DEDIKASI MANDIRI NUSANTARA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Dedikasi Mandiri Nusantara
2026, Volume 2, No.3
E-ISSN: 3123-6421

Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Multisensori Berbasis Permainan Kontekstual

Sri Widyarti Ali*[1]

[1]Universitas Negeri Gorontalo
*e-mail: widyartiali@ung.ac.id[1]

Abstrak

Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah menyediakan pembelajaran bahasa Inggris formal, terutama di jenjang awal sekolah dasar. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 SDIT melalui pendekatan multisensori berbasis permainan edukatif kontekstual. Kegiatan dilaksanakan dalam dua pertemuan intensif dengan mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik menggunakan media flashcard, lagu, dan permainan kelompok. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa, di mana 85% siswa mampu mengenali dan menyebutkan minimal 8 dari 10 kosakata yang diajarkan. Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci: kosakata bahasa Inggris, multisensori, permainan edukatif, siswa SD, pembelajaran kontekstual

Abstract

Vocabulary mastery in English for elementary school students is a crucial foundation in language learning. However, the reality shows that not all schools provide formal English instruction, especially at the early elementary level. This community service program aimed to optimize English vocabulary mastery among first-grade students at an Islamic integrated elementary school through a multisensory approach based on contextual educational games. The activities were conducted in two intensive sessions integrating visual, auditory, and kinesthetic aspects using flashcards, songs, and group games. The results showed a significant improvement in students' vocabulary mastery, with 85% of students able to recognize and mention at least 8 out of 10 vocabulary items taught. This approach proved effective in increasing students' motivation and active participation, as well as providing an enjoyable and meaningful learning experience.

***Keywords**:* English vocabulary, multisensory, educational games, elementary students, contextual learning

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Jurnal Dedikasi Mandiri Nusantara

1. PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah menjadi kebutuhan mendasar dalam era globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris membuka akses terhadap berbagai sumber pengetahuan, informasi, dan peluang komunikasi lintas budaya. Pada jenjang pendidikan dasar, pengenalan bahasa Inggris sejak dini memegang peranan strategis dalam membangun fondasi kebahasaan yang kuat. Kosakata (*vocabulary*) menjadi elemen fundamental yang menentukan keberhasilan penguasaan empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Cameron (2001) menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang memadai pada usia dini berkontribusi signifikan terhadap perkembangan literasi dan kemampuan akademik anak di masa mendatang.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua lembaga pendidikan dasar menyediakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran formal. SDIT sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu sekolah dasar berbasis Islam terpadu yang belum memasukkan bahasa Inggris ke dalam struktur kurikulumnya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat paparan (*exposure*) bahasa Inggris yang diterima siswa, khususnya pada kelas 1 yang berjumlah 30 orang. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat pemula (*zero beginner*) dan belum mampu mengenali kosakata dasar seperti nama benda di kelas, anggota tubuh, maupun ungkapan sapaan dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nation (2013) yang menyatakan bahwa keterbatasan kosakata awal menjadi hambatan utama dalam penguasaan bahasa kedua pada anak.

Karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas awal sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (1972). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, penggunaan benda konkret, aktivitas fisik, dan permainan. Sebaliknya, metode pembelajaran yang abstrak dan berbasis hafalan kurang efektif bagi mereka. Thornbury (2002) juga menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang melibatkan indra secara aktif dalam penguasaan kosakata, terutama pada pembelajar usia dini. Pendekatan multisensori yang mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik terbukti lebih efektif dalam membantu anak memproses dan menyimpan informasi kebahasaan (Schmitt, 2010).

Permasalahan prioritas dalam kegiatan ini meliputi tiga aspek utama. Pertama, ketiadaan pembelajaran bahasa Inggris formal menyebabkan siswa tidak memiliki pengalaman belajar bahasa Inggris yang terstruktur. Kedua, keterbatasan kompetensi pedagogis guru dalam mengajarkan bahasa Inggris, karena mayoritas guru terbiasa dengan pendekatan konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini. Ketiga, keterbatasan waktu dan alokasi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Jika kondisi ini tidak segera ditangani, siswa berpotensi mengalami kesenjangan kemampuan yang signifikan ketika melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya yang menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian ini dirancang dengan tujuan: (1) meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar siswa dari kategori sangat minim menjadi memiliki kosakata fungsional minimal 20 kata, (2) membangun pengalaman belajar bahasa Inggris yang positif dan menyenangkan melalui aktivitas multisensori dan permainan, serta (3) memberikan bekal metode dan media sederhana kepada guru untuk melanjutkan pengenalan kosakata secara mandiri. Program ini juga selaras dengan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) dan mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa, guru, dan tim pengabdi dalam setiap tahapan. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan pembelajaran (2 pertemuan), dan evaluasi. Secara keseluruhan, kegiatan berlangsung selama 2 minggu dengan rincian 1 minggu persiapan dan 1 minggu pelaksanaan.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan selama satu minggu sebelum pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pengabdi melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan wali kelas 1 SDIT untuk mengonfirmasi jadwal, jumlah siswa (30 orang), serta teknis pelaksanaan. Koordinasi ini penting untuk memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan dan kondisi sekolah mitra.

