

## **PENGUATAN BAHASA INGGRIS DASAR KEPADA ANAK DIDIK YAYASAN DHARMA SATYA GRAHA, DESA MEKARJATI, INDRAMAYU**

Fariz Sya'ban Hasbulloh<sup>1</sup>, Ardienal Abdillah<sup>2</sup>, Anis Asmarani<sup>3</sup>, Muhammad Rafi  
Anshari<sup>4</sup>, Fitri Rachmiati Sunarya<sup>5</sup>  
Program Studi Hukum Tata Negara, Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Al-  
Zaytun Indonesia

[farizsyabanhasbulloh@gmail.com](mailto:farizsyabanhasbulloh@gmail.com)<sup>1</sup>, [ardienala@gmail.com](mailto:ardienala@gmail.com)<sup>2</sup>, [ansmrni9@gmail.com](mailto:ansmrni9@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rafiso0r0@gmail.com](mailto:rafiso0r0@gmail.com)<sup>4</sup>, [fitri.sunarya@iai-alzaytun.ac.id](mailto:fitri.sunarya@iai-alzaytun.ac.id)<sup>5</sup>

### **Abstract**

*This Community Service (PKM) focuses on strengthening basic English literacy at the Dharma Satya Graha Foundation, Mekarjati Village, Indramayu. The background of this activity is the importance of early vocabulary mastery, faced with the main problem of low vocabulary mastery (the initial average is only 8-9 words per student) and the limitations of interactive teaching methods in the partner environment. The main objective of PKM is to introduce daily vocabulary and provide a fun alternative learning method to increase students' interest and basic English language skills. The activity was carried out for three weeks in three meetings, adopting a participatory Action Research approach with 45 subjects from early childhood to junior high school levels. The training method intervention is divided into two main techniques: First, vocabulary training using specially designed flash card media (A5 size, printed in color, with basic themes such as animals, colors, numbers, and body parts). Second, strengthening memory and verbal courage through singing English songs accompanied by movements. Data were analyzed descriptively comparatively (pre-test and post-test). The results demonstrated significant effectiveness of the intervention, with basic vocabulary mastery increasing by an average of 12–14 words per student. Effectively, the singing method also successfully increased children's enthusiasm and self-concept, as measured by an average score increase of 23.3% (from 45% to 68.3%). In conclusion, the combination of edutainment methods (visual and auditory/kinesthetic) is a practical and proven solution to address limitations in learning facilities and motivation.*

**Keywords:** *service to society; english vocabulary; flash card; increased learning; self-concept enhancement.*

### **Abstrak**

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada penguatan literasi bahasa Inggris dasar di Yayasan Dharma Satya Graha, Desa Mekarjati, Indramayu. Latar belakang kegiatan ini adalah pentingnya penguasaan kosakata sejak dini, dihadapkan pada masalah utama berupa rendahnya penguasaan kosakata (rata-rata awal hanya 8–9 kata per murid) dan keterbatasan metode ajar yang interaktif di lingkungan mitra. Tujuan utama PKM adalah untuk memperkenalkan kosakata harian dan menyediakan metode pembelajaran alternatif yang menyenangkan guna meningkatkan minat dan kemampuan dasar berbahasa Inggris anak didik. Kegiatan dilaksanakan selama tiga pekan dalam tiga kali pertemuan, mengadopsi pendekatan Action Research partisipatif dengan 45 subjek dari jenjang PAUD hingga SMP. Intervensi metode pelatihan terbagi

menjadi dua teknik utama: Pertama, Pelatihan kosakata menggunakan media flash card yang dirancang khusus (ukuran A5, dicetak berwarna, dengan tema dasar seperti animal, color, number, dan body part). Kedua, Penguatan memori dan keberanian verbal melalui bernyanyi lagu berbahasa Inggris yang disertai gerakan. Data dianalisis secara deskriptif komparatif (pre-test dan post-test). Hasil menunjukkan efektivitas signifikan dari intervensi, di mana kemampuan penguasaan kosakata dasar meningkat menjadi rata-rata 12–14 kata per murid. Secara afektif, metode bernyanyi juga berhasil meningkatkan antusiasme dan konsep diri anak, yang terukur dari kenaikan skor rata-rata sebesar 23,3% (dari 45% menjadi 68,3%). Kesimpulannya, kombinasi metode edutainment (visual dan auditori/kinestetik) merupakan solusi praktis dan terbukti berhasil dalam mengatasi keterbatasan fasilitas dan motivasi belajar.

