DEDIKASI MANDIRI NUSANTARA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

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

Touch the Color: Penguatan Kosakata Warna Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Gerak pada Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar

Fahria Malabar*[1], Irmawaty Umar[1], Sri Widyarti Ali[1]

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

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat kemampuan awal siswa kelas 1 SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo dalam mengenali kosakata warna bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis gerak. Program dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu observasi awal, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Sebanyak 24 siswa mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcards*, kartu warna, benda konkret, lagu, serta aktivitas *Touch the Color* dan *Show Me the Color*. Evaluasi dilakukan melalui observasi individual terhadap kemampuan siswa mengenali sedikitnya lima dari delapan kosakata warna, menirukan minimal empat kosakata, merespons sekurang-kurangnya tiga instruksi sederhana, dan berpartisipasi aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta memenuhi keempat indikator selama kegiatan berlangsung. Hasil ini memperlihatkan bahwa integrasi gerakan, media visual, dan permainan mendukung terciptanya pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Kegiatan juga menghasilkan media yang dapat digunakan kembali oleh guru untuk memperkenalkan kosakata dasar lainnya.

Kata kunci: *touch the color*; pembelajaran berbasis gerak; kosakata warna; siswa sekolah dasar.

Abstract

This community service program aimed to strengthen first-grade students' initial ability to recognize English color vocabulary through movement-based learning at SDIT Qurratu A'yun, Gorontalo City. The program was conducted in three stages: preliminary observation, activity implementation, and evaluation. A total of 24 students participated in learning activities using flashcards, color cards, concrete objects, songs, and the Touch the Color and Show Me the Color activities. Evaluation was carried out through individual observation of the students' ability to recognize at least five of the eight color words, imitate the pronunciation of at least four words, respond to at least three simple instructions, and participate actively. The observation results showed that all participants met the four indicators during the activity. These findings indicate that integrating movement, visual media, and games supported the creation of concrete, enjoyable learning experiences suited to the characteristics of early-grade students. The program also produced reusable instructional materials that teachers can use to introduce other basic vocabulary.

Keywords: *touch the color*; *movement-based learning; color vocabulary; elementary school students*.

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

1. PENDAHULUAN

Pengenalan bahasa Inggris pada kelas awal sekolah dasar perlu mempertimbangkan cara anak membangun pemahaman. Pada usia tersebut, siswa belum ideal apabila hanya menerima materi melalui penjelasan lisan, hafalan, atau pengulangan kata secara terus-menerus. Mereka cenderung lebih mudah mempertahankan perhatian ketika kegiatan belajar menghadirkan objek yang dapat diamati, kesempatan untuck bergerak, interaxial dengan teman, serta suasana yang menyerupai permainan. Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata bagi siswa kelas awal perlu

dirancang sebagai pengalaman yang aktif dan melibatkan lebih dari satu indera, bukan sekadar kegiatan mengingat padanan kata.

Kosakata warna dapat dijadikan salah satu materi awal karena memiliki hubungan langsung dengan lingkungan anak. Warna terdapat pada pakaian, alat tulis, buku, tas, mainan, gambar, dan berbagai benda di dalam kelas. Kedekatan tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menghubungkan kata bahasa Inggris dengan referen yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung. Meskipun demikian, kedekatan materi tidak serta-merta menjamin keberhasilan pembelajaran. Apabila kosakata warna hanya disampaikan melalui daftar kata dan peniruan verbal, siswa dapat kehilangan minat serta belum tentu mampu mengaitkan bunyi kata dengan objek yang dimaksud. Pembelajaran karenanya perlu memberi ruang kepada siswa untuk menunjukkan, memilih, mencari, dan menyentuh benda berdasarkan warna yang disebutkan.