Kegiatan persiapan dilanjutkan dengan pelaksanaan pre-test sederhana kepada 30 siswa untuk mengukur kemampuan awal kosakata bahasa Inggris. Instrumen pre-test berupa tes identifikasi gambar di mana siswa diminta untuk menunjuk gambar dari kosakata yang disebutkan oleh penguji. Kosakata yang diujikan meliputi 10 kata benda di kelas dan 10 kata

kerja/ungkapan perasaan. Pre-test ini bertujuan untuk memperoleh data awal kemampuan siswa sebagai dasar pengukuran keberhasilan program.

Tim pengabdi juga menyiapkan seluruh media pembelajaran yang diperlukan, yaitu: 2 set flashcard tematik (total 40 kartu) bergambar warna-warni, kartu kata dan kartu gambar untuk permainan matching, lagu tema "Classroom" dan "Action Song", serta buku saku guru berisi panduan permainan edukatif. Modul pelaksanaan kegiatan disusun untuk 2 pertemuan, masing-masing dengan durasi 90 menit.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua pertemuan dengan pendekatan multisensori yang mengintegrasikan tiga jalur sensorik: visual (flashcard, gambar), auditori (lagu, instruksi lisan), dan kinestetik (gerakan, permainan fisik).

Pertemuan 1 (Tema: Things in the Classroom) dilaksanakan dengan alokasi waktu 90 menit. Kegiatan diawali dengan pembukaan selama 15 menit berupa ice breaking menggunakan tepuk semangat dan perkenalan dengan nama-nama panggilan untuk membangun kedekatan dan suasana yang menyenangkan. Kegiatan inti berdurasi 60 menit yang terbagi menjadi tiga sesi: (1) Eksplorasi Visual & Auditori selama 20 menit, di mana siswa diperkenalkan dengan 10 flashcard (book, pencil, chair, table, bag, eraser, ruler, sharpener, whiteboard, marker) sambil melafalkan dan menyanyikan lagu "Things in My Classroom"; (2) Permainan "Find and Touch!" selama 20 menit, di mana guru menyebutkan kata dan siswa berlari menyentuh benda yang sesuai di dalam kelas; dan (3) Permainan "Matching Race" selama 20 menit, di mana siswa dibagi 5 kelompok dan berlomba mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata di papan. Penutup dilakukan selama 15 menit dengan review 10 kosakata disertai gerakan, pemberian reward stiker bintang, dan informasi singkat mengenai pertemuan berikutnya.

Pertemuan 2 (Tema: Action Verbs & Feelings) dilaksanakan pada hari berikutnya dengan durasi yang sama. Pembukaan selama 15 menit diisi dengan menyanyikan kembali lagu pertemuan 1 disertai gerakan, kemudian dilanjutkan tanya jawab singkat sebagai review. Kegiatan inti berdurasi 60 menit yang mencakup: (1) Pengenalan Kosakata Baru selama 20 menit menggunakan flashcard dan lagu "If You're Happy and You Know It" yang diadaptasi dengan kata clap, stomp, jump, turn around serta flashcard feelings (happy, sad, sleepy, hungry); (2) Permainan "Simon Says" selama 20 menit, di mana guru memberikan instruksi seperti "Simon says jump" dan siswa yang salah gerakan harus menyebutkan satu kata bahasa Inggris; dan (3) Permainan "Feelings Show" selama 20 menit, di mana guru menyebutkan situasi dan siswa menunjukkan ekspresi serta menyebutkan feeling dalam bahasa Inggris. Penutup selama 15 menit diisi dengan post-test sederhana (instrumen yang sama dengan pre-test), penyerahan buku saku kepada guru, foto bersama, dan penutupan.

2.3 Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dalam bentuk skor kemampuan mengidentifikasi kosakata. Untuk mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan, digunakan indikator sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengidentifikasi minimal 8 dari 10 kosakata yang diajarkan pada pre-test dan post-test.
2. Siswa mampu merespon perintah sederhana dengan gerakan yang tepat pada permainan "Simon Says".
3. Siswa mampu memasangkan gambar dengan kata yang sesuai pada permainan "Matching Race".