**Kata kunci:** pengabdian kepada masyarakat (PKM); kosakata bahasa inggris; *flash card*; peningkatan Konsep Diri.

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris diakui secara global sebagai salah satu bahasa internasional yang memegang peranan krusial dalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk pendidikan, teknologi, dan komunikasi global (Sahnan, 2024). Di era globalisasi dan masyarakat 5.0, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan esensial yang mendukung daya saing individu di tingkat internasional. Lieber menegaskan bahwa bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa utama dalam komunikasi bisnis global (Lieber, 2024), kolaborasi lintas negara, serta pertukaran pengetahuan, sehingga penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendasar sejak usia dini. Salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah kosakata, karena kosakata menjadi fondasi dalam pengembangan keterampilan berbahasa, meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif. Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini dianggap dapat memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan bagi anak-anak dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin terbuka. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak

usia dini masih menghadapi berbagai kendala, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Global, 2023). Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan, minim penggunaan media visual, serta kurangnya aktivitas bermain dan interaksi membuat anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Kondisi ini sering diperparah oleh keterbatasan fasilitas pembelajaran, kurangnya pendampingan dari lingkungan sekitar, serta minimnya penggunaan bahasa Inggris dalam aktivitas sehari-hari anak. Menurut IPB Training (2024), penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini dapat memberikan keunggulan kompetitif bagi anak-anak dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin terbuka (Training, 2024). Salah satu komponen mendasar dalam penguasaan bahasa Inggris adalah kosakata, yang menjadi dasar dalam kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan secara baik dan benar. Dalam penguasaan bahasa, kosakata (*vocabulary*) merupakan komponen fundamental yang menjadi landasan utama bagi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan secara

efektif. Namun, akses terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang memadai tidak merata di Indonesia.

Namun pada kenyataannya, tidak semua anak Indonesia memiliki akses pembelajaran bahasa Inggris yang memadai. Berdasarkan hasil temuan Curioo Kids Indonesia banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Inggris karena pembelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan tahap perkembangan usianya (Indonesia, 2024). Hal ini sering diperburuk oleh minimnya fasilitas pendukung, kurangnya tenaga pengajar yang kompeten di bidang pembelajaran anak, serta metode penyampaian materi yang kurang menarik.

Khusus di Indramayu, terdapat penelitian Larasaty, Anggrarini, & Efendi yang mengangkat kegiatan “Fun English” sebagai upaya untuk meningkatkan kosakata siswa sekolah dasar. Program ini dirancang dengan pendekatan belajar yang menyenangkan melalui permainan, lagu, dan aktivitas interaktif sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami kosakata baru (Larasaty, 2022). Meskipun demikian, keberadaan program ini juga menunjukkan bahwa masih dibutuhkan intervensi khusus dan berkelanjutan untuk mengatasi kekurangan pemahaman kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode kreatif, serta minimnya dukungan lingkungan yang menggunakan bahasa Inggris dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, perbedaan fasilitas antar sekolah di wilayah Indramayu, terutama antara sekolah di daerah perkotaan dan pedesaan, turut memengaruhi kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dan kolaborasi antara sekolah, guru, serta pihak terkait untuk menciptakan

lingkungan belajar yang mendukung penguasaan kosakata sejak dini.

Yayasan Dharma Satya Graha merupakan lembaga sosial yang menaungi anak-anak dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Anak-anak pada usia PAUD hingga SMP berada pada masa emas perkembangan kognitif dan bahasa. Usia dini merupakan masa emas dimana perkembangan kognitif dan bahasa anak berkembang sangat cepat, sehingga stimulasi yang tepat pada fase ini memiliki dampak jangka panjang terhadap kemampuan literasi mereka (Kemendikbud, Direktorat PAUD). Hal ini sejalan dengan temuan Oktavia (2022) dalam Jurnal Obsesi, yang menegaskan bahwa pengenalan bahasa asing pada usia dini lebih mudah diterima anak ketika diberikan melalui metode yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan mereka (Oktavia, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan program pembelajaran yang disusun secara kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Melalui kegiatan PKM ini, diharapkan mampu membantu anak-anak. Yayasan Dharma Satya Graha dalam memahami kosakata bahasa Inggris secara kontekstual dan berkelanjutan sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

Berdasarkan hasil survei awal di Yayasan Dharma Satya Graha, Desa Mekarjati, Indramayu, ditemukan adanya kendala serius, terutama pada anak didik yang mayoritas berasal dari keluarga menengah ke bawah. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman kosakata bahasa Inggris, kurangnya variasi metode penyampaian materi yang menyenangkan, serta keterbatasan tenaga pengajar dan pembimbing. Kondisi ini menyebabkan anak-anak cepat kehilangan minat belajar.