Pelibatan gerakan tubuh dalam pembelajaran berangkat dari pandangan bahwa proses memahami tidak sepenuhnya berlangsung di dalam pikiran secara terpisah dari pengalaman fisik. Konsep *embodied learning* memandang tubuh sebagai bagian yang berperan dalam pembentukan pengetahuan karena tindakan dapat membantu peserta didik menghubungkan simbol verbal dengan pengalaman nyata (Macedonia, 2019). Dalam pembelajaran kosakata, hubungan tersebut terbentuk ketika siswa mendengar sebuah kata, mengamati warna yang sesuai, kemudian memberikan respons melalui gerakan. Dengan pola ini, kosakata tidak dipelajari sebagai informasi abstrak, tetapi dilekatkan pada tindakan dan konteks yang dapat dialami oleh siswa.

Temuan empiris memperkuat penggunaan gerakan dan pengalaman multisensori dalam pembelajaran bahasa asing untuk anak. Mavilidi et al. (2015) menunjukkan bahwa latihan fisik dan gestur yang terintegrasi dengan makna kosakata memberikan manfaat lebih baik daripada aktivitas verbal yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan materi. Selain gerakan, representasi visual juga berperan penting dalam mendukung penyimpanan kosakata. Penggabungan gestur dan gambar dilaporkan dapat membantu anak mempertahankan kosakata bahasa asing dalam jangka waktu yang lebih lama (Andrä et al., 2020). Kedua temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih bermakna ketika kata, visual, dan tindakan dirancang sebagai satu kesatuan.

Prinsip serupa dapat ditemukan dalam *Total Physical Response* yang menempatkan instruksi guru dan tindakan siswa dalam satu rangkaian pembelajaran. Siswa terlebih dahulu memahami bahasa melalui respons fisik sebelum dituntut menghasilkan jawaban verbal. Penerapan *TPR* dengan bantuan *flashcards* diketahui dapat mendorong keaktifan, ketertarikan, respons, dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris (Noviandari & Rustipa, 2023). Efektivitas suasana belajar juga dapat diperkuat melalui lagu dan permainan interaktif. Aktivitas tersebut memberi kesempatan untuk mengulang kata tanpa menimbulkan kesan latihan yang monoton sekaligus mendukung pengucapan, kepercayaan diri, dan partisipasi anak (Meisuri et al., 2025). Dengan demikian, gerakan, media visual, lagu, dan permainan dapat saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran kosakata yang ramah bagi siswa kelas awal.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas 1 SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo yang belum memperoleh pembelajaran bahasa Inggris secara khusus. Pada tahap awal, siswa memerlukan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan tidak menimbulkan kekhawatiran untuk melakukan kesalahan. Guru kelas juga membutuhkan alternatif pembelajaran yang sederhana, berbiaya rendah, dan dapat digunakan kembali. Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini menerapkan pembelajaran berbasis gerak melalui aktivitas *Touch the Color* dan *Show Me the Color* dengan dukungan *flashcards*, kartu warna, benda nyata, dan lagu. Kegiatan ini bertujuan memperkuat kemampuan awal siswa dalam mengenali dan mengucapkan kosakata warna bahasa Inggris serta merespons instruksi sederhana melalui tindakan fisik. Partisipasi aktif siswa diamati sebagai salah satu indikator keterlibatan mereka selama pembelajaran. Artikel ini mendeskripsikan tahapan pelaksanaan, hasil kegiatan, dan dampak langsung penerapan pembelajaran berbasis gerak pada siswa kelas awal sekolah dasar.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu observasi awal, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi kegiatan. Tahapan tersebut dirancang untuk

menyesuaikan program dengan kebutuhan sekolah mitra serta memperoleh gambaran mengenai kemampuan dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran kosakata warna bahasa Inggris berbasis gerak. Kegiatan dilaksanakan di kelas 1B SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo dengan melibatkan 24 siswa.

