3. Penilaian Melalui Aktivitas Bermain. Bahasa Inggris dinilai melalui aktivitas bermain agar anak merasa lebih nyaman. Penilaian dilakukan dalam suasana alami, bukan tes formal. Contoh: Saat bermain pasar-pasaran, anak menyebut “banana” ketika memilih mainan buah.
 4. Penilaian Sosial-Emosional dalam Menggunakan Bahasa. Guru menilai bagaimana anak menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dengan teman atau guru, misalnya dalam menyapa, meminta bantuan, atau menjawab pertanyaan sederhana. Contoh: Anak dengan autisme dilatih mengucapkan “hello” ketika bertemu guru, dan penilaian mencatat apakah anak mulai konsisten melakukannya.
 5. Penilaian dengan Dukungan Visual dan Media. Untuk membantu ABK, penilaian dapat menggunakan gambar, kartu, benda nyata, atau teknologi pendukung. Contoh: Anak tunarungu dinilai dengan mencocokkan kartu bergambar “cat” dengan tulisan “cat”.
 6. Penilaian Progres Individu (Berdasarkan IEP – Individualized Educational Plan). Setiap ABK memiliki target berbeda. Penilaian bahasa Inggris berfokus pada progres individu, bukan perbandingan dengan anak lain. Contoh: Tujuan IEP anak ADHD adalah mampu menyebutkan 5 nama hewan dalam bahasa Inggris. Guru menilai perkembangan dari awalnya hanya 1-2 kata, hingga mencapai target.
 7. Penilaian Kreativitas dan Respons Alternatif. Anak diberi kesempatan mengekspresikan bahasa Inggris dengan cara unik, misalnya melalui gambar, gerakan, atau musik. Contoh: Anak dengan kesulitan bicara menggambar “sun” saat guru menyebutkan kata tersebut dalam bahasa Inggris. Itu tetap dihitung sebagai bentuk pemahaman.
 8. Penilaian Motivasi dan Minat Belajar Bahasa. Guru menilai sejauh mana anak menunjukkan ketertarikan saat diajak belajar bahasa Inggris. Contoh: Anak dengan ADHD terlihat antusias ketika guru menyanyi lagu “Head, Shoulders, Knees, and Toes” meskipun belum mengucapkan kata dengan jelas.

9. Penilaian Konsistensi dan Daya Ingat. Menilai kemampuan anak dalam mengingat kosakata atau instruksi bahasa Inggris yang sudah pernah dipelajari. Contoh: Anak down syndrome di minggu pertama belajar kata “cat” dan “dog”, lalu guru mengecek apakah minggu berikutnya anak masih bisa mengenalinya.
10. Penilaian Partisipasi dalam Aktivitas Kelompok. Mengukur sejauh mana anak dapat menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi kelompok, meskipun dengan bantuan guru atau teman. Contoh: Saat bermain peran “shopping”, anak menggunakan frasa sederhana seperti “I want” meskipun terbata-bata.
11. Penilaian Adaptasi Strategi Belajar. Guru menilai cara anak menggunakan alat bantu atau strategi khusus dalam belajar bahasa Inggris. Contoh: Anak tunanetra menggunakan audio book bahasa Inggris, dan guru menilai respons anak terhadap kosakata yang diperdengarkan.
12. Penilaian Perilaku Komunikasi Nonverbal dalam Bahasa Inggris. Bahasa bukan hanya ucapan, tetapi juga gestur. Guru menilai bagaimana anak merespons atau menyampaikan pesan dengan gerakan yang mendukung bahasa Inggris. Contoh: Saat mendengar kata “jump”, anak dengan keterlambatan bicara langsung melompat meski tidak mengucapkan kata tersebut.
13. Penilaian Melalui Proyek Mini. Anak dinilai melalui hasil karya sederhana yang melibatkan bahasa Inggris. Contoh: Anak diminta menempel gambar buah dengan label bahasa Inggris (“apple”, “banana”), lalu guru menilai keterlibatan dan hasilnya.
14. Penilaian Keterhubungan dengan Kehidupan Sehari-hari. Guru menilai apakah anak dapat menggunakan bahasa Inggris dalam konteks praktis sehari-hari. Contoh: Anak autisme mampu mengatakan “water” ketika ingin minum, atau “bye” saat pulang sekolah.

BAB 10

Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini

A. Perbedaan latar belakang anak dan kemampuan Bahasa

Anak-anak usia dini datang dengan latar belakang keluarga, budaya, dan pengalaman bahasa yang berbeda-beda, sehingga kemampuan bahasa Inggris mereka bervariasi. Beberapa anak mungkin sudah terbiasa mendengar bahasa Inggris di rumah atau melalui media, sementara yang lain baru mulai belajar dari lingkungan sekolah. Perbedaan ini memengaruhi pemahaman kosakata, kemampuan berbicara, mendengarkan, dan keberanian anak untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Guru perlu melakukan asesmen diagnostik awal untuk mengetahui kemampuan tiap anak dan menyesuaikan materi serta metode pembelajaran. Dengan pendekatan individual atau diferensiasi, anak dapat belajar sesuai kemampuan dan tingkat perkembangan mereka masing-masing. Contoh: Anak yang sudah mengenal banyak kosakata diberi tugas menulis atau menyusun kalimat sederhana, sementara anak yang baru mulai belajar hanya diminta mencocokkan gambar dengan kata dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini memastikan setiap anak mendapatkan tantangan yang sesuai dan tetap termotivasi belajar.

B. Tantangan Perbedaan Minat dan motivasi Anak

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, setiap anak membawa minat, hobi, dan motivasi belajar yang berbeda. Ada anak yang tertarik pada hewan, ada yang suka warna atau kendaraan, dan ada yang lebih senang aktivitas fisik. Perbedaan ini membuat metode pengajaran yang sama tidak selalu efektif untuk semua anak. Jika metode atau materi tidak sesuai minat mereka, anak bisa cepat bosan, kurang fokus, atau kehilangan semangat belajar.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru dapat menerapkan pendekatan tematik yang mengaitkan pembelajaran dengan topik yang menarik bagi anak, atau pendekatan berbasis proyek yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas kreatif sesuai minatnya. Dengan strategi ini, anak merasa belajar lebih relevan, menyenangkan, dan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Contoh: Misalnya, anak yang menyukai hewan dapat mempelajari kosakata hewan dalam bahasa Inggris melalui cerita bergambar tentang hewan atau proyek membuat poster hewan lengkap dengan nama-nama dalam bahasa Inggris. Anak menempelkan gambar hewan, menulis atau menempelkan kata bahasa Inggris, dan kemudian mempresentasikannya kepada teman-teman sekelas. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mendorong kreativitas dan partisipasi aktif anak.

C. Tantangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal, sehingga kemampuan memori, perhatian, pemahaman instruksi, dan pengolahan informasi mereka terbatas. Hal ini membuat anak mudah lupa kosakata baru, sulit mengikuti instruksi panjang, atau kesulitan memahami konsep abstrak dalam bahasa Inggris. Tantangan kognitif ini menjadi faktor penting yang harus diperhatikan guru agar pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan.

Guru dapat menggunakan kegiatan belajar singkat, berulang, dan multisensorial. Menggabungkan audio (lagu), visual (gambar atau poster), dan kinestetik (gerakan) dapat membantu anak memahami dan mengingat kosakata atau frasa bahasa Inggris. Contoh: Saat mengenalkan kata-kata

tentang bagian tubuh, guru menyanyikan lagu “Head, Shoulders, Knees, and Toes” sambil menunjuk bagian tubuh sesuai kata yang disebut. Dengan cara ini, anak belajar melalui gerakan, suara, dan visual sekaligus, sehingga lebih mudah mengingat dan memahami bahasa Inggris.

D. Tantangan Psikologis dan Motivasi

Anak usia dini sering menghadapi tantangan psikologis saat belajar bahasa Inggris, seperti rasa malu, takut salah, atau kurang percaya diri untuk berbicara di depan teman-teman. Selain itu, motivasi anak bisa bervariasi; beberapa anak sangat antusias, sementara yang lain cepat kehilangan minat jika kegiatan dianggap membosankan atau terlalu sulit. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi partisipasi dan keberhasilan belajar bahasa Inggris.

Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung, serta memberikan umpan balik positif agar anak merasa aman dan termotivasi. Aktivitas harus dirancang agar sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan anak. Contoh: Saat anak mencoba memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, guru memberikan pujian atas usaha mereka, sambil membimbing ringan pengucapan kata yang salah. Dengan cara ini, anak tetap termotivasi belajar tanpa merasa takut atau malu.

E. Tantangan Sosial dan Lingkungan

Lingkungan sosial dan keluarga anak sangat memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Anak yang kurang mendapat dukungan di rumah atau jarang terpapar bahasa Inggris akan menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata, kalimat sederhana, dan praktik berbicara. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan berbeda juga dapat memengaruhi kepercayaan diri dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Guru dapat melibatkan orang tua untuk mendukung anak di rumah dan menciptakan lingkungan belajar yang kaya stimulasi bahasa Inggris di sekolah. Aktivitas kelompok yang melibatkan teman sebaya juga dapat mendorong anak berlatih bahasa Inggris secara alami. Contoh: Guru menyediakan ruang bermain bahasa Inggris, membaca cerita bersama, dan

mengajak anak melakukan kegiatan kelompok seperti bermain peran, sehingga anak terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sosial yang menyenangkan.