Mengingat anak-anak usia PAUD hingga SMP berada pada fase *golden age* di mana perkembangan kognitif dan bahasa mereka berkembang pesat, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Penelitian menunjukkan bahwa pengenalan bahasa asing pada usia ini akan lebih mudah diterima ketika disampaikan melalui metode yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan mereka. Oleh karena itu, program pengabdian ini hadir untuk memberikan solusi inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran sambil bermain. Solusi yang diimplementasikan meliputi penggunaan media visual berupa flash card untuk pengenalan kosakata dan kegiatan bernyanyi lagu berbahasa Inggris untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memperkuat daya ingat.

Tujuan utamanya adalah untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris sehari-hari, meningkatkan minat belajar anak, dan menyediakan metode pembelajaran alternatif yang interaktif, yaitu menggunakan media flash card dan kegiatan bernyanyi lagu berbahasa Inggris.

Manfaat yang diharapkan dari pengabdian ini adalah anak-anak dapat belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan, yayasan memperoleh metode dan media pembelajaran yang berkelanjutan (*flash card* dan lagu edukatif) untuk proses belajar di masa depan, serta mendukung implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi bagi institusi.

Sejalan dengan penelitian oleh Kusumawardhani (2021), penggunaan media visual dan metode belajar sambil bermain terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan penerapan model pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan

edukatif, media visual, serta praktik langsung melalui metode penyampaian materi yang menarik seperti aktivitas interaktif dan permainan edukatif (Anggun Mardhian Ningrum, 2021).

Alasan diadakan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan intervensi nyata dan solusi inovatif untuk mengatasi kekurangan literasi bahasa Inggris sejak usia dini di yayasan tersebut.

### **METODE PENGABDIAN MASYARAKAT**

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dalam pendekatan partisipatif dan edukatif, yang terbagi menjadi empat tahapan utama untuk menjamin keberhasilan penyelesaian masalah pengabdian dan transfer pengetahuan kepada mitra.

#### **1. Tahapan Kegiatan Pengabdian**

Untuk mencapai tujuan program dan memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan efektif dan tepat sasaran, kegiatan ini dirancang melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terencana. Setiap tahap disusun agar saling mendukung satu sama lain, mulai dari proses perencanaan hingga evaluasi akhir. Adapun tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Survei awal dan koordinasi dengan mitra yayasan.

Kegiatan diawali dengan pelaksanaan survei kebutuhan masyarakat terkait pembelajaran bahasa Inggris dasar, serta koordinasi dengan mitra lokal (seperti RT/RW, lembaga pendidikan nonformal, dan tokoh masyarakat untuk menentukan lokasi, peserta, dan jadwal pelaksanaan).

- b. Penyusunan media dan panduan pembelajaran.

Tim pengabdian menyiapkan media pembelajaran sederhana berupa flash card kosakata bahasa Inggris serta panduan kegiatan belajar interaktif yang berisi petunjuk penggunaan flash card, lirik lagu edukatif, dan ide permainan sederhana. Media dan panduan ini disusun agar mudah dipahami dan dapat digunakan oleh tenaga pembimbing yayasan dalam kegiatan belajar anak-anak.

c. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara interaktif melalui dua metode utama, yaitu penggunaan flash card kosakata dan lagu edukatif. Anak-anak diajak belajar mengenal kosakata bahasa Inggris dasar seperti nama benda, warna, angka, dan hewan melalui permainan menggunakan flash card, serta bernyanyi lagu-lagu sederhana berbahasa Inggris. Kegiatan ini dirancang agar menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan usia anak-anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain dengan lebih antusias.

d. Evaluasi kegiatan pembelajaran  
Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan pemahaman anak-anak selama kegiatan berlangsung. Tim pengabdian dan pembimbing yayasan mencatat perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris dasar. Selain itu, dilakukan juga refleksi singkat bersama pembimbing untuk menilai efektivitas media dan metode yang digunakan.