Observasi Awal

Observasi awal dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk mengidentifikasi karakteristik peserta, pengalaman awal siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, ketersediaan sarana, serta bentuk kegiatan yang sesuai dengan siswa kelas awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa belum memperoleh pembelajaran bahasa Inggris secara khusus. Berdasarkan kondisi tersebut, materi difokuskan pada delapan kosakata warna dasar, yaitu *red, blue, yellow, green, black, white, pink*, dan *orange*, dengan menggunakan media yang konkret, sederhana, dan mudah digunakan kembali.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada Kamis, 18 Juni 2026, selama 90 menit. Pembelajaran diawali dengan salam, perkenalan, dan ice breaking, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan kosakata menggunakan *flashcards*, kartu warna, dan benda-benda yang terdapat di dalam kelas. Siswa selanjutnya mengikuti aktivitas *Touch the Color* dengan mencari dan menyentuh benda sesuai warna yang disebutkan serta aktivitas *Show Me the Color* dengan memilih dan mengangkat kartu berdasarkan instruksi. Penguatan materi dilakukan melalui lagu warna, gerakan sederhana, dan kegiatan *review*. Seluruh rangkaian didampingi oleh guru kelas, tiga dosen pelaksana, dan dua mahasiswa.

Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan oleh anggota tim pelaksana dan mahasiswa pendamping melalui observasi langsung menggunakan lembar checklist terhadap respons setiap siswa selama kegiatan. Aspek yang diamati mencakup kemampuan mengenali sedikitnya lima dari delapan kosakata warna, menirukan minimal empat kosakata, merespons sekurang-kurangnya tiga instruksi sederhana, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Setiap indikator ditandai "tercapai" apabila siswa memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan "belum tercapai" apabila kriteria belum terpenuhi. Pengamatan dilakukan selama tahap pengenalan kosakata, permainan berbasis gerak, kegiatan lagu, dan *review*.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung jumlah siswa yang memenuhi setiap indikator. Persentase ketercapaian diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang memenuhi indikator dengan jumlah seluruh peserta, kemudian dikalikan 100%. Hasil tersebut digunakan untuk menggambarkan ketercapaian program selama satu sesi pembelajaran dan tidak dimaksudkan sebagai ukuran retensi kosakata dalam jangka panjang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran kosakata warna bahasa Inggris berbasis gerak dilaksanakan di kelas 1B SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo dengan melibatkan 24 siswa. Program berlangsung selama 90 menit dengan pendampingan guru kelas, tiga dosen pelaksana, dan dua mahasiswa. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan, pengenalan kosakata, aktivitas berbasis gerak, penguatan materi, hingga evaluasi, dapat dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

Pada tahap pengenalan, siswa diperkenalkan pada delapan kosakata warna, yaitu *red, blue, yellow, green, black, white, pink*, dan *orange*. Materi disampaikan menggunakan *flashcards*, kartu warna, dan benda-benda yang terdapat di lingkungan kelas. Siswa mengamati warna yang ditunjukkan, mendengarkan contoh pengucapan, kemudian menirukan kosakata secara lisan. Penggunaan media visual dan benda konkret membantu siswa menghubungkan bunyi kosakata bahasa Inggris dengan warna yang menjadi referennya.



Gambar 1. Pengenalan kosakata warna menggunakan *flashcard*

Aktivitas utama dilaksanakan melalui *Touch the Color* dan *Show Me the Color*. Dalam kegiatan *Touch the Color*, siswa mendengarkan instruksi warna, mencari benda yang sesuai, kemudian menyentuh atau menunjukkannya. Sementara itu, dalam *Show Me the Color*, siswa memilih dan mengangkat kartu berdasarkan warna yang disebutkan oleh tim pelaksana. Kosakata selanjutnya diperkuat melalui lagu, gerakan sederhana, pengulangan, serta pertanyaan dan instruksi pada tahap *review*.



Gambar 2. Tim pelaksana memberikan contoh dalam aktivitas *Show Me the Color*.