F. Tantangan Ketidakkonsistenan Bahasa di Rumah

Salah satu tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini adalah ketidakkonsistenan penggunaan bahasa di rumah. Anak yang jarang mendengar atau menggunakan bahasa Inggris di lingkungan keluarga cenderung sulit mengingat kosakata dan ungkapan yang dipelajari di sekolah. Kurangnya eksposur bahasa Inggris secara berulang membuat kemampuan bahasa anak sulit berkembang secara optimal, karena anak usia dini sangat bergantung pada pengulangan dan konteks nyata untuk memahami dan mengingat bahasa baru.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru dan sekolah dapat melibatkan orang tua dalam praktik bahasa Inggris ringan di rumah. Orang tua tidak perlu menjadi ahli bahasa, cukup menerapkan kosakata atau ungkapan sederhana dalam rutinitas sehari-hari sehingga anak mendapat kesempatan menggunakan bahasa Inggris secara konsisten. Keterlibatan ini juga memperkuat hubungan belajar antara rumah dan sekolah. Contoh: Orang tua dapat menyapa anak dengan “Good morning” setiap pagi, menanyakan “What’s this?” sambil menunjuk benda-benda sehari-hari seperti buku, sendok, atau mainan. Selain itu, orang tua bisa membaca buku cerita bergambar bahasa Inggris bersama anak atau menyanyikan lagu-lagu sederhana setiap hari. Praktik konsisten ini membantu anak mengingat kosakata baru dan mengembangkan keterampilan berbahasa secara alami.

G. Tantangan Metodologis dan Kurikulum

Tantangan metodologis dan kurikulum muncul ketika pendekatan pembelajaran atau materi tidak sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Kurikulum yang terlalu formal atau terlalu padat dapat membuat anak cepat bosan, sulit memahami bahasa Inggris, dan mengurangi partisipasi aktif. Selain itu, kurangnya variasi metode mengajar yang sesuai perkembangan anak juga menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Guru perlu menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan, proyek, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kurikulum sebaiknya fleksibel, adaptif, dan kontekstual sehingga anak dapat belajar bahasa Inggris secara menyenangkan. Contoh: Alih-alih memberikan latihan menulis panjang, guru menggunakan permainan mencocokkan gambar dengan kata, proyek membuat poster binatang dengan nama dalam bahasa Inggris, atau bernyanyi lagu sederhana yang terkait kosakata. Dengan cara ini, anak belajar secara aktif, relevan, dan menyenangkan.

H. Tantangan Keterbatasan Guru Berbahasa Inggris

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di usia dini adalah guru yang belum sepenuhnya fasih berbahasa Inggris. Hal ini dapat membatasi kemampuan guru dalam memberikan instruksi, menjelaskan kosakata atau frasa, serta membimbing anak untuk berbicara secara natural. Kekurangan ini berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran dan membuat anak kurang percaya diri saat berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, guru dapat mengikuti pelatihan bahasa Inggris, memanfaatkan materi audio-visual, dan melakukan bimbingan peer-teaching dengan guru lain yang lebih kompeten. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga membantu anak tetap memperoleh input bahasa Inggris yang benar. Contoh: Guru menayangkan video lagu bahasa Inggris untuk mengajarkan kosakata baru, atau menggunakan audio rekaman instruksi sederhana agar anak tetap terbiasa mendengar dan meniru pengucapan yang tepat meskipun guru tidak lancar berbicara.

Tantangan lain dalam pembelajaran bahasa Inggris di usia dini adalah keterbatasan jumlah guru yang memiliki kompetensi khusus di bidang bahasa Inggris. Banyak lembaga PAUD atau TK belum memiliki tenaga pengajar khusus bahasa Inggris, sehingga pembelajaran sering kali dilakukan oleh guru kelas yang kemampuan bahasanya terbatas. Kondisi ini membuat intensitas dan kualitas pembelajaran bahasa Inggris tidak merata di setiap sekolah. Selain itu, jumlah guru yang terbatas juga mengakibatkan beban mengajar menjadi lebih berat, karena guru harus menangani berbagai aspek

perkembangan anak sekaligus. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris di usia dini sering kurang mendapat perhatian optimal.

I. Tantangan Keterbatasan Kompetensi Guru Berbahasa Inggris

Salah satu tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di usia dini adalah keterbatasan kompetensi guru. Tidak semua guru memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris maupun pelatihan khusus dalam mengajarkannya kepada anak usia dini. Akibatnya, guru sering kali hanya berfokus pada pengenalan kosakata sederhana tanpa strategi yang tepat untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Tantangan ini juga muncul karena kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode, media, dan teknik pembelajaran yang kreatif sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, guru yang tidak percaya diri menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari cenderung mengurangi frekuensi penggunaan bahasa tersebut di kelas, sehingga input bahasa yang diterima anak menjadi terbatas.

Untuk mengatasi keterbatasan kompetensi guru, perlu dilakukan pelatihan dan pengembangan profesional secara berkelanjutan, baik melalui workshop, seminar, maupun program sertifikasi bahasa Inggris untuk guru PAUD. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi dan media digital sebagai sarana belajar mandiri sekaligus bahan ajar yang menarik bagi anak. Kolaborasi dengan guru bahasa Inggris atau tenaga ahli juga dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan berupa penyediaan sumber belajar, kesempatan pengembangan diri, serta mendorong budaya belajar sepanjang hayat bagi guru, sehingga kompetensi mereka dalam mengajar bahasa Inggris di usia dini dapat terus berkembang.

J. Tantangan Ketersediaan Waktu Guru

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini adalah keterbatasan waktu guru. Guru tidak hanya mengajar bahasa Inggris, tetapi juga menangani berbagai tugas lain, seperti manajemen kelas, administrasi, dan pembelajaran mata pelajaran lain.

Akibatnya, waktu yang tersedia untuk mengajar bahasa Inggris sering terbatas, sehingga anak mendapatkan eksposur bahasa yang kurang optimal.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, guru dapat mengintegrasikan bahasa Inggris ke dalam rutinitas harian dan kegiatan bermain. Strategi ini memungkinkan anak belajar bahasa secara alami dan berkelanjutan tanpa menambah beban waktu mengajar secara signifikan. Pendekatan ini juga membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan bagi anak. Contoh: Saat melakukan kegiatan bermain peran “belanja di pasar”, guru dapat menambahkan kosakata bahasa Inggris seperti “apple,” “banana,” atau “money.” Anak menirukan kata-kata tersebut sambil membeli dan menjual barang mainan. Selain itu, saat kegiatan menyusun meja makan, guru bisa menyebutkan nama alat makan dalam bahasa Inggris seperti “fork,” “spoon,” atau “plate,” sehingga anak belajar kosakata baru secara alami. Pendekatan ini memungkinkan bahasa Inggris dipelajari secara rutin tanpa memerlukan sesi khusus tambahan.

K. Tantangan Penggunaan Media dan Alat Peraga

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, salah satu tantangan yang sering ditemui adalah kesulitan anak memahami kosakata baru ketika media atau alat peraga yang digunakan kurang sesuai dengan usia, minat, atau kemampuan mereka. Media yang membosankan, terlalu abstrak, atau tidak interaktif dapat membuat anak cepat kehilangan fokus, sulit mengingat kosakata, dan kurang termotivasi untuk belajar.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru perlu memilih media dan alat peraga yang kreatif, visual, dan interaktif, sehingga menarik perhatian anak dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Media yang tepat tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi juga meningkatkan minat dan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Contoh: Beberapa contoh media dan alat peraga yang efektif antara lain: boneka untuk bermain peran dan mengenalkan dialog sederhana, mini-book berisi gambar dan kata bahasa Inggris, puzzle untuk mengaitkan kata dengan objek, atau lagu interaktif yang mengajak anak bernyanyi sambil menirukan

kosakata dan gerakan. Dengan penggunaan media yang sesuai, anak belajar bahasa Inggris secara menyenangkan, kontekstual, dan lebih mudah mengingat kosakata serta kalimat sederhana.

L. Keterbatasan Sarana dan Teknologi Pembelajaran

Keterbatasan sarana, alat peraga, dan teknologi menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Tanpa media yang menarik dan bervariasi, anak mungkin cepat bosan, sulit memahami kosakata atau kalimat, dan kehilangan minat untuk belajar. Kekurangan sarana juga membatasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran interaktif dan kreatif. Guru dapat memanfaatkan media sederhana buatan sendiri, buku bergambar, audio-visual, atau perangkat digital yang tersedia. Kreativitas guru dalam menggunakan bahan lokal atau teknologi sederhana sangat penting untuk memastikan anak tetap terlibat aktif. Contoh: Guru membuat flashcard dari karton warna-warni untuk mengenalkan kosakata hewan, menggunakan video lagu bahasa Inggris, atau memanfaatkan tablet dengan aplikasi edukatif sederhana untuk bermain sambil belajar.