## 2. Metode Pelatihan dan Intervensi

Intervensi dilaksanakan dengan mengombinasikan metode penyampaian teori dan praktikum sesuai dengan kebutuhan subjek dan sifat kegiatan. Peserta adalah anak didik Yayasan Dharma Satya Graha yang berjumlah total 45 subjek (*volume*).

a. Sesi Teori (Penyampaian Konsep)  
Penyampaian teori dilakukan secara ringkas dan lugas untuk memperkenalkan tema kosakata hari itu.

- 1) Ceramah: Digunakan untuk memberikan pengantar singkat mengenai pentingnya kosakata yang akan dipelajari.
- 2) Tanya Jawab: Digunakan sebagai sesi pemanasan untuk mengukur pengetahuan awal peserta dan memastikan pemahaman konsep.
- 3) Diskusi: Dilakukan secara kelompok kecil (kelompok usia PAUD-SD dan SMP) untuk membahas aplikasi sederhana kosakata yang sudah dikenal.

b. Sesi Praktikum (Implementasi Metode Baru)

Sesi ini berfokus pada dua metode interaktif sebagai teknik pengerjaan utama untuk penguatan memori dan aplikasi.

1) Metode Flash Card (Simulasi dan Praktik)

Ini adalah metode utama untuk pengenalan kosakata. Setiap pertemuan menggunakan satu set replikasi *Flash Card* (sekitar 15–20 kartu per set) yang berfokus pada satu tema.

- a) Simulasi: Praktik mengucapkan kata-kata secara massal mengikuti tim pengabdian.
- b) Tugas/Latihan/Praktek: Anak-anak diminta mengambil kartu, menyebutkan nama benda, dan mengulangnya. Latihan ini diakhiri dengan permainan "Tebak Cepat" menggunakan *Flash Card*.

2) Metode Bernyanyi Lagu Edukatif (Studi Kasus dan Aplikasi)

Metode ini adalah metode baru yang dijelaskan secara rinci agar dapat direproduksi. Lagu berbahasa Inggris dipilih yang memiliki lirik sederhana

dan repetitif (e.g., *Head Shoulders Knees and Toes* atau *If You're Happy and You Know It*).

- a) **Pemodelan (*Modeling*):** Tim pengabdian memutar lagu dan menyanyikannya (ukuran *volume* suara diatur agar terdengar jelas oleh 45 subjek) sambil melakukan gerakan.
- b) **Studi Kasus:** Lirik lagu diproyeksikan atau ditulis secara sederhana untuk membantu anak-anak mengenali kosakata dasar yang ada di dalam lagu. Jika memungkinkan, Tim pengabdian membahas setiap kosakata baru yang ada di lirik, menghubungkannya dengan *Flash Card* yang sudah dipelajari (misalnya menghubungkan kata *happy* dengan ekspresi wajah).
- c) **Tanya Jawab dan Praktek:** Anak-anak diminta untuk mempraktikkan lagu dan gerakan secara serentak. *Replikasi* dilakukan sebanyak tiga kali putaran (diulang) untuk menjamin kosakata terserap dan gerakan teringat.

### 3. Analisis Data

Analisis data dalam PKM ini menggunakan pendekatan deskriptif komparatif yang difokuskan pada perbandingan hasil sebelum dan sesudah intervensi, didukung oleh data observasi kualitatif.

a. **Analisis Data Kuantitatif (Komparatif)**  
Data kuantitatif diperoleh dari pengukuran kemampuan penguasaan kosakata dan peningkatan konsep diri anak, yaitu melalui perbandingan data *pre-test* dan *post-test*.

- 1) **Pengukuran Kosakata:** Dilakukan perbandingan kemampuan siswa

dalam mengenali dan menyebutkan kosakata sebelum (*pra-asesmen*) dan sesudah intervensi (*post-test* sederhana). Hasil ini digunakan untuk menghitung rata-rata peningkatan kosakata, yang menunjukkan kenaikan dari rata-rata 8–9 kata menjadi 12–14 kata per murid.

