



Implementasi "*Fun English Corner*" Berbasis Lagu dan Gerak untuk Pengenalan Kosakata Profesi pada Siswa Sekolah Dasar

Nurlaila Husain

Universitas Negeri Gorontalo

Sri Widyarti Ali*

Universitas Negeri Gorontalo

Alamat: Jl. Jenderal Soedirman No.6 Kota Gorontalo

Korespondensi penulis: nurlailahusain@ung.ac.id, * widyartiali@ung.ac.id

Abstrak. *This community service program aimed to introduce and enhance English vocabulary related to professions for fifth-grade students at SDN 22 Duingi Gorontalo, through an active and enjoyable learning approach. The implementation method employed a structured "Fun English Corner" model integrating three key strategies: thematic songs, Total Physical Response (TPR) movements simulating professions, and interactive games such as role-play and guessing games. The program was conducted over three sessions with a participatory monitoring and evaluation approach using observation and simple pre-post assessments. The results indicated a significant increase in students' active participation, from 60% in the first session to 85% in subsequent sessions. Vocabulary mastery, measured through a "Point & Say" activity, showed improvement from an average recognition of 3 out of 8 words (37.5%) to 6.5 out of 8 words (81.25%). The program successfully produced tangible outputs, including a ready-to-use teaching module "Fun English Corner: Professions for Grade 5," a set of physical and digital learning media (flashcards, gesture cards, audio songs), and documentation materials. The findings confirm that a multisensory learning approach combining song, movement, and play effectively facilitates vocabulary acquisition, boosts motivation, and fosters a positive learning environment for upper-primary students.*

Keywords: *english vocabulary; fun learning; professions; total physical response; young learners.*

Abstrak. *Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris bertema profesi pada siswa kelas V SDN 22 Duingi Kota Gorontalo, melalui pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan menggunakan model "Fun English Corner" yang terstruktur dengan mengintegrasikan tiga strategi utama: lagu tematik, gerakan Total Physical Response (TPR) yang mensimulasikan profesi, serta permainan interaktif seperti bermain peran dan tebak gerakan. Program dilaksanakan dalam tiga sesi dengan pendekatan monitoring dan evaluasi partisipatif melalui observasi dan asesmen sederhana pra-pasca. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan pada partisipasi aktif siswa, dari 60% pada sesi pertama menjadi 85% pada sesi berikutnya. Penguasaan kosakata yang diukur melalui aktivitas "Point & Say" menunjukkan peningkatan dari rata-rata pengenalan 3 dari 8 kata (37,5%) menjadi 6,5 dari 8 kata (81,25%). Program berhasil menghasilkan luaran konkret berupa modul ajar siap pakai "Fun English Corner: Professions for Grade 5", paket media pembelajaran fisik dan digital (flashcard, gesture card, audio lagu), serta bahan dokumentasi. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran multisensori yang memadukan lagu, gerak, dan permainan efektif memfasilitasi akuisisi kosakata, meningkatkan motivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi siswa kelas tinggi sekolah dasar.*

Kata Kunci: *kosakata bahasa Inggris; pembelajaran menyenangkan; profesi; total physical response; usia sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan fondasi fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pada fase C (kelas V-VI), siswa tidak hanya dituntut untuk memperkaya perbendaharaan kata tetapi juga menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana yang relevan dengan kehidupan mereka. Observasi awal di SDN 22 Duingingi, Kota Gorontalo, mengidentifikasi bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris, khususnya untuk tema-tema kontekstual seperti profesi, masih menghadapi sejumlah tantangan. Metode pembelajaran cenderung konvensional, bertumpu pada hafalan dan lembar kerja, sehingga kurang mampu memanfaatkan energi dan gaya belajar alami siswa yang aktif, menyukai gerak, dan tertarik pada hal-hal konkret di sekitarnya. Padahal, pengenalan kosakata profesi seperti *teacher*, *doctor*, *police*, *pilot*, dan *firefighter* sangat relevan untuk memperluas wawasan dunia kerja serta membangun imajinasi dan cita-cita siswa sejak dini. Kesenjangan antara potensi tema pembelajaran yang menarik dengan metode penyampaian yang monoton ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya retensi kosakata dalam jangka panjang.