M. Pemanfaatan Teknologi Sederhana untuk Mengatasi Tantangan

Penggunaan teknologi tidak harus selalu canggih; teknologi sederhana juga sangat efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Media sederhana dapat membantu anak belajar secara interaktif, meningkatkan motivasi, dan mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi sederhana ini, anak tetap belajar secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan usia, meskipun sekolah atau guru memiliki keterbatasan sarana. Contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini Adalah:o

1. Audio Pemutar Musik atau Lagu. Guru dapat memutar lagu bahasa Inggris yang sederhana dan mudah diikuti anak untuk mengenalkan kosakata atau frasa. Metode ini membuat anak belajar sambil bernyanyi, sehingga lebih menyenangkan dan mudah diingat. Contoh: Memutar lagu “Hello Song” atau “Head, Shoulders, Knees, and Toes”

- untuk mengenalkan salam dan bagian tubuh. Anak menyanyi sambil melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan.
2. Video Cerita Bergambar. Video pendek dengan cerita bergambar memadukan visual dan audio sehingga membantu anak memahami kosakata, struktur kalimat, dan konteks cerita. Anak belajar bahasa Inggris secara kontekstual, bukan hanya menghafal kata. Contoh: Menayangkan video cerita “The Very Hungry Caterpillar” dan meminta anak menunjuk atau menirukan kosakata hewan atau makanan yang muncul di video.
 3. Flashcard Digital. Flashcard digital di tablet atau komputer memungkinkan anak mengenal kosakata baru secara visual dan interaktif. Guru bisa membuat permainan seperti “match the word with the picture” untuk melatih pengenalan kata dan pemahaman. Contoh: Anak diminta mencocokkan gambar buah dengan kata dalam bahasa Inggris, misalnya “apple,” “banana,” dan “orange” di aplikasi flashcard interaktif.
 4. Rekaman Suara Sederhana. Anak dapat merekam suaranya saat menyanyi, membaca kata, atau bercerita, lalu guru memberikan umpan balik. Cara ini melatih kemampuan berbicara, pengucapan, dan kepercayaan diri anak. Contoh: Anak merekam dirinya menyebutkan warna atau angka dalam bahasa Inggris, kemudian guru memutar kembali rekaman untuk menilai pengucapan dan memberi dorongan positif.
 5. Slide Interaktif, Presentasi interaktif dengan gambar, teks, dan suara digunakan untuk kegiatan belajar kelompok. Anak dapat menanggapi pertanyaan atau mengikuti aktivitas secara aktif, sehingga pembelajaran lebih hidup dan menarik. Contoh: Guru membuat slide tentang hewan dengan suara masing-masing hewan. Anak diminta menebak hewan dan menyebutkan nama dalam bahasa Inggris saat slide diputar.
 6. Papan Tulis Interaktif Sederhana. Guru dapat menggunakan papan tulis digital atau papan tulis biasa dengan lampu proyektor sederhana untuk menampilkan gambar, kata, atau animasi. Anak dapat menunjuk, menulis, atau menyebutkan kata yang ditampilkan.

- Contoh: Guru menampilkan gambar binatang dan meminta anak menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris atau menempelkan huruf yang sesuai.
7. Kamera atau Smartphone untuk Rekaman Video. Anak merekam diri mereka saat bercerita, bernyanyi, atau bermain peran. Guru kemudian meninjau rekaman untuk menilai kemampuan bahasa dan memberi umpan balik. Contoh: Anak merekam dialog sederhana “Hello, how are you?” dan guru memberikan komentar positif untuk memperkuat pengucapan dan kepercayaan diri.
 8. Alat Audio Sederhana. Penggunaan tape recorder, speaker, atau ponsel untuk memutar instruksi atau cerita bahasa Inggris. Anak menirukan kosakata dan kalimat yang didengar. Contoh: Guru memutar rekaman kosakata warna atau angka, kemudian anak diminta menirukan atau menunjuk benda yang sesuai.
 9. Aplikasi Paint atau Drawing Sederhana di Tablet. Anak menggambar sambil belajar kosakata. Misalnya menggambar buah atau hewan dan menulis nama dalam bahasa Inggris dengan bantuan guru atau aplikasi. Contoh: Anak menggambar apel, menulis “apple,” lalu menunjukkan hasilnya ke teman atau guru.
 10. Slide Interaktif Sederhana. Guru membuat presentasi dengan gambar, teks, dan suara untuk kegiatan kelompok. Anak dapat menanggapi pertanyaan atau melakukan aktivitas langsung di slide. Contoh: Slide tentang angka 1–10, anak diminta menunjuk angka yang disebut guru atau menghitung benda yang ada di slide.

N. Tantangan Anak dengan Kebutuhan Khusus

Anak dengan kebutuhan khusus seperti tunawicara, tunanetra, tunarungu, atau gangguan belajar lainnya menghadapi tantangan unik dalam pembelajaran bahasa Inggris (Fitria, 2025a, 2025b). Mereka memerlukan pendekatan khusus karena kemampuan komunikasi, persepsi, dan interaksi mereka berbeda dengan anak pada umumnya. Tanpa strategi yang tepat, anak-anak ini berisiko mengalami kesulitan memahami kosakata, berbicara, mendengar, atau mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru dapat menerapkan strategi diferensiasi dan individualisasi. Artinya, setiap anak diberikan metode, media, dan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Penggunaan alat bantu visual, audio, atau sentuhan, serta bimbingan individual atau kelompok kecil, dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak. Selain itu, guru perlu bersabar, konsisten, dan kreatif dalam menyesuaikan kegiatan agar anak tetap termotivasi belajar bahasa Inggris. Contoh penerapan penilaian dan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak dengan kebutuhan khusus:

1. Anak Tunarungu

Anak tunarungu menghadapi kesulitan dalam mendengar kata atau instruksi verbal. Untuk itu, guru dapat menggunakan flashcard bergambar agar kosakata dapat dikenali secara visual. Selain itu, gestur tangan dan bahasa isyarat membantu anak memahami instruksi dan frasa sederhana. Misalnya, ketika belajar kata “apple,” guru menunjukkan gambar apel sambil menirukan gerakan tangan yang mewakili kata tersebut. Penilaian bisa dilakukan dengan meminta anak menunjukkan gambar yang sesuai ketika guru menyebutkan kosakata melalui bahasa isyarat.

2. Anak Tunanetra

Anak tunanetra membutuhkan pendekatan berbasis audio dan sentuhan. Guru dapat memanfaatkan materi audio, buku braille, atau benda nyata sebagai alat peraga untuk belajar kosakata dan instruksi. Contohnya, untuk mengenalkan kata “ball,” anak dapat meraba bola nyata sambil mendengar guru mengucapkan kata tersebut. Penilaian dapat dilakukan dengan meminta anak menyebutkan nama benda atau menempelkan label braille pada objek yang sesuai.

3. Anak Tunawicara

Anak tunawicara memiliki keterbatasan dalam berbicara. Guru memberi kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri melalui gambar, simbol, atau alat komunikasi alternatif, seperti papan komunikasi. Misalnya, anak menunjuk gambar “dog” saat diminta menyebutkan hewan favoritnya. Guru tetap mengenalkan pengucapan

kata melalui model agar anak terbiasa mendengar kosakata bahasa Inggris. Penilaian dapat dilakukan dengan mengamati penggunaan simbol atau gambar dalam komunikasi dan memahami kosakata yang dipelajari.

4. Anak dengan Gangguan Belajar

Anak dengan gangguan belajar memerlukan materi yang disederhanakan dan berulang. Guru dapat membagi pembelajaran menjadi langkah-langkah kecil, menggunakan pengulangan, dan memberikan aktivitas bermain yang kontekstual. Misalnya, untuk mengenalkan kosakata hewan, guru mengajak anak bermain “animal matching game” di mana anak mencocokkan gambar hewan dengan kata bahasa Inggris. Penilaian dilakukan dengan melihat kemampuan anak mengenali dan mengasosiasikan kata dengan gambar secara konsisten.

Pendekatan ini menekankan inklusivitas, kreativitas, dan adaptasi metode agar setiap anak dengan kebutuhan khusus dapat berpartisipasi aktif, memahami materi, dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memotivasi.

O. Solusi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, guru perlu menerapkan strategi yang menyenangkan, adaptif, dan kontekstual. Pendekatan ini memastikan anak tetap termotivasi, aktif berpartisipasi, dan memperoleh pengalaman belajar yang positif.

1. Penggunaan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan. Guru menggunakan pendekatan belajar yang menggabungkan permainan, lagu, dan aktivitas kreatif agar anak lebih antusias dan mudah menyerap kosakata baru. Contoh: Mengajarkan kata-kata warna dengan permainan “Color Hunt,” di mana anak diminta mencari benda berwarna tertentu di kelas sambil menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris.
2. Peningkatan Motivasi dan Minat Anak. Guru menyesuaikan materi dan kegiatan dengan minat anak agar mereka lebih termotivasi belajar. Contoh: Anak yang menyukai hewan belajar kosakata hewan melalui cerita bergambar atau proyek membuat poster hewan dalam bahasa Inggris.

3. Peran Orang Tua dan Lingkungan Keluarga. Orang tua dilibatkan dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di rumah melalui kegiatan ringan dan rutin. Contoh: Orang tua menyapa anak dengan “Good morning” atau menanyakan “What’s this?” pada benda sehari-hari untuk memperkuat kosakata.
4. Pengembangan Kompetensi Guru. Guru diberi pelatihan, workshop, atau bimbingan peer-teaching agar mampu mengajar bahasa Inggris secara efektif dan adaptif (Fitria, 2021b). Contoh: Guru mengikuti pelatihan pengajaran lagu dan cerita interaktif bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan materi dengan kreatif.
5. Pemanfaatan Teknologi dan Media Interaktif. Menggunakan teknologi sederhana atau interaktif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Contoh: Anak belajar kosakata melalui aplikasi edukatif di tablet, menonton video cerita bergambar, atau bermain game edukatif interaktif.
6. Penyesuaian Kurikulum dan Strategi Pembelajaran. Kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini, memperhatikan tingkat kemampuan, konteks lokal, dan perkembangan bahasa anak. Contoh: Mengaitkan tema “pasar” dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga anak belajar kosakata sambil bermain jual-beli.
7. Strategi Pembelajaran Interaktif. Guru menciptakan kegiatan belajar yang melibatkan partisipasi aktif anak, kolaborasi teman sebaya, dan pengalaman nyata. Contoh: Bermain peran sebagai penjual dan pembeli di toko mini sambil menggunakan kosakata bahasa Inggris.
8. Penguatan Bahasa melalui Rutinitas Sehari-hari. Bahasa Inggris diterapkan dalam kegiatan rutin agar anak terbiasa menggunakan kosakata dan frasa sederhana. Contoh: Mengucapkan kata-kata seperti “wash your hands,” “eat your lunch,” atau “brush your teeth” selama kegiatan harian di kelas.
9. Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Kreatif. Menggunakan alat peraga, poster, boneka, mini-book, atau benda nyata untuk mendukung pembelajaran. Contoh: Menggunakan flashcard bergambar buah-buahan, puzzle

hewan, atau mini-book tentang warna untuk belajar kosakata baru.