- 2) **Pengukuran Konsep Diri/Partisipasi:** Dilakukan perhitungan kenaikan skor rata-rata yang berkaitan dengan dampak metode bernyanyi terhadap konsep diri. Perhitungan ini dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata *post-test* (68,3%) dengan *pre-test* (45%), yang menghasilkan kenaikan sebesar 23,3%. Perhitungan ini berfungsi untuk menentukan efektivitas dan signifikansi kegiatan menyanyi terhadap peningkatan keberanian verbal dan antusiasme anak.

#### b. Analisis Data Kualitatif (Observasi)

- 1) Data kualitatif digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif, yang diperoleh melalui observasi langsung dan refleksi:

a) **Observasi Langsung:** Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan pemahaman anak-anak selama kegiatan berlangsung.

b) **Refleksi:** Tim pengabdian dan pembimbing yayasan mencatat perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan mengucapkan kosakata. Data ini juga mencakup *feedback* mengenai antusiasme anak-anak terhadap metode *flash card* dan bernyanyi, serta respons positif mereka terhadap aktivitas yang variatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan efektivitas tinggi dari metode pembelajaran interaktif yang diterapkan. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dasar anak-anak. Sebelum intervensi, rata-rata kemampuan siswa dalam mengingat kosakata berada pada angka 8–9 kata; angka ini meningkat menjadi 12–14 kata per murid setelah penerapan media *flash car*

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Sebagai mana, dalam penelitian oleh Wati & Oka (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama terjadi peningkatan penguasaan kosakata dari sebelumnya 38,23% menjadi 58,82%. Pada siklus kedua, persentase tersebut kembali naik dari 58,82% menjadi 82,35%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik (I.K. Wati, 2020).

Dalam penelitian Ni Luh Putu Susantini & Maria Goreti Rini Kristiantari (2021) mengatakan, Penelitian ini melibatkan lima subjek, terdiri atas tiga ahli, masing-masing ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, serta tiga anak usia dini yang berpartisipasi pada tahap uji coba individual. Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif (Ni Luh Putu Susantini, 2021).

Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,76% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada uji coba individual, diperoleh skor 91,3% yang juga berkategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis multimedia interaktif tersebut layak digunakan sebagai sarana

pengenalan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1. Anak-anak menyebutkan kosakata bahasa Inggris yang ada pada gambar.

Dalam penelitian yang dilakukan Nisa Hamidah, Erwin Rahayu Saputra, Dian Indihadi (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard dalam pembelajaran kosakata profesi mampu mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka lebih memahami materi kosakata profesi yang dipelajari (Nisa Hamidah, 2023).

Pembahasan hasil pengabdian difokuskan pada interpretasi temuan kuantitatif dan kualitatif, serta relevansinya terhadap pemecahan masalah pengabdian. Peningkatan penguasaan kosakata dasar yang dicapai, dari rata-rata awal 8–9 kata menjadi 12–14 kata per murid, menegaskan efektivitas metode flash card sebagai alat pembelajaran visual yang kuat.





Sumber: (Dokumen Penulis, 2025)  
Gambar 2. Anak-anak sangat antusias dan semangat dalam belajar bahasa Inggris menggunakan media flash card.

Penggunaan *flash card* yang dibuat secara spesifik (ukuran A5, berwarna, dan dilaminasi) bekerja secara efektif karena memanfaatkan memori visual anak-anak, memudahkan mereka dalam menciptakan asosiasi yang kuat antara kata asing dengan representasi gambar nyata. Proses simulasi pengucapan dan latihan berulang yang diintegrasikan dalam penggunaan *flash card* berhasil mengatasi salah satu masalah utama, yaitu minimnya media ajar yang dapat menarik perhatian anak didik Yayasan Dharma Satya Graha. Metode bernyanyi lagu berbahasa Inggris sebagai pendekatan *edutainment* terbukti berhasil mengatasi masalah pasifnya partisipasi siswa. Kenaikan skor rata-rata konsep diri sebesar 23,3% (dari 45% menjadi 68,3%) setelah implementasi metode ini mengindikasikan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan minim tekanan, dikombinasikan dengan elemen *kinestetik* (gerakan tubuh), mampu meningkatkan keberanian verbal dan antusiasme anak. Dalam penelitian Santi Farmasari, dkk (2021). Penelitian