Gambar 3. Kegiatan siswa merespon pertanyaan *review*

Evaluasi dilakukan menggunakan lembar *checklist* yang memuat empat indikator ketercapaian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa seluruh siswa memenuhi indikator yang telah ditetapkan selama kegiatan berlangsung. Ringkasan hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketercapaian Indikator Kegiatan

No	Indikator Ketercapaian	Target	Hasil	Keterangan
1.	Mengenali sedikitnya lima dari delapan kosakata warna	≥75%	100%	Tercapai
2.	Menirukan sedikitnya empat kosakata warna	≥70%	100%	Tercapai
3.	Merespon sedikitnya tiga instruksi sederhana	≥70%	100%	Tercapai
4.	Berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran	≥75%	100%	Tercapai

Partisipasi aktif dalam kegiatan ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam mengikuti instruksi, menirukan pengucapan, memilih atau mengangkat kartu warna, menyentuh benda sesuai perintah, mengikuti lagu dan gerakan, serta terlibat dalam tahap *review*. Berdasarkan hasil pada Tabel 1, seluruh indikator program melampaui target ketercapaian yang telah ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memberikan respons fisik dan lisan yang sesuai selama satu sesi pembelajaran. Namun, capaian ini terbatas pada performa yang diamati selama kegiatan dan belum menggambarkan retensi kosakata dalam jangka panjang.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gerak memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan kosakata yang didengar dengan objek dan tindakan yang dapat diamati secara langsung. Dalam aktivitas *Touch the Color*, siswa terlebih dahulu mendengarkan instruksi, mengenali kata warna, mencari benda yang sesuai, kemudian memberikan respons dengan menyentuh atau menunjuk benda tersebut. Rangkaian ini menunjukkan bahwa gerakan bukan sekadar aktivitas penyegar, tetapi menjadi sarana untuk mempertemukan bentuk bahasa dengan maknanya. Proses tersebut selaras dengan konsep *embodied learning* yang menempatkan pengalaman tubuh sebagai bagian dari pembentukan pengetahuan (Macedonia, 2019).

Keterlibatan gerakan yang memiliki hubungan langsung dengan materi juga mendukung temuan Mavilidi et al. (2015). Gerakan dalam kegiatan ini tidak dilakukan secara terpisah dari tujuan pembelajaran, melainkan diarahkan untuk merepresentasikan pemahaman siswa terhadap instruksi warna. Ketika siswa menyentuh benda setelah mendengar kata *red* atau *green*, respons fisik tersebut memberikan petunjuk bahwa mereka mampu mengaitkan masukan verbal dengan referen yang sesuai. Meskipun respons tersebut belum membuktikan bahwa kosakata akan tersimpan dalam jangka panjang, aktivitas berbasis gerak memungkinkan pemahaman siswa diamati tanpa bergantung sepenuhnya pada jawaban verbal.

Selain gerakan, penggunaan *flashcards*, kartu warna, benda konkret, lagu, dan contoh pengucapan menghadirkan pengalaman belajar melalui beberapa saluran. Siswa menerima informasi dalam bentuk bunyi, visual, dan tindakan fisik secara bersamaan. Penggabungan representasi tersebut membantu mengurangi sifat abstrak kosakata bahasa asing bagi siswa yang belum memperoleh pembelajaran bahasa Inggris secara formal. Temuan kegiatan ini sejalan dengan Andrä et al. (2020), yang menjelaskan bahwa kombinasi gestur dan gambar dapat mendukung pembelajaran kosakata bahasa asing pada anak.

Aktivitas *Show Me the Color* memperkuat penerapan prinsip *Total Physical Response* karena siswa memberikan respons terhadap instruksi melalui tindakan sebelum menghasilkan jawaban lisan yang lebih kompleks. Pengulangan instruksi, pemberian contoh, dan penggunaan kartu warna membantu siswa yang sempat menunjukkan keraguan. Hal tersebut memperlihatkan pentingnya *scaffolding* dalam pembelajaran siswa kelas awal. Temuan ini mendukung Noviandari dan Rustipa (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan *TPR* dengan bantuan *flashcards* dapat mendorong respons dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata.