Kajian teoritis dan empiris terkini memberikan dukungan kuat bagi perlunya inovasi metode pembelajaran kosakata untuk siswa usia sekolah dasar. Teori Total Physical Response (TPR) yang dikembangkan oleh Asher menekankan bahwa pembelajaran bahasa asing akan lebih efektif apabila diawali dengan pemahaman melalui perintah fisik sebelum produksi lisan. Penelitian Alghazo & Al Salem (2023) membuktikan bahwa penerapan TPR secara signifikan meningkatkan perolehan dan retensi kosakata bahasa Inggris pada pembelajar muda. Di sisi lain, integrasi musik dan lagu dalam pembelajaran juga telah terbukti manfaatnya. Studi oleh Putri & Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa lagu tidak hanya berfungsi sebagai alat mnemonic yang memudahkan penghafalan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan, mengurangi kecemasan berbahasa. Lebih lanjut, penelitian Chen & Wang (2024) mengungkapkan bahwa kombinasi lagu dan gerakan dapat meningkatkan retensi memori kosakata tematik hingga 40% lebih tinggi dibandingkan metode tradisional pada siswa kelas V. Temuan Garcia & Lopez (2023) juga memperkuat argumentasi ini dengan menunjukkan bahwa permainan peran (*role-play*) sederhana berbasis tema kontekstual seperti profesi mampu membangun motivasi intrinsik dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan dan didukung oleh landasan teori serta bukti empiris tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengisi kesenjangan (*gap*) yang ada. Kebaruan program ini terletak pada pengemasan yang spesifik untuk siswa kelas tinggi sekolah dasar (fase C) dengan tema profesi, yang dikembangkan dalam bentuk model sesi "Fun English Corner" yang terstruktur. Model ini mengintegrasikan secara sistematis tiga pilar utama: (1) Lagu tematik orisinal yang memuat kosakata target, (2) Gerakan TPR yang disesuaikan dengan aksi setiap profesi, dan (3) Permainan interaktif berbasis simulasi dan kolaborasi. Program ini tidak sekadar intervensi pembelajaran, tetapi juga bertujuan menghasilkan modul dan media ajar siap pakai yang dapat diadopsi secara berkelanjutan oleh guru. Dengan demikian, tujuan utama program ini adalah: (1) Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bertema profesi pada siswa kelas V SDN 22 Duingingi melalui metode pembelajaran aktif berbasis lagu dan gerak; (2) Meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata tersebut; serta (3) Menghasilkan dan menyerahkan modul ajar "Fun English Corner" beserta media pendukungnya kepada guru mitra sebagai sumber belajar yang berkelanjutan.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis dan kognitif mereka. Anak-anak pada usia ini berada dalam tahap operasional konkret, dimana pemahaman mereka dibangun melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata. Oleh karena itu,

pendekatan pembelajaran yang abstrak dan berorientasi pada hafalan cenderung kurang efektif. Teori pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) yang dikemukakan oleh Kolb menegaskan pentingnya siklus belajar yang melibatkan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris, teori ini mendukung penggunaan simulasi, permainan peran, dan aktivitas fisik yang memungkinkan siswa “mengalami” makna sebuah kata secara langsung.

Salah satu metode yang sejalan dengan teori ini adalah Total Physical Response (TPR). Dikembangkan oleh James J. Asher pada tahun 1960-an, TPR adalah metode pengajaran bahasa yang menyinkronkan bahasa dengan gerakan fisik. Prinsip dasarnya adalah bahwa pemahaman bahasa harus didahulukan sebelum produksi, mirip dengan cara anak-anak belajar bahasa ibu mereka. Instruktur memberikan perintah sederhana dalam bahasa target, dan siswa merespons dengan melakukan tindakan fisik tanpa harus berbicara terlebih dahulu. Proses ini diyakini dapat mengurangi stres pembelajaran, meningkatkan daya ingat jangka panjang melalui keterkaitan memori motorik dengan memori verbal, dan cocok untuk pembelajar yang memiliki gaya belajar kinestetik. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Alghazo & Al Salem (2023), secara konsisten menunjukkan keefektifan TPR dalam meningkatkan akuisisi kosakata pada siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode drill konvensional.