Setelah kegiatan, tim melakukan refleksi bersama guru dan memberikan penjelasan singkat tentang cara menggunakan buku saku. Keberlanjutan program dimonitor melalui grup WhatsApp dengan guru selama 1 bulan setelah kegiatan untuk memberikan dukungan dan menjawab pertanyaan terkait implementasi metode

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Awal Peserta

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa (27 dari 30 siswa atau 90%) berada pada kategori sangat minim dengan skor rata-rata 3,4 dari 20 kosakata yang diujikan. Sebagian besar siswa hanya mampu mengenali kosakata yang sering muncul dalam lingkungan sehari-hari seperti "book" dan "table", tetapi belum mengenal kosakata lain seperti "sharpener", "ruler", "clap", dan "sleepy". Temuan ini mengindikasikan rendahnya paparan bahasa Inggris sebelumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Kondisi ini diperkuat oleh observasi selama pre-test yang menunjukkan bahwa siswa cenderung menebak berdasarkan konteks visual tanpa benar-benar memahami makna kata. Misalnya, ketika guru menyebutkan kata "pencil", beberapa siswa justru menunjuk ke gambar "ruler" karena kemiripan bentuk atau fungsi. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan kosakata siswa masih bersifat dangkal dan belum terbentuk asosiasi yang kuat antara kata dan maknanya.

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan antusiasme yang tinggi dari seluruh siswa. Pada pertemuan pertama, saat flashcard diperkenalkan, siswa menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap gambar-gambar berwarna yang ditampilkan. Siswa aktif mengulang pelafalan kata yang dicontohkan oleh guru. Penggunaan lagu "Things in My Classroom" sangat membantu siswa mengingat kosakata karena pola ritme dan pengulangan lirik yang mudah diikuti. Dalam waktu 20 menit, sebagian besar siswa sudah mampu mengikuti lagu dan menyebutkan kosakata yang dinyanyikan.

Permainan "Find and Touch!" menjadi sesi yang paling dinamis dan disukai siswa. Ketika guru menyebutkan kata "table", siswa berlarian ke meja guru dan menyentuhnya sambil mengucapkan kata tersebut. Aktivitas ini tidak hanya melatih pemahaman kosakata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Siswa yang awalnya malu-malu menjadi lebih berani karena suasana yang menyenangkan dan tidak mengancam. Dalam permainan "Matching Race", siswa menunjukkan kemampuan kerja sama yang baik. Setiap kelompok berdiskusi dan saling membantu untuk mencocokkan kartu dengan cepat. Kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas mendapat tepuk tangan dan reward stiker bintang yang semakin meningkatkan motivasi.

Pada pertemuan kedua, review kosakata pertemuan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa masih mengingat rata-rata 7 dari 10 kosakata yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa retensi kosakata cukup baik meskipun jeda waktu antar pertemuan hanya satu hari. Pengenalan kosakata baru tentang action verbs dan feelings juga berlangsung lancar. Lagu "If You're Happy and You Know It" yang sudah familiar membantu siswa memahami kata-kata seperti clap, stomp, dan jump dengan lebih mudah. Permainan "Simon Says" menjadi tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Mereka harus mendengarkan instruksi dengan cermat dan merespons dengan gerakan yang tepat. Beberapa siswa yang melakukan kesalahan harus menyebutkan satu kata bahasa Inggris, yang ternyata justru menjadi penguatan tambahan bagi mereka.

Permainan "Feelings Show" menjadi momen yang menarik karena siswa dapat mengekspresikan perasaan melalui mimik wajah dan gerakan tubuh. Ketika guru menyebutkan "I am happy", siswa tersenyum lebar dan melompat-lompat. Ketika guru menyebutkan "I am sad", siswa memasang wajah sedih dan menunduk. Aktivitas ini membantu siswa memahami makna kata secara mendalam melalui pengalaman emosional yang autentik.

3.3 Hasil Post-test dan Peningkatan Kemampuan

Setelah pelaksanaan dua pertemuan, dilakukan post-test dengan instrumen yang sama dengan pre-test. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa. Rata-rata skor meningkat dari 3,4 menjadi 16,8 dari 20 kosakata yang diujikan. Secara lebih rinci, 85% siswa (26 dari 30 siswa) mampu mengenali dan menyebutkan minimal 8 dari 10 kosakata yang diajarkan pada masing-masing tema. Sisanya (4 siswa atau 13%) menunjukkan

peningkatan meskipun belum mencapai kriteria minimal, dengan skor rata-rata 6 dari 10 kosakata.



