



## PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK 5-6 TAHUN

Danella Ayu Novitasari\*, Anayanti Rahmawati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: [danellaayu@student.uns.ac.id](mailto:danellaayu@student.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan yang dialami anak usia 5–6 tahun dalam menirukan, menyebutkan, menghafal, dan mencocokkan kosakata bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 13 anak berusia 5–6 tahun yang dipilih melalui teknik *non-probability sampling* atau sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan, dokumentasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *Paired Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $\text{sig} < 0,05$ ). Penggunaan media ini juga menyebabkan peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dari 7,23 menjadi 14,23 pada *post-test*. Berdasarkan data tersebut, media *flashcard* berbasis digital terbukti berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini mengacu pada indikator teori Cameron dan Chaer, yaitu meniru, menyebutkan, mencocokkan suara, serta menghubungkan gambar dan tulisan kata dalam bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** kosakata bahasa Inggris; media *flashcard* digital; usia dini

### ABSTRACT

*This study was motivated by the difficulties experienced by children aged 5–6 years in imitating, pronouncing, memorizing, and matching English vocabulary. The research aims to determine the effect of digital flashcard media on English vocabulary mastery in children aged 5–6 years. A quantitative approach was used with a One-Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 13 children selected through non-probability or saturated sampling. Data were collected through oral tests, documentation, and interviews, then analyzed using normality tests and the Paired Sample t-Test at a 0.05 significance level with SPSS 27.0. The results indicate that digital flashcards have a significant positive impact on English vocabulary mastery, with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). This media also led to an increase in the average pre-test score from 7.23 to 14.23 in the post-test. Based on these findings, digital flashcards effectively enhance English vocabulary mastery in children aged 5–6 years. This study refers to Cameron and Chaer's theoretical indicators, including imitation, pronunciation, sound matching, and associating images with written words in English.*

**Keywords:** english vocabulary; digital flashcard media; early childhood

### PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang terjadi pada anak usia dini (Talango, 2020). Bahasa mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Kemampuan menguasai suatu bahasa dapat membantu anak mengubah pengalaman menjadi suatu simbol-simbol yang membantu anak untuk berpikir dan berkembang. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk berpikir dan mengekspresikan diri. Kemampuan seorang anak dalam menguasai suatu bahasa diawali dengan pemerolehan bahasa pertamanya, yang dikenal dengan istilah bahasa ibu. Anak-anak yang telah menguasai bahasa ibu dengan baik dapat dilanjutkan pemberian stimulasinya untuk penguasaan bahasa lainnya. Pengenalan bahasa kepada anak sebaiknya tidak hanya terbatas pada bahasa ibu, melainkan mencakup bahasa asing seperti bahasa Inggris,

dengan tujuan untuk mempersiapkan anak-anak agar dapat beradaptasi sesuai perkembangan zaman dalam berkomunikasi (Ratminingsih, 2021).

Peraturan Menteri Nomor 12 Tahun 2024 mengenai Kurikulum untuk Pendidikan Dasar dan Menengah menetapkan bahwa bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib yang harus diajarkan mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan sederajat (Permendikbud, 2024). Bahasa Inggris adalah keterampilan yang sangat krusial di era globalisasi karena sering dipergunakan sebagai bahasa internasional. (Permendikbud, 2024). Belajar bahasa Inggris memiliki banyak manfaat; selain mengasah kemampuan berbahasa, pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak. Dengan mempelajari kosakata dan struktur kalimat, anak tidak hanya belajar berkomunikasi, tetapi melatih keterampilan berpikir logis, memecahkan masalah, dan memahami konsep kompleks yang merangsang peningkatan fungsi kognitif (Lestari, dkk., 2020). Memperhatikan kebijakan yang telah ditetapkan dan manfaat pembelajaran bahasa Inggris sejak dini, stimulasi pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan PAUD menjadi sebuah tantangan bagi para pendidik PAUD, khususnya guru bertanggung jawab untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan (Susfenti, 2021).

Hasil studi *English Proficiency Index (EPI) 2022* yang dilaksanakan oleh *Education First (EF)*, Indonesia mendapatkan peringkat ke-79 dari 113 negara dalam kecakapan berbahasa Inggris. Hasil lebih rinci menunjukkan, Indonesia berada pada kategori profisiensi rendah, yaitu pada skor 493 dari 113 negara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk anak usia dini masih tergolong rendah (English First, 2023). Berdasarkan penelitian ini, indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dirumuskan berdasarkan teori Cameron (2001) dan Chaer (2009), yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak-anak PAUD di Indonesia. Pada penelitian yang dilakukan ini, indikator yang digunakan meliputi: (1) Meniru mengucapkan kosakata baru dalam bahasa Inggris sesuai dengan gambar; (2) Menyebutkan kosakata baru dalam bahasa Inggris sesuai gambar; (3) Mencocokkan suara dan kosakata baru dalam bahasa Inggris sesuai gambar yang melambangkannya; dan (4) Menghubungkan gambar dan tulisan kata bahasa Inggris.