tersebut menjelaskan bahwa penerapan metode belajar dengan media flashcard membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Siswa terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran yang menggunakan flashcard, dan mereka mampu mempertahankan ingatan kosakata lebih lama dibandingkan sebelum metode ini diterapkan (Santi Farmasari, 2021).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul Hasanah (2022). Penelitian ini melibatkan dua tahap pengujian, yakni uji coba terbatas dengan 10 siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir serta uji coba lanjutan dengan 20 siswa pada kelas yang sama. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Pada tahap uji coba skala kecil, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media flashcard, terutama pada aspek desain yang memperoleh skor tertinggi, yaitu 92%. Sementara itu, uji coba skala besar menunjukkan tingkat persetujuan siswa yang sangat tinggi terhadap penggunaan media tersebut, dengan persentase mencapai 97%. Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard pada materi Pahlawanku efektif digunakan dan mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas IV di sekolah tersebut (Insyirah Shafa, 2022).

Dalam artikel pengabdian kepada masyarakat yang ditulis oleh Lestariningsih, E. (2018), dijelaskan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris sederhana pada anak usia dini memiliki peran penting di era global. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa TK melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media flashcards. Kegiatan pembelajaran



dilaksanakan secara berkelompok dengan dukungan video animasi pendek, flashcards bertema My Emotions, serta diskusi interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali dan mengingat kosakata emosi dalam bahasa Inggris dengan baik serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran (Ika Setianingsih, 2024). Penggunaan media visual berupa flashcards terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa, serta memperkuat keterlibatan guru, orang tua, dan pengasuh dalam memberikan stimulasi bahasa asing secara berkelanjutan.

Selain itu, metode bernyanyi lagu edukatif berhasil meningkatkan antusiasme dan konsep diri anak dalam berbahasa Inggris. Hal ini dikonfirmasi oleh perbandingan data yang menunjukkan adanya kenaikan rata-rata konsep diri sebesar 23,3% (dari 45% menjadi 68,3%), menegaskan bahwa metode *edutainment* terbukti berhasil mengatasi kendala partisipasi pasif dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan inklusif.

Dalam artikel yang ditulis oleh Dariyo, A. (2023), yang diterbitkan oleh LPKM UNTAR, dijelaskan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup dimensi fisik, kognitif, sosio-emosional, dan akademik (Dariyo, 2023). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan konsep diri anak pra-sekolah melalui kegiatan menyanyi menggunakan lagu-lagu yang dirancang khusus.

Dalam artikel pengabdian kepada masyarakat yang ditulis oleh Mangindaan, A. M. (2018), yang diterbitkan dalam Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum, dijelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak tingkat dasar untuk mendukung pemerolehan bahasa asing

pada siswa. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sebagai respons terhadap terbatasnya jam pengajaran bahasa Inggris di sekolah, sehingga diperlukan penambahan kegiatan pembelajaran dengan metode yang lebih variatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan lagu sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Pembelajaran bahasa Inggris melalui lagu terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan kemampuan siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris, yang ditandai dengan kemudahan siswa dalam mengikuti materi, mengingat kosakata, serta meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Mangindaan, 2018).

Dengan menggunakan pendekatan eksperimen one group pre-test–post-test, hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan menyanyi yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan terbukti efektif dalam meningkatkan konsep diri anak. Anak-anak yang sebelumnya memiliki pandangan negatif terhadap diri sendiri mengalami perubahan menjadi lebih positif, ditandai dengan meningkatnya persepsi diri sebagai anak yang sehat, cerdas, percaya diri dalam bergaul, dan rajin.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)  
Gambar 3. Anak-anak sangat senang dan bahagia ketika diajak bernyanyi.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran bahasa asing yang

menekankan pentingnya stimulasi visual dan auditori pada usia dini, menjadikan *flash card* dan lagu sebagai alat yang ampuh untuk penguatan memori. Keberhasilan program PKM ini tidak hanya dilihat dari peningkatan angka kosakata, tetapi juga dari kontribusi terhadap pengembangan konsep diri anak. Program ini telah menyediakan solusi konkret bagi Yayasan Dharma Satya Graha dengan menghasilkan produk edukatif yang dapat direplikasi dan digunakan secara berkelanjutan. Hasil ini menegaskan relevansi integrasi metode *simulasi* dan *latihan* dalam pengajaran bahasa dasar di lingkungan dengan fasilitas terbatas. Secara keseluruhan, keberhasilan PKM ini terletak pada sinergi kedua metode yang diterapkan, di mana *flash card* berfungsi sebagai penguat kognitif (kosakata) dan bernyanyi berfungsi sebagai penguat afektif (motivasi dan konsep diri). Program ini telah berhasil mentransfer pengetahuan serta metode pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan kepada Yayasan Dharma Satya Graha, sehingga menyediakan solusi konkret untuk keterbatasan sumber daya dan metode pembelajaran yang sebelumnya monoton.

