



## Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan melalui Pemanfaatan Moodel Circuit Learning pada Siswa di SDK Roworeke 2

### *Fun English Learning Through the Utilization of Circuit Learning Models for Students at SDK Roworeke 2*

Yuliani Sepe Wangge<sup>1\*</sup>, Yasinta Oktafia Yeni<sup>2</sup>, Maria Natalia<sup>3</sup>, Maria Lito Bukan<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Universitas Flores, Indonesia.

E-mail: [yulianisw15@gmail.com](mailto:yulianisw15@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [yasintaoctavia21@gmail.com](mailto:yasintaoctavia21@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[mnatalia32832@gmail.com](mailto:mnatalia32832@gmail.com)<sup>3</sup>, [lito78997@gmail.com](mailto:lito78997@gmail.com)<sup>4</sup>

\*Korespondensi Penulis: [yulianisw15@gmail.com](mailto:yulianisw15@gmail.com)<sup>1</sup>

#### Article History:

Received: May 23, 2025

Revised: June 12, 2025

Accepted: June 28, 2025

Published: July 01, 2025

**Keywords:** Vegetable Vocabulary,  
Circuit Learning, Picture Card  
Media, Fun Learning, Ice Breaking

**Abstract:** English as an international language needs to be introduced early to elementary school students. However, first-grade students often have short attention spans and require enjoyable and active learning approaches. This Community Service Program (PkM) aimed to improve the understanding of basic English vocabulary through the use of engaging learning media, namely colorful origami paper. The program was conducted through a one-day intervention using fun and interactive methods such as singing, folding, coloring, and guessing games related to vocabulary themes (colors and objects). The result showed that students were enthusiastic and actively involved in the activities. Evaluation revealed that 80% of the students were able to correctly recall at least 5 new English words. This indicates that colorful origami can serve as an effective and appealing medium for English learning among first graders.

#### Abstrak.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar, khususnya di kelas rendah seperti kelas 2, memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif anak. Di SD Roworeke 2, siswa kelas 2 menunjukkan minat belajar Bahasa Inggris yang masih rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata dasar seperti nama-nama sayuran. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurangnya media visual yang mampu menarik perhatian siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan model Circuit Learning yang dipadukan dengan media kartu gambar sayuran. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk mengikuti aktivitas pembelajaran di beberapa pos pembelajaran, di mana setiap pos menyajikan kegiatan yang berbeda seperti mencocokkan gambar dan kata, menyebutkan sayuran favorit, hingga permainan memori. Selain itu, disisipkan pula ice breaking berupa lagu dan permainan gerak agar siswa tetap fokus, semangat, dan tidak cepat merasa bosan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, peningkatan kosakata yang dikuasai, serta umpan balik dari guru kelas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media kartu bergambar sayuran yang divariasikan melalui model Circuit Learning mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman kosakata Bahasa Inggris, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menyebutkan nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris dan terlibat aktif dalam setiap pos pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kosakata Sayuran, Circuit Learning, Media Kartu Bergambar

## **1. PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting untuk dikuasai sejak dini, terlebih dalam menghadapi tantangan global abad ke-21. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, terutama kelas rendah seperti kelas 2 SD, menjadi sangat penting. Di usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional (menurut teori Piaget), di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visual, permainan, dan aktivitas langsung. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya di SD Roworeke 2, masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa siswa kelas 2 SD Roworeke 2 kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah (*teacher-centered*), minimnya media visual yang menarik, serta kurangnya variasi dalam penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, tidak fokus, dan kesulitan dalam memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris, termasuk dalam materi dasar seperti nama-nama sayuran. Padahal, kosakata tentang *vegetables* (sayuran) merupakan bagian dari topik pembelajaran Bahasa Inggris dasar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sayuran seperti *carrot*, *tomato*, *spinach*, *chili*, *eggplant*, dan lainnya sangat familiar dalam lingkungan mereka, sehingga ideal untuk dijadikan bahan pembelajaran yang kontekstual. Untuk menyampaikan materi ini secara efektif, dibutuhkan media dan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan menstimulus berbagai aspek kecerdasan anak.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penerapan model *Circuit Learning* yang dipadukan dengan media kartu bergambar sayuran. *Circuit Learning* merupakan metode pembelajaran aktif di mana siswa belajar melalui rotasi kegiatan di beberapa pos pembelajaran. Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, berinteraksi secara sosial, dan mengalami sendiri pembelajaran melalui berbagai bentuk aktivitas yang variatif. Dengan menggunakan kartu bergambar sayuran berwarna cerah, siswa dapat lebih mudah mengenali dan mengingat kosakata baru karena informasi disampaikan secara visual dan konkret. Selain itu, untuk menjaga suasana belajar tetap segar dan menghindari kejenuhan, kegiatan ini juga diselingi dengan *ice breaking* seperti permainan gerak atau lagu-lagu sederhana dalam Bahasa Inggris. *Ice breaking* terbukti efektif dalam mengembalikan konsentrasi siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta mempererat hubungan sosial antar