10. Pendekatan Individual dan Diferensiasi. Penilaian dan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan masing-masing anak. Contoh: Memberikan lembar tugas berbeda sesuai tingkat kemampuan, seperti anak pemula fokus pada menyebutkan kata, sedangkan anak mahir membuat kalimat sederhana.
11. Kolaborasi Guru-Orang Tua-Komunitas. Guru bekerja sama dengan orang tua dan anggota komunitas untuk mendukung kegiatan belajar bahasa Inggris anak. Contoh: Mengadakan kegiatan drama mini atau storytelling di mana orang tua membantu membaca cerita dalam bahasa Inggris, sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar kontekstual dan menyenangkan.

P. Dukungan Lingkungan Rumah dan Sekolah

Lingkungan rumah dan sekolah memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Dukungan ini dapat memperkuat pengalaman belajar, meningkatkan motivasi, dan membantu anak menerapkan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Anak yang mendapat stimulasi bahasa di rumah dan sekolah cenderung lebih percaya diri dan cepat berkembang kemampuannya.

1. Dukungan Lingkungan Rumah

Lingkungan rumah memiliki peran penting dalam memperkuat pembelajaran bahasa Inggris yang diperoleh anak di sekolah. Dukungan orang tua dan keluarga dapat menjadi jembatan yang membantu anak lebih percaya diri menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya dukungan rumah, pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini menjadi lebih bermakna karena anak tidak hanya belajar di sekolah, tetapi juga mendapat penguatan dari lingkungan terdekatnya. Hal ini membantu anak membangun rasa percaya diri, motivasi, dan kebiasaan positif dalam belajar bahasa Inggris. Beberapa bentuk dukungan tersebut antara lain:

a. Penyediaan Media Belajar

Orang tua berperan penting dalam menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat membantu anak

mengenal bahasa Inggris sejak dini. Media ini bisa berupa buku cerita bergambar, lagu anak, permainan edukatif, hingga aplikasi pembelajaran yang ramah anak. Dengan adanya media tersebut, anak memiliki kesempatan lebih banyak untuk mengenal dan mengulang kosakata dalam berbagai bentuk.

- b. **Penggunaan Bahasa Inggris dalam Rutinitas**
Anak dapat diperkenalkan pada kosakata bahasa Inggris melalui kegiatan sehari-hari di rumah. Misalnya saat makan, bermain, atau merapikan mainan, orang tua bisa menyebutkan kata-kata sederhana dalam bahasa Inggris. Penggunaan ini membuat anak terbiasa mendengar dan mempraktikkan bahasa secara alami.
- c. **Dukungan Emosional dari Orang Tua**
Belajar bahasa asing bisa menimbulkan rasa ragu atau takut salah bagi anak. Karena itu, orang tua perlu memberikan dorongan berupa pujian, apresiasi, dan sikap sabar ketika anak mencoba menggunakan bahasa Inggris. Dukungan emosional ini meningkatkan rasa percaya diri anak untuk terus berlatih tanpa khawatir membuat kesalahan.
- d. **Penciptaan Suasana Literasi di Rumah**
Rumah yang mendukung literasi akan membantu anak lebih cepat berkembang dalam bahasa. Misalnya, dengan menyiapkan sudut baca khusus, menempel poster kosakata, atau menyediakan permainan kata sederhana. Lingkungan seperti ini membuat anak merasa bahwa belajar bahasa adalah bagian dari keseharian, bukan aktivitas yang membebani.
- e. **Keterlibatan Orang Tua dalam Aktivitas Belajar**
Anak membutuhkan keterlibatan langsung dari orang tua dalam proses belajarnya. Misalnya dengan mendampingi anak saat membaca buku, bermain peran, atau menyanyi bersama. Keterlibatan ini memperkuat penguasaan bahasa Inggris anak, dan mempererat hubungan emosional orang tua dan anak.
- f. **Pembelajaran Menyenangkan di Rumah**
Belajar bahasa Inggris tidak harus selalu formal, tetapi bisa dikemas menjadi aktivitas yang menyenangkan. Misalnya melalui permainan kreatif, bernyanyi, atau

menggambar sambil menyebutkan kosakata. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa rileks dan lebih cepat menyerap kosakata baru.

g. **Konsistensi Dukungan**

Dukungan lingkungan rumah harus dilakukan secara berkelanjutan agar hasilnya maksimal. Konsistensi ini berarti orang tua tetap melibatkan bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari anak, tidak hanya sesekali. Dengan pembiasaan yang rutin, anak akan lebih mudah menginternalisasi kosakata dan pola bahasa.

2. Dukungan Sekolah

Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Sebagai lingkungan pendidikan formal pertama setelah rumah, sekolah tidak hanya menjadi tempat anak memperoleh pengetahuan, tetapi juga wadah untuk menumbuhkan rasa percaya diri, keterampilan sosial, serta kemampuan berbahasa asing secara bertahap. Dukungan yang diberikan sekolah dapat berupa penyediaan kurikulum yang sesuai, tenaga pendidik yang kompeten, fasilitas belajar yang memadai, hingga penciptaan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu, sekolah juga menjadi penghubung penting antara lingkungan keluarga dan masyarakat dalam memastikan proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung optimal. Dengan dukungan yang tepat, sekolah mampu membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa Inggris sejak dini tanpa meninggalkan aspek bermain, kreativitas, dan kebutuhan perkembangan anak.

a. **Penyediaan Kurikulum yang Tepat**

Sekolah berperan penting dalam merancang kurikulum bahasa Inggris yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Kurikulum harus menekankan aspek bermain sambil belajar, penggunaan kosakata sederhana, serta keterampilan mendengar dan berbicara sebagai dasar sebelum membaca dan menulis.

b. **Ketersediaan Guru yang Kompeten**

Guru yang mengajar bahasa Inggris di tingkat anak usia dini perlu memiliki kompetensi dalam pedagogi anak, keterampilan berbahasa, serta kreativitas dalam mengelola kelas. Dukungan sekolah terlihat dari upaya menyediakan tenaga pengajar yang terlatih, profesional, dan memiliki kepekaan terhadap kebutuhan anak.

- c. **Fasilitas dan Media Pembelajaran**
Sekolah mendukung pembelajaran dengan menyediakan ruang kelas yang kondusif, media visual (poster, flashcard, big book), audio-visual, serta mainan edukatif yang mendukung perkembangan bahasa. Lingkungan yang kaya akan rangsangan visual dan auditif membantu anak lebih mudah menyerap kosakata baru.
- d. **Penciptaan Lingkungan Belajar yang Mendukung**
Sekolah perlu membangun suasana yang ramah, menyenangkan, dan mendorong anak berani berekspresi menggunakan bahasa Inggris. Misalnya melalui lagu, permainan, dan aktivitas kelompok yang memungkinkan anak berinteraksi secara alami dalam bahasa target.
- e. **Pengembangan Kegiatan Ekstrakurikuler**
Sekolah juga dapat menyediakan kegiatan tambahan yang berkaitan dengan bahasa Inggris, seperti English Day, storytelling club, atau permainan bahasa. Kegiatan ini membantu anak terbiasa menggunakan bahasa Inggris di luar jam pelajaran formal dengan cara yang lebih santai.
- f. **Kolaborasi dengan Orang Tua**
Dukungan sekolah tidak hanya terjadi di kelas, tetapi juga melalui kerja sama dengan orang tua. Misalnya, sekolah memberikan arahan kepada orang tua tentang cara sederhana mendukung pembelajaran bahasa Inggris di rumah, serta melaporkan perkembangan bahasa anak secara rutin.
- g. **Evaluasi dan Pemantauan Berkala**
Sekolah perlu melakukan penilaian secara berkelanjutan untuk memantau perkembangan bahasa Inggris anak. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan intervensi yang sesuai dengan kebutuhan

masing-masing anak, sehingga proses belajar berjalan efektif dan tidak membebani anak.

Q. Solusi Penyediaan bahan ajar yang tepat

Penyediaan bahan ajar yang tepat sangat penting agar anak usia dini dapat belajar bahasa Inggris dengan efektif dan menyenangkan. Bahan ajar harus sesuai dengan usia, kemampuan, minat, dan konteks lokal anak. Pemilihan bahan yang tepat membantu anak memahami kosakata, struktur kalimat sederhana, serta memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi. Dengan menyediakan berbagai jenis bahan ajar yang tepat, anak lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan pembelajaran menjadi kontekstual, menarik, serta efektif. Contoh solusi dalam penyediaan bahan ajar yang tepat:

1. Bahan Visual dan Konkret

Bahan visual dan konkret membantu anak memahami kosakata baru secara langsung melalui indera penglihatan dan sentuhan. Media ini membuat pembelajaran lebih nyata dan mudah diingat. Contoh: Guru menggunakan flashcard bergambar untuk mengenalkan buah-buahan (“apple,” “banana”), poster dengan gambar hewan, boneka untuk role-play, atau alat peraga dari benda sehari-hari seperti sendok, cangkir, atau mainan. Anak menunjuk atau menyebutkan nama benda dalam bahasa Inggris sesuai alat peraga.