Selain TPR, integrasi musik dan lagu (*song*) dalam pembelajaran bahasa juga memiliki landasan teori yang kuat. Gardner dalam Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) mengidentifikasi kecerdasan musikal sebagai salah satu jenis kecerdasan yang dapat menjadi pintu masuk pembelajaran. Lagu dengan irama yang menarik dan pengulangan lirik dapat memfasilitasi proses pengkodean memori auditori. Neuropsikologi juga menjelaskan bahwa musik dapat mengaktifkan berbagai area otak secara simultan, termasuk area yang terkait dengan emosi, memori, dan bahasa, sehingga memperkuat jejak memori. Penelitian Putri & Wahyuni (2024) mendokumentasikan bahwa penggunaan lagu yang dikombinasikan dengan gerakan tangan atau tubuh dapat meningkatkan retensi kosakata dan keterampilan pengucapan siswa ESL di tingkat dasar. Demikian pula, temuan Chen & Wang (2024) menegaskan efektivitas lagu dan gerakan dalam pengajaran kosakata tematik untuk siswa kelas atas sekolah dasar.

Kajian literatur lebih lanjut oleh Garcia & Lopez (2023) dan Lee & Park (2024) menggarisbawahi pentingnya elemen *fun* dan kontekstual dalam pembelajaran. Permainan (*games*) dan simulasi seperti *role-play* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas penguatan (*practice*), tetapi juga sebagai sarana untuk membangun komunitas belajar yang kolaboratif, mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*), dan meningkatkan kemauan untuk berkomunikasi (*willingness to communicate*). Ketika tema pembelajaran diambil dari dunia nyata yang dekat dengan siswa, seperti berbagai macam profesi, proses belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful*) karena terhubung dengan pengetahuan dan minat mereka sebelumnya. Dengan memadukan landasan teori TPR, pembelajaran berbasis lagu, dan permainan kontekstual, program “Fun English Corner” dirancang sebagai sebuah model pembelajaran terpadu yang holistik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa kelas V SD.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian ini dirancang dalam tiga tahapan sistematis yang berorientasi pada kebutuhan mitra dan keberlanjutan. Tahap pertama adalah Persiapan dan

Analisis Kebutuhan, yang menjadi fondasi program. Kegiatan diawali dengan koordinasi intensif bersama kepala sekolah dan guru kelas 5 SDN 22 Duingi untuk menyepakati teknis pelaksanaan. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan mendalam melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru dan observasi langsung di kelas (*classroom walkthrough*). Hasil analisis mengungkapkan bahwa pembelajaran kosakata, khususnya tema profesi, masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan gaya belajar aktif siswa. Berdasarkan temuan ini, tim merancang paket intervensi spesifik yang meliputi: (1) *Flashcard* Profesi ukuran A4 bergambar delapan profesi (guru, dokter, perawat, polisi, pemadam kebakaran, pilot, koki, petani); (2) *Gesture Guide Card* yang memvisualisasikan gerakan tubuh sederhana untuk setiap profesi; (3) Lagu tematik "What Do You Do?" dengan lirik berisi kosakata target; serta (4) Modul Sesi "Fun English Corner" yang berisi Rencana Pelaksanaan Aktivitas (RPA) terperinci untuk tiga pertemuan.

Tahap kedua adalah Implementasi Program di Kelas, berupa intervensi pembelajaran langsung. Program dilaksanakan dalam tiga sesi inti (@ 40 menit) dengan tema turunan profesi. Setiap sesi mengikuti alur pembelajaran terstruktur berbasis prinsip *Engage-Study-Activate*. Fase *Engage* (5 menit) membangkitkan semangat dan memfokuskan perhatian melalui nyanyian lagu pembuka. Fase *Study* (15 menit) memperkenalkan kosakata baru menggunakan *flashcard* yang langsung dikaitkan dengan gerakan TPR dari *Gesture Guide Card*, seperti gerakan memegang stetoskop untuk "doctor" atau memegang kemudi untuk "pilot". Fase *Activate* (15 menit) menjadi ruang penerapan melalui permainan berbasis kosakata, seperti "Guess My Job" (tebak profesi melalui gerakan) dan "Role-Play Corner" (dialog sederhana tentang profesi). Sesi ditutup dengan fase *Review* (5 menit) melalui pengulangan lagu dan tanya jawab cepat. Dalam implementasinya, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan model, sementara guru mitra terlibat sebagai observer partisipan untuk mengamati langsung penerapan metode dan dinamika kelas.