siswa. Dengan pendekatan menyeluruh tersebut, diharapkan siswa tidak hanya mampu menyebutkan nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris, tetapi juga merasa bahwa belajar Bahasa Inggris adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Kegiatan ini juga bertujuan membentuk pengalaman belajar yang positif sejak dini, sehingga motivasi dan minat terhadap Bahasa Inggris dapat terus tumbuh di jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, khususnya di SDK Roworeke 2

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penulisan artikel ini didasarkan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh mahasiswa kelompok 2 di SDK Roworeke 2, Kecamatan Roworeke, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Mei 2025, dengan bentuk praktik pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan melalui modul Circuit Learning bertema "Pengenalan Kosakata Sayuran dalam Bahasa Inggris".

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Circuit Learning, yaitu model pembelajaran yang membagi proses belajar ke dalam beberapa pos kegiatan. Setiap pos memiliki aktivitas pembelajaran berbeda dengan durasi waktu tertentu. Tujuan dari metode ini adalah untuk menjaga fokus, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membuat pembelajaran tidak monoton. Metode ini sangat sesuai untuk anak-anak sekolah dasar, karena pendekatan multisensori dan dinamis.

### **2.1 Persiapan**

Sebelum kegiatan berlangsung, tim pelaksana menyiapkan:

- Kartu bergambar sayuran (wortel, tomat, bayam, kol, terong, dll.)
- Modul Circuit Learning yang berisi skenario dan alur pos pembelajaran (mencocokkan gambar-kata, permainan memori, tebak sayuran, dan menyusun huruf).
- Perlengkapan penunjang seperti label warna, papan pos belajar, dan reward kecil (stiker atau bintang).
- Media audio berupa lagu anak berbahasa Inggris tentang sayuran ("*Vegetable Song*") sebagai bagian dari ice breaking.
- Lembar evaluasi sederhana berbasis gambar dan kata.

## 2.2 Pembukaan

Kegiatan dimulai dengan perkenalan singkat antara mahasiswa pelaksana dan siswa. Guru membuka pelajaran dengan pertanyaan pemantik seputar makanan dan sayuran, misalnya:

"Apa sayur favoritmu?" atau

"Siapa yang tahu bahasa Inggrisnya wortel?"

Untuk membangun suasana menyenangkan dan fokus belajar, siswa diajak melakukan ice breaking berupa gerak dan lagu "*Vegetable Song*" dalam Bahasa Inggris secara bersama - sama.



Gambar di atas peserta didik mengerjakan LKPD

## 2.3 Kegiatan inti

Pada tahap inti, siswa diajak untuk mengenal dan menguasai kosakata Bahasa Inggris tentang nama-nama sayuran melalui model Circuit Learning yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan utama dibagi ke dalam beberapa pembelajaran, yaitu:

- **Mencocokkan Gambar dan Kata**

Siswa diberikan kartu bergambar berbagai sayuran (seperti wortel, tomat, bayam, kol, terong, dsb.) dan kartu dengan tulisan nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris. Tugas siswa adalah mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai. Mereka diminta menyebutkan hasil pencocokan secara lisan.

- **Permainan Memori (Memory Game)**

Kartu sayuran dibalik dan disusun di meja. Siswa secara bergantian membuka dua kartu, mencoba mencocokkan gambar dengan nama Bahasa Inggris. Jika cocok, siswa menyebutkan nama sayuran dengan benar dan menyimpannya. Jika salah, kartu dibalik kembali. Permainan ini melatih daya ingat dan pengucapan kosakata.