2. Media Audio-Visual

Media audio-visual mendukung kemampuan mendengar dan pengucapan bahasa Inggris anak. Dengan kombinasi suara dan gambar, anak belajar secara kontekstual dan menyenangkan. Contoh: Memutar lagu bahasa Inggris seperti “Head, Shoulders, Knees, and Toes” untuk mengenalkan bagian tubuh, atau menayangkan video cerita bergambar sederhana di mana anak diminta menirukan kata atau kalimat yang terdengar.

3. Bahan Kreatif Buatan Guru atau Anak

Bahan kreatif buatan guru atau anak membuat pembelajaran lebih relevan, personal, dan menyenangkan. Anak lebih termotivasi karena terlibat langsung dalam pembuatan materi. Contoh: Anak membuat mini-book

tentang hewan favorit mereka lengkap dengan nama dalam bahasa Inggris, atau guru membuat kartu permainan kosakata sederhana yang bisa dimainkan di kelas.

4. Bahan Digital Sederhana

Bahan digital sederhana memungkinkan pembelajaran interaktif tanpa memerlukan teknologi canggih. Anak dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan media yang menarik. Contoh: Menggunakan aplikasi edukatif untuk mengenal huruf, kata, dan kalimat sederhana, atau slide interaktif yang menampilkan gambar, teks, dan suara untuk kegiatan kelompok di kelas.

5. Buku Cerita Bergambar (Storybooks with Pictures)

Buku cerita bergambar membantu anak memahami kosakata dan struktur kalimat sederhana melalui narasi dan ilustrasi. Anak dapat mengikuti alur cerita sambil mengenal kata-kata baru. Contoh: Buku bergambar tentang kehidupan sehari-hari, hewan, atau profesi, di mana anak menunjuk gambar sambil menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris.

6. Alat Peraga Sensorik (Sensory Materials)

Bahan sensorik memungkinkan anak belajar melalui sentuhan, rasa, dan gerakan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendalam. Contoh: Menggunakan pasir berwarna, mainan bertekstur, atau benda nyata seperti buah dan sayuran untuk mengenalkan kata-kata dalam bahasa Inggris sambil anak menyentuh dan memegang benda tersebut.

7. Kartu Permainan Edukatif (Educational Game Cards)

Permainan kartu membantu anak belajar kosakata dan konsep bahasa secara interaktif melalui kompetisi atau kolaborasi dengan teman sekelas. Contoh: Kartu memori (memory cards) untuk mencocokkan gambar dan kata, atau kartu "action words" untuk bermain charades sederhana dalam bahasa Inggris.

8. Poster dan Wall Chart Interaktif

Poster atau chart interaktif memudahkan anak belajar secara visual dan berulang-ulang. Anak dapat merespons dengan menunjuk, menyebut, atau menempelkan label. Contoh: Poster alfabet dengan gambar benda, chart warna,

angka, atau hewan yang bisa anak gunakan untuk latihan harian di kelas.

9. Mini Drama atau Puppet Show Materials

Alat untuk drama mini atau pertunjukan boneka membantu anak belajar bahasa Inggris secara kontekstual melalui bermain peran dan bercerita. Contoh: Boneka hewan atau karakter kartun untuk dialog sederhana, di mana anak berperan sebagai penjual dan pembeli atau menceritakan cerita pendek dalam bahasa Inggris.

10. Alat Musik Sederhana

Alat musik membantu anak belajar bahasa Inggris melalui lagu dan ritme, meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, dan mengingat kosakata. Contoh: Menggunakan drum mini, marakas, atau xilofon untuk bernyanyi lagu bahasa Inggris sederhana seperti “Twinkle, Twinkle, Little Star” sambil anak menirukan lirik.

11. Kalender dan Jadwal Visual

Media ini membantu anak mengenal kosakata hari, bulan, atau kegiatan rutin dalam bahasa Inggris, sekaligus membangun pemahaman urutan waktu. Contoh: Kalender kelas di mana anak menempelkan gambar kegiatan harian dengan label bahasa Inggris, seperti “play,” “eat,” “read.”

12. Board Games Edukatif

Permainan papan membantu anak belajar kosakata, angka, atau perintah sederhana sambil bersosialisasi dengan teman. Contoh: Game ular tangga dengan instruksi bahasa Inggris, atau permainan “Bingo” huruf dan kata.

13. Alat Peraga Alam dan Lingkungan Sekitar

Bahan ajar dari alam atau benda sekitar membuat pembelajaran lebih nyata dan kontekstual. Contoh: Daun, bunga, batu, atau buah-buahan digunakan untuk mengenalkan kosakata warna, bentuk, atau nama benda dalam bahasa Inggris.

14. Puzzle

Permainan puzzle mendukung pengenalan kosakata sambil melatih kemampuan motorik halus dan berpikir logis (Fitria, 2023d, 2023b). Contoh: Puzzle binatang dengan nama dalam bahasa Inggris, atau tangram bentuk geometris sambil anak menyebutkan warna dan bentuk dalam bahasa Inggris.

R. Inovasi dan strategi adaptif untuk konteks lokal

Dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, inovasi dan strategi adaptif penting untuk menyesuaikan metode dengan kondisi, budaya, dan lingkungan lokal anak (Rosa et al., 2021).. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tetap relevan, menyenangkan, dan efektif, meskipun sumber daya terbatas atau anak berasal dari latar belakang budaya yang beragam. Dengan strategi ini, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih mudah diterima anak, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan sesuai dengan budaya lokal, sehingga anak lebih termotivasi dan mampu menguasai bahasa dengan baik (Fitria, 2022b). Contoh strategi adaptif untuk konteks lokal:

1. Menggunakan Bahasa Campuran (Code-Switching) Secara Bijak

Strategi ini memanfaatkan bahasa ibu anak sementara untuk menjelaskan kosakata atau instruksi yang sulit, sehingga anak lebih mudah memahami materi baru. Setelah pemahaman terbentuk, guru beralih kembali ke bahasa Inggris secara bertahap agar anak terbiasa. Contoh: Guru menjelaskan kata “vegetables” sambil menyebutkan padanannya dalam bahasa lokal (“sayur-sayuran”), kemudian meminta anak menyebutkan kata “vegetables” dalam bahasa Inggris saat bermain pasar mini.

2. Integrasi Budaya Lokal

Pembelajaran bahasa Inggris dihubungkan dengan budaya atau tradisi lokal, misalnya cerita rakyat, lagu, atau permainan tradisional. Hal ini membuat anak lebih mudah memahami konteks dan lebih tertarik belajar. Contoh: Mengajarkan kosakata hewan melalui cerita rakyat lokal “Kancil dan Buaya,” lalu anak menirukan kata-kata seperti “mouse deer” (kancil) dan “crocodile” (buaya) dalam bahasa Inggris sambil menceritakan kembali kisahnya.

3. Pemanfaatan Sumber Daya Lokal

Benda nyata di lingkungan sekitar digunakan sebagai alat peraga atau media belajar agar anak belajar secara kontekstual dan nyata. Strategi ini menambah pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan. Contoh: Anak diajarkan kosakata buah-buahan dengan memegang dan

- menyebutkan nama buah lokal dalam bahasa Inggris, misalnya “mango,” “banana,” atau “papaya.”
4. Penggunaan Media Alami dan Lingkungan Sekitar
Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar bahasa Inggris agar anak belajar secara kontekstual. Contoh: Mengajak anak berjalan di taman sambil menyebutkan nama benda atau hewan dalam bahasa Inggris, seperti “tree,” “flower,” “bird.”
 5. Pembelajaran Berbasis Proyek Sederhana
Anak belajar bahasa Inggris melalui proyek kreatif yang sesuai konteks lokal. Contoh: Anak membuat poster “My Favorite Fruit” menggunakan buah lokal dan menuliskan nama buah dalam bahasa Inggris, kemudian mempresentasikan hasilnya.
 6. Penggunaan Lagu dan Gerakan Tradisional
Menggabungkan lagu anak lokal dengan kosakata bahasa Inggris agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat. Contoh: Menyanyikan lagu tradisional lokal sambil menambahkan kata-kata bahasa Inggris untuk warna atau angka.
 7. Storytelling dengan Boneka atau Alat Peraga Lokal
Menggunakan boneka atau alat peraga dari lingkungan sekitar untuk bercerita sehingga anak lebih mudah memahami kosakata dan kalimat sederhana. Contoh: Boneka hewan lokal (misal ayam atau kambing) digunakan untuk bermain peran dengan dialog bahasa Inggris sederhana.
 8. Penyesuaian Aktivitas Sesuai Karakteristik Anak
Menyesuaikan metode pembelajaran berdasarkan tingkat perkembangan, minat, dan kemampuan anak. Contoh: Anak yang pemalu lebih banyak diberi kegiatan mendengar dan menirukan kosakata melalui media audio-visual, sementara anak yang aktif diajak bermain peran atau bernyanyi.
 9. Pendekatan Tematik
Pembelajaran diatur berdasarkan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga kosakata dan kalimat yang diajarkan relevan dan mudah diterapkan. Contoh: Tema “Pasar” digunakan untuk mengajarkan kosakata jual-beli, seperti “buy,” “sell,” “apple,” “banana,”

sambil anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli di mini market di kelas.