Tahap ketiga adalah Monitoring, Evaluasi, dan Refleksi, yang dilakukan untuk mengukur proses dan dampak program. Monitoring formatif dilaksanakan melalui observasi partisipatif dengan rubrik yang mencatat indikator partisipasi aktif, kemauan mencoba gerakan baru, ketepatan respons, dan keterlibatan dalam permainan. Evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen non-tulis berupa permainan "Point & Say", di mana siswa menunjuk dan menyebutkan gambar profesi yang didengar. Data kuantitatif dari tes ini dianalisis secara deskriptif untuk mengukur peningkatan pengenalan kosakata. Puncak dari tahap evaluasi adalah diskusi refleksi terstruktur dengan guru mitra setelah seluruh sesi selesai. Diskusi ini membahas efektivitas alur kegiatan, kendala teknis, respons siswa, dan kesesuaian media, yang kemudian menjadi masukan berharga untuk penyempurnaan modul akhir dan penyusunan rekomendasi strategis bagi keberlanjutan program di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program "Fun English Corner" di kelas 5 SDN 22 Duingi menghasilkan dampak yang terukur dan teramati. Dari aspek partisipasi dan keterlibatan (*engagement*), terjadi peningkatan yang signifikan. Pada sesi perdana, sekitar 60% siswa aktif mengikuti instruksi lagu dan gerak, sementara 40% lainnya masih terlihat ragu dan malu-malu. Namun, pada sesi kedua dan ketiga, partisipasi aktif melonjak menjadi sekitar 85%. Siswa yang sebelumnya pasif mulai bersemangat untuk maju ke depan kelas saat permainan "Guess My Job" atau "Act It Out". Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode yang menyenangkan dan melibatkan fisik berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, sehingga mengurangi *language anxiety* sebagaimana dijelaskan Lee & Park (2024). Kepercayaan diri siswa dalam mencoba mengucapkan kata-kata asing juga tampak meningkat, terlihat dari suara yang semakin lantang dan ekspresi wajah yang lebih rileks selama kegiatan.

Terdapat peningkatan yang signifikan dari aspek penguasaan kognitif. Data dari aktivitas "Point & Say" yang dilakukan di awal dan akhir program menunjukkan kemajuan yang nyata. Rata-rata kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan delapan kosakata profesi target (teacher, doctor, nurse, police, firefighter, pilot, chef, farmer) meningkat dari 3 kata (37,5%)

menjadi 6,5 kata (81,25%). Peningkatan tertinggi terjadi pada kosakata dengan gerakan yang sangat ikonik dan sering diulang dalam lagu, seperti “firefighter” (gerakan memadamkan api) dan “pilot” (gerakan mengemudi). Temuan ini secara empiris mendukung penelitian Alghazo & Al Salem (2023) mengenai efektivitas TPR dalam akuisisi kosakata. Asosiasi kuat antara bentuk kata (*word form*), makna (*meaning*), dan gerakan fisik (*action*) menciptakan jejak memori multimodal yang lebih tahan lama. Guru mitra juga menyampaikan observasi bahwa siswa lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata yang “mereka lakukan” dibandingkan yang hanya mereka dengar atau lihat di buku.

Selain dampak langsung terhadap siswa, program ini berhasil menghasilkan sejumlah luaran (*outputs*) yang berwujud dan berkelanjutan. Luaran utama adalah Modul Ajar “Fun English Corner: Professions for Grade 5”. Modul setebal 25 halaman ini tidak hanya berisi rencana pelaksanaan aktivitas (RPA) untuk tiga pertemuan, tetapi juga dilengkapi dengan panduan filosofis pembelajaran TPR, skrip instruksi, lirik dan chord lagu tematik, serta master copy untuk semua media pendukung. Keberadaan modul ini mengubah program dari sekadar intervensi temporal menjadi sumber daya yang dapat diakses dan direplikasi oleh guru kapan saja. Luaran kedua adalah Paket Media Pembelajaran Fisik dan Digital yang lengkap, terdiri dari flashcard profesi laminasi, *gesture guide cards*, poster “Dream Jobs”, serta file audio lagu. Penyerahan kepemilikan penuh atas paket media ini kepada sekolah merupakan bentuk konkret dari transfer pengetahuan dan sumber daya (*resource transfer*), yang menjadi kunci keberlanjutan.