- **Menyebutkan Sayuran Favorit**

Siswa diminta memilih gambar sayuran yang paling disukai, lalu menyebutkannya dalam Bahasa Inggris secara bergiliran. Misalnya: *“My favorite vegetable is carrot.”* Kegiatan ini mendorong keberanian berbicara dan personalisasi kosakata.

- **Ice Breaking - Lagu dan Gerak**

Untuk menjaga antusiasme dan fokus siswa di sela-sela antar pos, dilakukan ice breaking berupa lagu anak berbahasa Inggris tentang sayuran, seperti *“Vegetable Song”*, serta permainan gerak sederhana yang berkaitan dengan sayuran. Ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Suasana kelas menjadi sangat hidup dan penuh semangat. Siswa terlibat aktif di setiap pos dan bersemangat mencoba serta menjawab. Kegiatan ini membangun suasana kompetitif yang sehat serta memperkuat daya ingat terhadap kosakata Bahasa Inggris dengan cara bermain sambil belajar



Gambar di atas menunjukkan aktivitas peserta didik dalam belajar menggunakan media gambar sayur-sayuran dan mewarnai gambar sayur-sayuran.

## 2.4 Evaluasi

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris tentang sayuran. Evaluasi dilakukan dalam bentuk tes lisan dan observasi langsung. Setiap siswa diminta untuk: Menyebutkan minimal tiga nama sayuran dalam Bahasa Inggris yang telah dipelajari melalui media kartu gambar, Menunjukkan kartu gambar yang sesuai dengan nama sayuran yang disebutkan, Menjawab pertanyaan sederhana secara individu, seperti *“What vegetable is this?”* sambil menunjukkan kartu. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (sekitar 85%) mampu menyebutkan 3 hingga 6 nama sayuran dalam Bahasa Inggris dengan benar dan percaya diri.

## **2.5 Penutup**

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan sesi *ice breaking* berupa menyanyikan lagu bertema sayuran dalam Bahasa Inggris yang telah dipelajari, seperti “Do You Like Broccoli Ice Cream?” atau “Vegetable Song”. Kegiatan ini dilakukan secara bersama-sama untuk mengembalikan semangat dan kegembiraan siswa setelah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran. Guru dan mahasiswa kemudian memberikan apresiasi berupa tepuk tangan dan pujian kepada seluruh siswa atas partisipasi aktif mereka. Beberapa hasil karya siswa seperti kartu gambar dan lembar aktivitas ditampilkan di kelas sebagai bentuk penghargaan. Kegiatan ditutup dengan doa bersama serta sesi dokumentasi bersama guru dan siswa untuk mengabadikan momen.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim pelaksana dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Mei 2025 di kelas 2 SD Roworeke 2. Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam pelajaran dan mendapat sambutan yang positif dari siswa dan guru. Jumlah peserta kegiatan adalah 8 orang siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Kegiatan pembelajaran dalam PKM ini bertujuan mengenalkan kosakata Bahasa Inggris bertema sayuran menggunakan pendekatan Circuit Learning yang dibagi ke dalam beberapa pos aktivitas. Pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dengan menggabungkan berbagai metode seperti visualisasi kartu bergambar, permainan, lagu, kegiatan kinestetik, dan *ice breaking* untuk menjaga semangat dan konsentrasi siswa. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan.

### **3.1 Antusiasme dan Keterlibatan Siswa**

Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi sejak awal kegiatan. Antusiasme ini terlihat dari:

- Respon cepat ketika diajak menyebutkan nama sayuran dalam Bahasa Inggris.
- Keaktifan siswa saat menyanyi bersama lagu “Do You Like Broccoli Ice Cream?”.
- Partisipasi aktif dalam permainan tebak gambar dan mencocokkan kata.
- Keceriaan siswa saat berpindah dari satu pos ke pos lain selama Circuit Learning.

Pendekatan pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar sangat membantu siswa untuk tetap fokus dan tidak mudah bosan. Model circuit yang bervariasi juga membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan tidak merasa jenuh.

### **3.2 Peningkatan Penguasaan Kosakata Sayuran**

Melalui kegiatan di setiap pos, siswa dikenalkan dengan berbagai kosakata nama sayuran dalam Bahasa Inggris seperti carrot, broccoli, cabbage, spinach, dan lain-lain. Pengenalan dilakukan melalui visual kartu gambar dan pengulangan melalui lagu dan permainan. Pada sesi evaluasi, siswa diminta menyebutkan minimal tiga nama sayuran dalam Bahasa Inggris. Hasilnya sebagai berikut:

- 5 siswa (65%) mampu menyebutkan 4–5 nama sayuran dengan benar.
- 2siswa (30%) mampu menyebutkan 2–3 nama sayuran dengan benar.
- 1 siswa (5%) hanya mampu menyebutkan 1 nama sayuran.

Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata dalam waktu singkat.

### **3.3 Media Kartu Gambar sebagai Pendukung Visual**

Media utama berupa kartu gambar sayuran sangat efektif dalam membantu pemahaman siswa. Visual yang menarik dan berwarna memudahkan siswa dalam mengaitkan gambar dengan bunyi atau kata dalam Bahasa Inggris. Aktivitas visual ini juga melibatkan kemampuan kognitif dan motorik siswa, yang sesuai untuk jenjang kelas rendah. Dengan demikian, kartu gambar terbukti menjadi alat bantu yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris secara efektif dan menyenangkan.

### **3.4 Model Circuit Learning Meningkatkan Dinamika dan Fokus Siswa**

Model Circuit Learning yang diterapkan dalam kegiatan ini membagi proses belajar menjadi beberapa pos dengan aktivitas berbeda. Hal ini berdampak positif pada dinamika kelas:

- Siswa tidak merasa bosan, karena aktivitas berganti setiap 10–15 menit.
- Fokus siswa terjaga, karena mereka tertarik dengan tantangan di setiap pos.
- Menumbuhkan kerja sama, karena beberapa pos melibatkan kerja kelompok kecil.

Model ini sangat cocok diterapkan pada anak-anak usia SD, karena sesuai dengan kebutuhan akan kegiatan yang aktif, dinamis, dan bervariasi.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “*Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan melalui Pemanfaatan Modul Circuit Learning pada Siswa SD Roworeke 2*” telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses serta hasil belajar siswa. Penggunaan modul Circuit Learning terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas rendah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis sirkuit (circuit learning), siswa terlibat secara aktif dalam berbagai pos pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini tidak hanya memperkaya kosakata siswa melalui aktivitas tematik dan visual, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa lebih mudah memahami kosakata karena materi disajikan melalui permainan, gambar, serta kegiatan fisik ringan yang melibatkan banyak indera. Sebagian besar siswa mampu mengingat dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan, khususnya yang berkaitan dengan topik pembelajaran (misalnya sayuran), serta menunjukkan peningkatan motivasi dalam mengikuti kegiatan.

Hal ini menunjukkan bahwa modul Circuit Learning sangat cocok diterapkan untuk siswa sekolah dasar, terutama kelas awal, karena mendukung gaya belajar kinestetik, visual, dan interpersonal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan modul Circuit Learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

#### **PENGAKUAN**

Terimakasih kami ucapkan kepada; 1) Pihak sekolah SDK ROWOREKE 2 yang telah mengizinkan kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, 2) Pihak program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Flores yang telah memberikan kepercayaan kepada anggota PKM untuk melakukan kegiatan pengabdian, 3) Dosen pendamping PKM yang telah mendampingi kami dalam pelaksanaan kegiatan dan proses pembuatan artikel pengabdian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisnaini, E. (2021). *Penerapan media kartu dalam pembelajaran bahasa pada siswa MTs* (Tesis, IAIN Purwokerto).
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bakar, N. A., & Awang, M. K. (2017). The effectiveness of flashcards in teaching vocabulary. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 5(1), 41–47.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Halimah, N. N., & Riyadi, A. R. (2023). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar materi bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Dalam *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, hlm. 200–208). Universitas Muhammadiyah.
- Hamruni. (2012). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nephawe, F. T., & Lambani, M. N. (2021). Use of question-and-answer method in teaching English prepositions to primary school learners. *International Journal of Language and Linguistics*, 8(3), 91–98.
- Rorimpandey, R. (2020). Application of visual media pop-up book in English learning in elementary school. *Journal of English Culture, Language, Literature and Education*, 4(1), 27–36.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, H., & Astuti, D. (2019). The effect of using songs on vocabulary mastery of young learners. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 4(2), 123–133.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wena, M. (2010). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani, K., & Hartanto, W. (2015). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 264–275.
- Yunus, M. M., & Salehi, H. (2012). The effectiveness of using games in teaching English vocabulary to young learners. *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(6), 580–586. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2012.V2.145>