10. Kolaborasi dengan Komunitas

Orang tua, anggota komunitas, atau tenaga pendukung diajak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak memiliki kesempatan praktik bahasa Inggris dalam situasi nyata. Contoh: Mengadakan pertunjukan drama sederhana dengan tokoh cerita lokal, di mana anak memerankan peran sambil menggunakan kalimat bahasa Inggris, didampingi guru dan orang tua.

S. Pengelolaan kelas multilevel dan multikultural

Pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini sering dihadapkan pada kondisi kelas multilevel (tingkat kemampuan bahasa berbeda) dan multikultural (latar belakang budaya dan bahasa anak beragam). Pengelolaan kelas seperti ini membutuhkan strategi khusus agar semua anak tetap dapat belajar secara efektif, nyaman, dan inklusif.

1. Pengelolaan Kelas Multilevel

Pengelolaan kelas multilevel adalah strategi yang digunakan untuk menangani perbedaan tingkat kemampuan bahasa anak dalam satu kelas. Anak usia dini sering memiliki kemampuan bahasa Inggris yang bervariasi—ada yang mahir menyebut kata dan kalimat sederhana, sementara yang lain masih mengenal kosakata dasar. Tanpa pengelolaan yang tepat, anak-anak dengan kemampuan berbeda bisa merasa bosan atau tertinggal. Strategi pengelolaan kelas multilevel diantaranya:

- a. **Differensiasi Tugas** – Menyesuaikan aktivitas dan latihan berdasarkan kemampuan anak.

Contoh: Anak pemula diberi tugas menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris, sementara anak yang lebih mahir membuat kalimat lengkap, seperti “I like mango.”

- b. **Kelompok Belajar Berdasarkan Level** – Membagi anak ke dalam kelompok kecil sesuai kemampuan agar guru dapat lebih fokus. Contoh: Dalam permainan “matching words with pictures,” kelompok pemula hanya mencocokkan gambar dengan kata, sedangkan kelompok mahir diminta membuat kalimat dari kata-kata tersebut.

- c. **Aktivitas Pilihan Ganda atau Bertahap** – Menyediakan variasi kegiatan sehingga setiap anak dapat memilih sesuai kemampuan dan minat. Contoh: Anak bisa memilih bermain role-play sederhana, menyanyi, atau menulis kata di papan tulis sesuai tingkat kemampuan mereka.

Dengan pengelolaan kelas multilevel, guru dapat memastikan bahwa setiap anak belajar secara efektif dan merasa dihargai, sehingga motivasi dan perkembangan bahasa Inggris anak tetap optimal.

2. Pengelolaan Kelas Multikultural

Pengelolaan kelas multikultural bertujuan untuk menangani keberagaman latar belakang budaya, bahasa, dan pengalaman anak dalam satu kelas. Anak usia dini sering datang dari lingkungan keluarga yang berbeda, sehingga mereka membawa kebiasaan, bahasa ibu, dan cara belajar yang unik. Pengelolaan yang tepat membantu menciptakan kelas inklusif, nyaman, dan saling menghargai. Strategi pengelolaan kelas multikultural diantaranya:

- a. **Pembelajaran Berbasis Proyek Multikultural**
Anak membuat proyek sederhana yang melibatkan kontribusi dari beragam latar belakang. Contoh: Proyek membuat “Buku Buah Nusantara” → setiap anak menggambar buah khas daerahnya, lalu menulis nama dalam bahasa Inggris.
- b. **Menghargai Perbedaan Budaya dan Bahasa** – Guru mendorong anak berbagi pengalaman, kosakata, atau cerita dari bahasa ibu mereka sekaligus mengenalkan kosakata bahasa Inggris yang relevan. Contoh: Anak boleh menyebut nama benda dalam bahasa daerah mereka sebelum guru mengajarkan padanannya dalam bahasa Inggris, seperti “mango” untuk buah mangga.
- c. **Aktivitas Kolaboratif Antar Budaya** – Anak diajak bekerja sama dalam kelompok heterogen sehingga mereka belajar saling membantu dan menghargai perbedaan. Contoh: Anak membuat poster tentang hewan atau buah lokal sambil menyebutkan nama

benda dalam bahasa Inggris dan berbagi cerita dari budaya masing-masing.

- d. Penggunaan Cerita dan Media Multikultural – Memasukkan cerita, lagu, atau media dari berbagai budaya untuk memperkaya pengalaman belajar. Contoh: Menyanyikan lagu sederhana dari berbagai daerah sambil mengajarkan kosakata bahasa Inggris terkait tema lagu.
- e. Penggunaan Simbol dan Visual Multikultural. Guru menggunakan gambar, kartu kosakata, atau dekorasi kelas yang merepresentasikan berbagai budaya sehingga anak merasa identitasnya dihargai. Contoh: Menempel gambar pakaian tradisional, makanan khas, atau bendera berbagai negara/daerah sambil mengenalkan kosakata bahasa Inggris (dress, rice, flag).
- f. Peringatan Hari Budaya (Culture Day). Mengadakan kegiatan tematik di mana setiap anak boleh memperkenalkan budaya atau makanan khas daerah/keluarganya, kemudian guru mengaitkan dengan kosakata bahasa Inggris. Contoh: Anak membawa makanan khas daerah → guru membantu menyebutkan kosakata bahasa Inggris seperti rice cake, soup, chicken.
- g. Permainan Role Play Multikultural. Anak bermain peran dengan tema kehidupan sehari-hari dari berbagai budaya, misalnya pasar tradisional, pesta ulang tahun, atau perayaan tertentu. Contoh: Anak bermain peran jual beli → “How much is it?” sambil menyebut nama buah lokal dalam bahasa Inggris.
- h. Perayaan Internasional dan Nasional. Guru mengenalkan kosakata bahasa Inggris yang terkait dengan hari-hari besar, baik internasional maupun lokal, agar anak terbiasa dengan keberagaman. Contoh: Saat Hari Kartini → mengenalkan kosakata clothes, kebaya; saat Christmas → tree, star, gift.
- i. Penggunaan Musik dan Tari dari Berbagai Budaya. Mengintegrasikan lagu dan tarian tradisional dari berbagai budaya yang dipadukan dengan pengenalan kosakata bahasa Inggris. Contoh: Menyanyikan lagu

dolanan Jawa → guru mengenalkan kata play, sing, dance.

Pengelolaan kelas multikultural ini membantu anak untuk mengembangkan empati, menghargai perbedaan, dan tetap termotivasi belajar bahasa Inggris dalam lingkungan yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamsson, N., & Hyltenstam, K. (2008). The robustness of aptitude effects in near-native second language acquisition. *Studies in Second Language Acquisition*, 30(4), 481–509. <https://doi.org/10.1017/S027226310808073X>
- Adika, D., Judijanto, L., Firmansyah, M. B., Nirtha, E., Purwaningsih, D. I., Seneru, W., ... & Prihatanti, Y. I. (2024). Strategi Pembelajaran Efektif di Kelas. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Adika, D., Judijanto, L., Mayasari, A. S. T., Lestariani, N., Atmaja, J. R., Kur'ani, N., ... & Syifa, F. F. (2024). PEMBELAJARAN AKTIF DAN PARTISIPATIF: Memperkuat Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Adika, D., Kusumawaty, D., Purwanigara, S., Harahap, J., Sustri, D., Reviyanti, L., Destiwati, R., Setiawan, A., Dewi, E., Murwanto, R., & Hizbullah, M. (2025). Pendidikan Karakter. UHS Press.
- Al-Harbi, S. S. (2019). Language development and acquisition in early childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(1), 69–73. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.14209>
- Antoniou, M. (2019). The Advantages of Bilingualism Debate. *Annual Review of Linguistics*, 5, 395–415. <https://doi.org/10.1146/annurev-linguistics-011718-011820>
- Bialystok, E. (2018). Bilingual education for young children: review of the effects and consequences. *Physiology & Behavior*, 21(6), 666–679. <https://doi.org/10.1080/13670050.2016.1203859>. Bilingua
1
- Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching (5th ed.). Pearson Education.
- Bruner, J. (1996). The Culture of Education. In *Theory for Education*. The Culture of Education Jerome Bruner H. <https://doi.org/10.4324/9780203958933-15>

- Budiarti, E. (2023). Pembelajaran dan Assesmen dari Rumah. PT Inovasi Pratama Internasional.
- Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the universe*. BBC Active.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Cenoz, J., & Gorter, D. (2020). Teaching English through pedagogical translanguaging. *World Englishes*, 39(2), 300–311. <https://doi.org/10.1111/weng.12462>
- Cook, V., & Newson, M. (1998). *Chomsky's Universal Grammar: An Introduction* (2 nd ed.). Oxford: Blackwell.
- Cornelius-White, J. (2007). Learner-centered teacher-student relationships are effective: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 77(1), 113–143. <https://doi.org/10.3102/003465430298563>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Dimiyati, J. (2023). Pengukuran Dan Penilaian Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Prenada Media.
- Drajat, M., & Effendi, M. R. (2017). *Etika Profesi Guru*. In Alfabeta eBooks. <http://digilib.uinsgd.ac.id/36180/>
- Ellis, R. (2015). *The Study of Second Language Acquisition* (Second Edi). Oxford University Press:USA.
- Fitria, T. N. (2020). An Analysis of Code Mixing Used by A Singaporean Singer in Instagram's Caption. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(2), 107–117. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i2.2250>
- Fitria, T. N. (2021a). An Analysis of Code Mixing of an Australian Youtuber "Dave Jephcott" in His Instagram "Londo Kampung". *Rainbow : Journal of Literature, Linguistics and Culture Studies*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/10.15294/rainbow.v10i1.44701>