Partisipasi siswa juga didukung oleh suasana pembelajaran yang menyerupai permainan. Lagu, tepuk tangan, gerakan, pujian, dan kesempatan merespons secara bersama-sama membuat proses pengulangan tidak terasa sebagai latihan formal. Kondisi tersebut memberikan

kesempatan kepada siswa untuk mencoba kosakata tanpa tekanan yang berlebihan. Penggunaan lagu dan permainan interaktif dalam kegiatan ini sejalan dengan Meisuri et al. (2025), yang menjelaskan bahwa kegiatan menyenangkan dapat mendukung keterlibatan, pengucapan, dan kepercayaan diri siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Dampak langsung yang teramati selama kegiatan adalah keberanian siswa dalam mengikuti instruksi, menunjukkan kartu warna, menyentuh benda yang sesuai, menirukan pengucapan, dan menjawab pertanyaan pada tahap *review*. Bagi sekolah mitra, kegiatan ini menyediakan contoh aktivitas dan media sederhana yang dapat digunakan kembali untuk pengenalan kosakata dasar lainnya. Namun, kegiatan hanya dilaksanakan dalam satu sesi selama 90 menit dan evaluasi dilakukan melalui observasi tanpa tes awal, tes akhir terpisah, maupun pengukuran tindak lanjut. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh hanya menggambarkan ketercapaian indikator selama pelaksanaan program dan belum menunjukkan peningkatan kemampuan atau retensi kosakata dalam jangka panjang. Pengulangan kegiatan oleh guru pada pertemuan berikutnya diperlukan untuk memperkuat dan mempertahankan kosakata yang telah diperkenalkan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui aktivitas *Touch the Color* dan *Show Me the Color* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gerak dapat diterapkan dengan baik untuk memperkuat kemampuan awal siswa kelas 1 dalam mengenali kosakata warna bahasa Inggris. Pemanfaatan *flashcards*, kartu warna, benda konkret, lagu, dan tindakan fisik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan kosakata yang didengar dengan warna dan objek yang terdapat di lingkungan mereka.

Berdasarkan lembar *checklist*, seluruh 24 siswa memenuhi indikator yang ditetapkan selama kegiatan, yaitu mengenali sedikitnya lima dari delapan kosakata warna, menirukan minimal empat kosakata, merespons sekurang-kurangnya tiga instruksi sederhana, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Capaian tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memberikan respons fisik dan lisan sesuai dengan instruksi selama satu sesi pembelajaran. Namun, hasil ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan maupun retensi kosakata dalam jangka panjang.

Bagi sekolah mitra, kegiatan ini menyediakan contoh pembelajaran dan media sederhana yang dapat digunakan kembali oleh guru. Aktivitas berbasis gerak tersebut juga dapat disesuaikan untuk memperkenalkan materi dasar lainnya, seperti angka, buah, hewan, anggota tubuh, dan benda-benda di dalam kelas. Pelaksanaan secara berkala dan evaluasi lanjutan diperlukan agar perkembangan penguasaan kosakata siswa dapat diamati secara lebih berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Andrä, C., Mathias, B., Schwager, A., Macedonia, M., & von Kriegstein, K. (2020). Learning foreign language vocabulary with gestures and pictures enhances vocabulary memory for several months post-learning in eight-year-old school children. Educational Psychology Review, 32, 815–850. https://doi.org/10.1007/s10648-020-09527-z

Macedonia, M. (2019). Embodied learning: Why at school the mind needs the body. Frontiers in Psychology, 10, Article 2098. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02098

Mavilidi, M. F., Okely, A. D., Chandler, P., Cliff, D. P., & Paas, F. (2015). Effects of integrated physical exercises and gestures on preschool children's foreign language vocabulary learning. Educational Psychology Review, 27, 413–426. https://doi.org/10.1007/s10648-015-9337-z

Meisuri, W., Kemit, L., Arafat, K. R., Rambe, M. J., & Kurniawan, W. (2025). Enhancing young learners' English vocabulary through songs and interactive games. Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced, 3(2), 699–711. https://doi.org/10.61579/future.v3i2.464

Noviandari, F., & Rustipa, K. (2023). Implementation of the Total Physical Response (TPR) method with the help of flashcards to teach English vocabulary. Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 4(3), 1431–1446. https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.573