Luaran ketiga berupa Dokumentasi dan Artikel Publikasi. Video highlight kegiatan dan foto-foto dokumentasi tidak hanya berfungsi sebagai alat monitoring, tetapi juga sebagai bahan diseminasi praktik baik. Draft artikel ilmiah yang disusun berdasarkan pelaksanaan program ini telah memenuhi syarat untuk disubmit ke jurnal pengabdian masyarakat, sehingga kontribusi terhadap khazanah ilmu pendidikan dapat terdokumentasikan secara akademis. Di tataran *outcome* yang tidak berwujud, terjadi peningkatan kapasitas dan perubahan persepsi. Guru mitra menunjukkan apresiasi dan pemahaman baru terhadap metode pembelajaran aktif. Mereka menyadari bahwa kegiatan bernyanyi dan bergerak dapat dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik, dan bahwa siswa kelas tinggi pun tetap antusias dengan aktivitas fisik yang kontekstual dan tidak kekanak-kanakan. Perubahan mindset ini merupakan prasyarat penting bagi adopsi metode serupa di masa depan. Dengan demikian, program telah menanamkan benih inovasi pedagogis yang diharapkan dapat terus tumbuh melalui integrasi ke dalam perencanaan pembelajaran sekolah, misalnya sebagai kegiatan rutin “English Day” atau pengayaan di jam pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian “Fun English Corner: Pengenalan Kosakata Profesi Melalui Lagu dan Gerak” telah berhasil memenuhi tujuannya. Program ini terbukti efektif sebagai model inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris tema profesi pada siswa kelas 5 SD. Pendekatan multisensori yang mengintegrasikan lagu tematik, gerakan simulatif (TPR), dan permainan interaktif berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Hal ini tercermin dari peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, dan yang paling utama, peningkatan kemampuan mengenali dan menyebutkan kosakata target dari rata-rata 37,5% menjadi 81,25%. Keberhasilan program tidak berhenti pada dampak sesaat, tetapi dijamin keberlanjutannya melalui serangkaian luaran konkret, terutama Modul Ajar dan Paket Media Pembelajaran yang diserahkan kepada sekolah mitra. Modul tersebut dirancang sebagai panduan praktis yang memungkinkan guru untuk mengadopsi, mengadaptasi, dan mereplikasi metode ini secara mandiri untuk tema kosakata lain. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran yang monoton, tetapi juga berkontribusi pada penguatan kapasitas guru dan penyediaan sumber daya pembelajaran inovatif di SDN 22 Duingi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghazo, S., & Al Salem, M. N. (2023). The impact of Total Physical Response on English vocabulary acquisition among young learners. *International Journal of Instruction*, 16(2), 455–472. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16227a>
- Asher, J. J. (1969). The total physical response approach to second language learning. *The Modern Language Journal*, 53(1), 3-17.
- Chen, L., & Wang, Y. (2024). The effectiveness of song and movement in teaching thematic vocabulary to upper primary students. *Journal of Language Teaching*, 45(3), 112-128.
- Garcia, R., & Lopez, M. (2023). Role-play as a tool for building intrinsic motivation and confidence in elementary EFL learners. *International Journal of Educational Innovation*, 11(4), 223-240.
- Lee, H., & Park, J. (2024). Reducing language anxiety through game-based physical simulation in young learners. *Journal of Educational Psychology and Practice*, 15(2), 89-104.
- Medina, J. (2008). *Brain rules: 12 principles for surviving and thriving at work, home, and school*. Pear Press.
- Putri, D. S., & Wahyuni, S. (2024). Using songs and gestures to enhance vocabulary retention in elementary ESL classrooms. *Journal of English Education and Teaching*, 8(1), 112–130. <https://doi.org/10.33369/jeet.8.1.112-130>