- Fitria, T. N. (2021b). Lecturer's Pedagogic Competence: Teaching English in Online Learning During Pandemic Covid-19. *Journal of English Education*, 6(2), 100–108. <https://doi.org/10.31327/jee.v6i2.1569>
- Fitria, T. N. (2022a). Code Mixing Used by English Lecturers in English Language Teaching (ELT) for Non-EFL Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 22(2), 209–222. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v22i2.55912
- Fitria, T. N. (2022b). Culture-based Animation: Inserting Indonesian Local Culture in Animation Series 'Si AA.' *Journal of Language and Literature*, 22(2), 362–374. <https://doi.org/10.24071/joll.v22i2.3942>
- Fitria, T. N. (2023a). Creating an Education Game Using Wordwall: An Interactive Learning Media for English Language Teaching (ELT). *Foremost Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3610>
- Fitria, T. N. (2023b). The Effectiveness of Word Search Puzzles Game in Improving Student's Vocabulary. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 15(1), 50–67. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i1.2766>
- Fitria, T. N. (2023c). Using Nursery Rhymes in Teaching English for Young Learners at Childhood Education. *Athena: Journal of Social, Culture and Society*, 1(2), 58–66. <https://doi.org/10.58905/athena.v1i2.28>
- Fitria, T. N. (2023d). Using word search puzzle in improving students' English vocabulary: A systematic literature review. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 9(2), 53–71. <https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i2.3927>
- Fitria, T. N. (2024). Code Mixing Between Indonesian and English in The Website "Female Daily Review." *SALIENCE: English Language, Literature, and Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.60155/salience.v4i2.409>
- Fitria, T. N. (2025a). English Language Teaching (ELT) for Special Needs Learners: Strategies for Speech Impairments Students. *Teaching English as Foreign Language, Literature and Linguistics*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.33752/teflics.v5i1.8790>

- Fitria, T. N. (2025b). English Language Teaching (ELT) for Special Needs Learners: Strategies for Visually Impairments Students in Inclusive Education. *English Edu: Journal of English Teaching and Learning*, 4(1), 1–22.
- Fitria, T. N., Afdaleni, A., & Simbolon, N. E. (2024). Utilizing Canva for Designing Effective Flashcards in Vocabulary Instruction for Young Learners: A Descriptive Qualitative Study. *ANGLO-SAXON: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 15(1), 45–70.
<https://doi.org/10.33373/as.v15i1.6823>
- Fitriani, V. A., Al-‘Adawiyah, R., Anggreani, S. D. N., N ingrum, S. H., Estiyani, W., & Utomo, Y. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 5 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PALAM PADA PEMBELAJARAN IPAS. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 286.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4561>
- García, O., & Wei, L. (2014). *Translanguaging, Bilingualism, and Bilingual Education*. In London: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.4324/9780203416709-9>
- Graves, M. F. (2016). *The vocabulary book: Learning and instruction*. Teachers College Press.
- Gusmaniarti. (2024). *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. UMSurabaya Publishing.
- Hadfield, J. (2013). *Intermediate vocabulary games*. Pearson Education Limited.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education Limited.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hisan, N. (2021). PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA PELATIHAN JARAK JAUH FUNGSIONAL PENYULUH PAJAK (STUDI KASUS BDK DENPASAR). *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 1(2), 164.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v1i2.631>
- Kang, S. H. K. (2016). Spaced repetition promotes efficient and effective learning: Policy implications for instruction. *Policy*

- Insights from the Behavioral and Brain Sciences, 3(1), 12–19.
<https://doi.org/10.1177/2372732215624708>
- Kholifah Al Marah Hafidzhoh, Nisa Nadia Madani, Zahra Aulia, & Dede Setiabudi. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390–397.
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kowoll, M. E., Degen, C., Gorenc, L., Küntzelmann, A., Fellhauer, I., Giesel, F., Haberkorn, U., & Schröder, J. (2016). Bilingualism as a contributor to cognitive reserve? Evidence from cerebral glucose metabolism in mild cognitive impairment and Alzheimer’s disease. *Frontiers in Psychiatry*, 7(APR), 1–6. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2016.00062>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. In *Vocabulary and Language Teaching*. Pergamon Press Inc.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Lazou, C., & Tsinakos, A. (2023). Critical Immersive-Triggered Literacy as a Key Component for Inclusive Digital Education. *Education Sciences*, 13(7).
<https://doi.org/10.3390/educsci13070696>
- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological Foundations of Language*. New York: Wiley.
- Leow, R. P., & Zamora, C. C. (2017). *The Routledge Handbook of Instructed Second Language Acquisition*. In *The Routledge Handbook of Instructed Second Language Acquisition*.
<https://doi.org/10.4324/9781315676968>
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2017). *Oxford Handbooks for Language Teachers: How Languages are Learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Linlin, Z., & Jamaludin, K. A. (2024). The Impact of Total Physical Response Approach in Vocabulary Acquisition and Motivation among Rural Chinese Students. *International Journal of*

- Academic Research in Progressive Education and Development, 13(4), 1539–1555.
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i4/23674>
- Mafruudloh, N., & Fitriati, R. (2020). the Effect of Project Based Learning To the Students' Speaking Ability. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 7(1), 57.
<https://doi.org/10.22219/celtic.v7i1.12203>
- Mafruudloh, N., Ahsanah, F., & Khoiriyah, K. (2024). Developing mobile augmented reality in picture book for teaching English for young learners. *Raden UMM*, 4(2), 908–923.
<https://doi.org/doi.org/10.22219/raden.v4i2.33722>
- Marzano, R. J., & Marzano, J. S. (2003). The key to classroom management. *Educational Leadership*, 61(1), 6–13.
- Mayberry, R. I., & Kluender, R. (2018). Rethinking the critical period for language: New insights into an old question from American Sign Language. *Bilingualism*, 21(5), 886–905.
<https://doi.org/10.1017/S1366728917000724>
- Musdalifa, U., Halimah, A., & Alwi, B. M. (2025). ANALISIS KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BALOK SUSUN BERWARNA DI TK. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 464. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Nasarudin, N., Bur, E. Y., Meisuri, M., Pattiasina, P. J., Septriani, S., Panjaitan, M. M. J., Jakob, J. C., & Nurdiani, S. (2025). Bahasa, Alam, dan Kesadaran Ekologis. *Yayasan Tri Edukasi Ilmiah*.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2020). *Teaching ESL/EFL listening and speaking* (2nd ed.). Routledge.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. In Sanabil. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- Nofianti, I. M., Ratna Pangastuti, Is Nurhayati, Marini, Sri Yanti, Nisa`el Amala, Denok Dwi Anggraini, Rita. (2021). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Cv. Azka Pustaka.

- Nunan, D. (2015). *Teaching English to speakers of other languages: An introduction*. Routledge.
- Nurmadiyah, N. (2016). STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Al-Afkar Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v3i1.101>
- Nurrizalia, M., & Nengsih, Y. K. (2022). *Buku Ajar Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Nonformal*. Bening Media Publishing.
- Ortega, L. (2018). *Second Language Acquisition (2nd ed.)*. Routledge.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Paivio, A. (2007). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Palupi, L., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media PENAWAPI Berbasis Kontekstual Materi Hewan Ruminansia Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 838. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2660>
- Paradis, J. (2011). Individual differences in child English second language acquisition. *Linguistic Approaches to Bilingualism*, 1(3), 213–237. <https://doi.org/10.1075/lab.1.3.01par>
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Pinter, A. (2017). *Teaching Young Language Learners*. Oxford University Press.
- Pudjiati, D., Mappapoleonro, A. M., Malik, H. A., & Fitria, T. N. (2024). Pre-Service Teachers' Perspectives on the Implementation of Song-Based Instruction in Teaching English to Early Childhood Learners. *Education and Human Development Journal*, 9(3), 272–285. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v9i3.6249>
- Putri, I. P., Fitri, Z. Z., Putri, S. G., Kamil, N., & Kamil, N. (2023). Pengembangan Kurikulum dan Asesmen Pembelajaran Anak Usia Dini—Jejak Pustaka. Jejak Pustaka.
- Rahayu, T. E., Hariyani, H., & Ferlia, R. (2022). *Children's Language Skills Through the Illustrated Story Method in*

- Kindergarten. *TEMATIK Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 18.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v8i1.27539>
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana: Universitas Negeri Semarang*, 190.
- Rahmawati, M. W., MUKHAROMAH, R. W. S., & Damariswara, R. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA SD NEGERI 1 SUMENGGOKO DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 913.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3373>
- Rannu, I. S., Nanik Tri Wiyanti, Kristiani, Fitri Laila S, Debora. (2024). *Asesmen Kebutuhan Anak Usia Dini*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Richards, J. C. (2011). *Competence and performance in language teaching*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2017). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics (Fourth Ed.)*. Routledge.
- Rohmiati, R., Deluma, R. Y., Salma, S., & Nurlina, N. (2023a). *Perencanaan Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Rohmiati, R., Deluma, R. Y., Salma, S., & Nurlina, N. (2023b). *Perencanaan Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt. Pena Persada Kerta Utama.
- Rosa, S., Olivia, I., Gayatri, S., Fitria, T. N., & Rojabi, A. R. (2021). Increasing Youth Awareness of Local Culture Through Active Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(4), 1582–1601.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