### **KESIMPULAN**

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Yayasan Dharma Satya Graha berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris dan motivasi belajar anak-anak. Metode pembelajaran interaktif yang diterapkan, yang mengombinasikan penggunaan *flash card* dan bernyanyi lagu berbahasa Inggris, terbukti sangat efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil kuantitatif berupa peningkatan rata-rata penguasaan kosakata dari 8–9 kata menjadi 12–14 kata per murid, serta

peningkatan antusiasme dan konsep diri anak yang mencapai kenaikan skor rata-rata sebesar 23,3%. Sebagai luaran, kegiatan ini telah memberikan solusi konkret dan berkelanjutan bagi mitra berupa media ajar (*flash card* dan panduan metode belajar dengan bernyanyi) yang dapat direplikasi. Secara keseluruhan, program ini menegaskan bahwa metode *edutainment* adalah kunci untuk mengatasi keterbatasan media ajar dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran bahasa asing.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada rekan tim atas terselenggaranya Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pengenalan Alfabet, Kosakata, dan Lagu dalam Bahasa Inggris kepada Anak Didik Yayasan Dharma Satya Graha, Desa Mekarjati (Indramayu, Jawa Barat)". Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingannya dan juga kepada Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia atas izin dan fasilitas yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pengurus dan staf Yayasan Dharma Satya Graha atas kerja sama dan fasilitasi lokasi, serta kepada seluruh anak didik atas partisipasi aktif dan antusiasme yang menjadikan kegiatan ini berhasil.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Anggun Mardhian Ningrum, T. S. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang*, 6(4), 179-192.

- Dariyo, A. (2023). *Penerapan kegiatan menyanyi untuk pengembangan konsep diri anak pra-sekolah*. Jakarta Barat: Universitas Tarumanagara UNTAR.
- Global, S. P. (2023, Oktober 1). *Ini 16 cara mengajarkan anak bahasa inggris sejak dini*. (prestasi global) Retrieved 10 1, 2023
- I.K. Wati, I. O. (2020). Penggunaan flash card dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris peserta didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41- 49.
- Ika Setianingsih, T. C. (2024). Pengenalan kosakata bahasa inggris menggunakan flash card pada siswa TK Masjid Syuhada. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat STIBSA*, 1(2), 1-8.
- Indonesia, C. K. (2024). Mengapa bahasa inggris menjadi keterampilan penting dalam era globalisasi untuk anak-anak? *curioo.co.id*.
- Insyirah Shafa, Z. S. (2022). Pengembangan media flash card materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.
- Kemendikbud. (Direktorat PAUD). *Pedoman stimulasi perkembangan anak usia dini pada masa golden age*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Larasaty, G. A. (2022). "Fun English" sebagai kegiatan dalam pengajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar di Indramayu. *Room of Civil Siciety Development*, 1(2), 96-102.
- Lieber, K. (2024, Mei 20). *The role of English in global business: Why it matters*. (Midwestern Career College) Retrieved 05 20, 2024
- Mangindaan, A. M. (2018). Peran lagu dalam pengajaran bahasa inggris tingkat dasar. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 5(2), 241-248.
- Ni Luh Putu Susantini, M. G. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448.
- Nisa Hamidah, E. R. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa inggris di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(1), 64-71.
- Oktavia, R. (2022). Pengenalan bahasa asing pada anak usia dini dalam masa golden age. *Jurnal Obsesi*, 6(2), 1150-1160.
- Sahnan, B. (2024). Peran Bahasa Inggris dalam Dunia Internasional dan Globalisasi. *JIIH: Jurnal Ilmiah IPS dan Humaniora*, 2(2), 44-49.
- Santi Farmasari, L. A. (2021). Maksimalisasi penggunaan flash card untuk penguatan kosakata bahasa inggris siswa SMP pinggiran di mota Mataram. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 1(1), 78-88.
- Training, I. (2024, Oktober 3). *Ketahui pentingnya bahasa inggris dalam komunikasi global*. (IPB) Retrieved 10 3, 2024