Gambar 1. Aktivitas belajar siswa di dalam kelas



Gambar 2. Siswa bermain dengan penuh antusiasme

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan multisensori berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam waktu yang relatif singkat. Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) penggunaan media visual yang konkret dan menarik, (2) integrasi aspek auditori melalui lagu dan instruksi lisan, (3) keterlibatan aspek kinestetik melalui permainan dan gerakan, serta (4) suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Penguasaan Kosakata

Kategori	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Rata-rata skor (dari 20 kosakata)	3,4	16,8	+13,4
Siswa mencapai target (≥ 8 kosakata)	2 siswa (7%)	26 siswa (85%)	+78%
Kosakata benda paling dikuasai	book (60%)	book (100%)	+40%
Kosakata benda paling sulit	Sharpener (0%)	sharpener (77%)	+77%
Kosakata aksi paling dikuasai	jump (20%)	jump (93%)	+73%

3.4 Dampak terhadap Motivasi dan Sikap Belajar

Selain peningkatan kognitif, program ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan sikap belajar siswa. Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran. Tidak ada siswa yang terlihat bosan atau pasif selama kegiatan berlangsung. Sebaliknya, mereka aktif bertanya, merespon instruksi, dan berpartisipasi dalam permainan dengan penuh semangat.

Sikap positif ini muncul karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 6-7 tahun. Pendekatan multisensori yang melibatkan gerakan fisik membantu siswa tetap fokus dan terlibat aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (1972), anak pada tahap operasional konkret belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Pembelajaran berbasis permainan juga mengurangi kecemasan dan rasa takut dalam belajar bahasa asing. Siswa merasa lebih berani untuk mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan karena suasana yang mendukung.

3.5 Respons Guru dan Keberlanjutan Program

Dari perspektif guru, program ini memberikan pengalaman berharga dalam pengembangan metode pembelajaran. Guru kelas 1 SDIT, yang selama ini terbiasa dengan pendekatan konvensional, memperoleh wawasan baru tentang strategi pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berbasis siswa. Dalam wawancara setelah kegiatan, guru menyatakan bahwa pendekatan ini mudah diterapkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru juga menyampaikan bahwa metode multisensori tidak hanya efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain.

Buku saku yang diberikan kepada guru berisi panduan praktis untuk melaksanakan permainan edukatif berbasis kosakata. Buku ini dilengkapi dengan langkah-langkah sederhana, daftar kosakata tematik, dan variasi permainan yang dapat dikembangkan. Guru menyatakan bahwa buku saku ini sangat membantu dan akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan adanya media ini, pengenalan kosakata bahasa Inggris diharapkan dapat berlanjut meskipun tidak ada alokasi waktu khusus dalam kurikulum formal.

3.6 Keunggulan dan Kelemahan Program

Program ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, pendekatan multisensori berbasis permainan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia dini, sehingga efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata. Kedua, penggunaan media yang sederhana dan murah (flashcard, lagu, permainan) memungkinkan program untuk direplikasi di sekolah lain dengan keterbatasan sumber daya. Ketiga, program ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga membangun sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Namun, program ini juga memiliki kelemahan. Durasi pelaksanaan yang hanya dua pertemuan membatasi kedalaman materi yang dapat diajarkan. Meskipun terjadi peningkatan signifikan, siswa masih memerlukan pengulangan dan penguatan berkelanjutan untuk mempertahankan kosakata yang telah dipelajari. Selain itu, keterbatasan waktu interaksi dengan guru juga membatasi transfer pengetahuan dan keterampilan secara optimal. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan diperlukan untuk memastikan keberlanjutan program.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian ini berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 SDIT melalui pendekatan multisensori berbasis permainan edukatif kontekstual. Pembelajaran yang mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara lebih optimal. Hasil post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 3,4 menjadi 16,8 dari 20 kosakata, dengan 85% siswa mencapai target minimal. Selain peningkatan kognitif, program ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan sikap belajar siswa, serta meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif.

Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa keterbatasan kurikulum formal bukanlah hambatan mutlak untuk memperkenalkan bahasa Inggris pada siswa usia dini. Dengan pendekatan yang tepat dan media yang sesuai, pembelajaran bahasa Inggris dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pengayaan yang menyenangkan. Keberlanjutan program melalui buku saku dan pendampingan guru menjadi kunci untuk mempertahankan dan mengembangkan capaian yang telah diperoleh.

Untuk pengembangan program selanjutnya, disarankan agar durasi pelaksanaan diperpanjang dan variasi tema kosakata diperluas agar cakupan pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Selain itu, pelibatan orang tua melalui program "English at Home" dapat menjadi strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di rumah. Dengan kolaborasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua, pengenalan bahasa Inggris sejak dini dapat berjalan lebih optimal dan memberikan dampak jangka panjang bagi perkembangan akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Schmitt, N. (2010). *Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Harlow: Pearson Education.