- Sa'ida, G., S. Pd, M. Pd dan Naili. (2024). *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. UMSurabaya Publishing.
- SAIDAH, S. K. (2024). ENGLISH SONGS FOR AN INDONESIAN TODDLER' SECOND LANGUAGE ACQUISITION: A CASE STUDY. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 151. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i2.2888>
- Samsudin, S., Syafitri, N., Suryani, N. yayu, Sujarwo, Ibrahim, M., Hidayat, D. N., Situmorang, K., Yahrif, M., Alimuddin, A. H., Adika, D., & Sukmawati. (2025). DIGITAL-BASED ENGLISH LANGUAGE LEARNING AND TEACHING: INNOVATIONS AND APPROACHES FOR THE 21ST CENTURY CLASSROOM. *GET PRESS INDONESIA*
- Saodah, S. (2019). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DENGAN PENERAPAN METODE PERMAINAN KATA KREATIF PADA SISWA KELAS I SDN BANGKA TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v3i3.790>
- Saputri, V. A. M., Seneru, W., PRAMUDITA, M. R., & RIMAWATI, R. (2024). ENGLISH IS FUN: PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN ORAL COMMUNICATION SKILL SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA (SMB). *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.51878/community.v3i2.2729>
- Setiawan, I., Aryani, R., Kristiani, Wiyanti, N. T., & Sumiati, C. (2022). *Bunga Rampai Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Shani, S. S., Begum, F., Paipuru, S., Haseena, S., & Subramanyam, V. (2024). Cognitive Development Through Language Learning: Examining Bilingualism in Early Childhood Education. *Journal of Intellectual Disability - Diagnosis and Treatment*, 12(4), 211–218. <https://doi.org/10.6000/2292-2598.2024.12.04.3>
- Sheridan, S. M., Edwards, C. P., Marvin, C. A., & Knoche, L. L. (2009). Professional development in early childhood programs: Process issues and research needs. *Early*

- Education and Development, 20(3), 377.
<https://doi.org/10.1080/10409280802582769>
- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (2000). *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. National Academy Press.
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1–22.
<https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Sudaryanto, B. W. (2022). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERKOMUNIKASI MELALUI MODEL ROLE PLAYING. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(1).
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i1.26863>
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra.
- Thomas, W. P., & Collier, V. P. (1997). Two languages are better than one. *Educational Leadership*, 55(4), 23–26.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Pearson Education Limited.
- Tiara, D. R., & Safira, A. R. (2023). *Microteaching dalam PAUD*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Toth, M. (2011). *Words their way with English learners: Word study for phonics, vocabulary, and spelling instruction*. Pearson Education.
- Unsworth, S. (2016). Early child L2 acquisition: Age or input effects? Neither, or both?*. *Journal of Child Language*.
- Usman, T., Utama, A. A., Apriani, D., Usman, M., Haryati, G., Yuliarti, Hakim, L., Fitriyah, Ulinsa, Apsari, A. R., Sukma, Waruwu, Y., & Kurniawati, L. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Vol. 108, Issues 3–4). Harvard University Press Cambridge. <https://doi.org/10.3928/0048-5713-19850401-09>
- Webb, S., & Nation, P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.

- Wentzel, K. R. (2010). Students' relationships with teachers as motivational contexts. In T. Urdan & S. A. Karabenick (Eds.), *Advances in motivation and achievement* (Vol. 16, pp. 301–328). Emerald Group Publishing Limited.
- Widiananda, S., Rabbani, Z. I., & Darmawangsa, D. (2023). Mobile-Assisted Language Learning Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Asing: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 114–122. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4075>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Yuda, A. R., Vebrianto, R., & Juhana, J. (2025). IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS: STUDI KASUS DI SEKOLAH DASAR. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 592. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4730>
- Yuliana, Y., Hartono, H., & Tibrani, Mhd. (2025). ANALISIS POTENSI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KONSEP JARING-JARING MAKANAN BERBASIS CANVA PADA PELAJARAN IPAS KELAS V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 797. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5227>
- Yusuf, M. (2024). *Pendidikan Anak Prasekolah*. UMSU Press.

PROFIL PENULIS

Sofia Idawati Lubis, S.Pd., M.Hum.

Fais Wahidatul Arifatin, S.S., M.Pd.

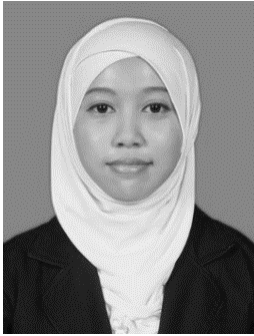


Fais Wahidatul Arifatin adalah seorang dosen Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Lamongan. Penulis biasa akrab dipanggil Fatin ini merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Drs. Asrodli dan Kuliyah. Istri dari Kicky Addien Prasetiawan, S.M. ini menyelesaikan S-1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, pada program studi Bahasa dan Sastra Inggris dengan gelar Sarjana Sastra (S.S), kemudian melanjutkan S-2 di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris pada tahun 2017 dan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.). Penulis aktif mengikuti berbagai hibah pendanaan demi kelancaran penelitian dan publikasi sebagai bentuk kecintaan dalam dunia penulisan. Dari kegemaran menulis dan mempublikasikan, setiap semester penulis telah mempublikasikan karya hasil dari penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan Bahasa Inggris di jurnal nasional maupun internasional. Sebagai dosen di Universitas Muhammadiyah Lamongan (UMLA), penulis mengajar beberapa mata kuliah yang relevan dengan rumpun ilmu seperti English for Specific Purposes pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), di prodi Akuntansi, Manajemen, Ekonomi Syari'ah, bisnis digital juga Kewirausahaan. Penulis dapat dihubungi di berbagai lini sosial media seperti facebook, instagram, TikTok, X, juga thread sesuai nama panjang penulis. Juga dapat dihubungi pada email: arifatin1992@gmail.com.

Dimas Adika, S. Pd., M.Hum

Naajihah Mafruudloh, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd.



Tira Nur Fitria, S.Pd., M.Pd. lahir di Sukoharjo, 19 Oktober 1991. Penulis menempuh pendidikan taman kanak-kanak di RA Kalimasada, MI Walisongo Kalangan, MTs Negeri Bendosari (sekarang MTsN 3 Sukoharjo, dan SMAN 1 Sukoharjo jurusan Bahasa. Penulis melanjutkan studi sarjana di IAIN Surakarta (sekarang UIN Raden Mas Said Surakarta) jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan lulus pada tahun 2013. Studi Magister dilanjutkan di Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan Magister Kajian Bahasa (Bahasa Inggris) dan lulus pada tahun 2015.

Penulis mengajar mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Metodologi Penelitian, serta Test of English as a Foreign Language (TOEFL). Selain sebagai dosen, penulis juga berprofesi sebagai penerjemah lepas (Bahasa Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris) serta menjadi salah satu editor dan beberapa reviewer untuk berbagai jurnal nasional, baik terakreditasi maupun tidak terakreditasi. Selain itu, penulis telah menulis dan menerbitkan beberapa buku ber-ISBN, diantaranya: (1) Mastering English Grammar for Learners, (2) English for Informatics, Informatics Systems, and Informatics Engineering Students, (3) Qualitative Research Method in Education Field: A Guide for Researchers, Lecturers and Students, (4) Legal English for Law Students (Jilid 1 & 2), (5) English for Islamic Economic and Sharia Economic Students, (6) English for Management Students, (7) Let's Talk English: A Simple and Easy Practical Guide for Daily Conversations, (8) Basic English Grammar: Essential Rules and Their Usage = Tata Bahasa Inggris Dasar., (9) English for Accounting Students, (10) English for Digital Business Students. Saat ini penulis juga sedang dalam proses penulisan dan penerbitan dua buku ISBN yang berjudul Game-Based Learning: Kreatif dan Inovatif Mengajar Bahasa Inggris Berbasis Permainan (Game) - (Panduan Praktis untuk Pendidik/Pengajar dan Orang

Tua), (12) Satu Langkah Menuju Wisuda: Panduan Penulisan Tugas Akhir & Skripsi Untuk Mahasiswa Tingkat Akhir.

Penulis juga aktif berkolaborasi dalam penulisan buku ber-ISBN bersama dosen dan pendidik dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Penulis merupakan peneliti aktif dalam bidang pendidikan, bahasa, sastra, linguistik, penerjemahan, dan budaya. Hingga kini, penulis telah menerbitkan ratusan artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi maupun tidak terakreditasi, serta jurnal internasional.

STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Anak Usia Dini

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan panduan teoritis sekaligus praktis bagi para pendidik, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kemampuan berbahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu keterampilan penting di era global saat ini. Namun, proses pembelajaran pada anak usia dini tentu berbeda dengan pembelajaran pada jenjang yang lebih tinggi. Anak-anak belajar melalui bermain, meniru, bernyanyi, bergerak, dan berinteraksi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan haruslah kreatif, komunikatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Buku ini membahas berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, mulai dari landasan teorinya, prinsip-prinsip pengajaran, hingga contoh kegiatan dan media yang dapat digunakan di kelas. Penulis berharap, buku ini dapat menjadi referensi sekaligus inspirasi bagi guru PAUD, guru TK, maupun calon pendidik dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan bermakna bagi anak-anak.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada edisi berikutnya. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi perkembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di Indonesia.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah
Penerbit HN Publishing
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,
Kabupaten Tuban, Jawa Timur
hn.publishing24@gmail.com
<https://yph-annihayah.com>