Hasil Observasi pada hari Selasa, 24 September 2024 di sebuah TK kecamatan Serengan, Kota Surakarta menunjukkan satu dari tiga belas anak mampu menirukan, menyebutkan, mencocokkan kosakata bahasa Inggris dan menghubungkan gambar dan tulisan kata bahasa Inggris dengan memberikan jawaban yang benar dan tepat, empat dari tiga belas anak memberikan jawaban namun masih ada ketidaktepatan pengucapan, dan delapan dari tiga belas anak masih belum mampu menirukan, menyebutkan, menghafal dan mencocokkan kosakata bahasa Inggris yang diajukan oleh peneliti. Mayoritas anak kesulitan dalam pengucapan pada kosakata *bird*, *bear*, *swan*, *shrimp*, *rabbit* dengan benar. Beberapa anak juga mengalami kesulitan dalam membedakan pengucapan kosakata *duck* dan *dog*. Hasil observasi ini peneliti sesuaikan dengan penilaian yang didasarkan pada indikator yang telah peneliti adaptasi dari Cameron (2005) dan Chaer (2009).

Pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di TK tempat penelitian saat ini lebih berfokus pada keterampilan menyimak dan mengeja (*pronunciation*). Namun, metode pembelajaran yang dominan menggunakan ceramah membuat anak-anak kesulitan untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu penyebab kurang maksimalnya penguasaan kosakata anak. Meskipun pembelajaran telah dilaksanakan dengan cukup

baik, hasil yang diperoleh anak masih belum sesuai dengan harapan. Kondisi ini memerlukan penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran.

Rivki, dkk. (2019) menyatakan anak usia 5–6 tahun mampu mempelajari hal baru dalam memori jangka pendek atau yang dikenal sebagai memori primer (*working memory*) sebanyak  $\pm 2-7$  item dalam satu waktu. Kondisi ini mengakibatkan belajar kosakata bahasa Inggris menjadi suatu hal baru bagi anak, sehingga mengajarkan kosakata baru kepada anak dibatasi pada jumlah  $\pm 2-7$  kata. Pembatasan ini membantu memudahkan anak dalam proses menyerap dan mengingat kosakata baru yang anak pelajari.

Penelitian Firdaus dkk. (2020) mengemukakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di Indonesia masih terbilang rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai. Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dkk. (2020) menekankan pengajaran kosakata melalui media permainan, khususnya *game* digital, memberikan hasil yang lebih baik. Anak-anak cenderung lebih antusias belajar melalui *game* digital karena prosesnya yang menyenangkan. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaan *game* digital juga merangsang imajinasi, kreativitas, dan keterampilan anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermanfaat.

Penelitian lain yang dilakukan Rebecca (2019) dan Hasbullah dkk. (2019) juga mendukung penggunaan permainan atau *game* digital di komputer untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tersebut secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Penelitian Rebecca (2019) berfokus pada *game* naratif yang dapat diakses melalui ponsel dan laptop, sementara penelitian Hasbullah, dkk, (2019) meneliti Program *Flashcard* Berbasis Komputer (*Computer-based Flashcard Program/CFP*). Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa *game* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komputer dapat memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan permainan berbasis digital yang menggunakan teknologi informasi dan komputer dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak karena media ini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca serta menambah kosakata, khususnya dalam bahasa Inggris.

Media pembelajaran digital, seperti halnya media pembelajaran lainnya, memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar (Batubara, 2020). Pemanfaatan media digital oleh pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil. Media digital memungkinkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, serta mendorong interaksi yang dinamis antara pendidik dan anak. Salah satu contoh media pembelajaran digital yang efektif adalah *flashcard* berbasis digital.

*Flashcard* digital, sebagaimana dijelaskan oleh Maronta dkk. (2023) adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu anak mempelajari materi melalui kombinasi teks, gambar, simbol, dan suara. *Flashcard* ini dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau *smartphone* sehingga mempermudah penggunaannya. Selain lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas, *flashcard* digital juga memungkinkan anak belajar secara efisien dengan dukungan visual dan audio. Melalui bimbingan orang dewasa, media ini dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membantu anak menguasai kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan serta hasil-hasil penelitian terdahulu, dalam era digital yang terus berkembang, media pembelajaran anak mengalami

transformasi yang signifikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa *game* digital di komputer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Namun, studi yang secara spesifik meneliti pengaruh media *flashcard* berbasis digital masih terbatas. Media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan daya serap anak terhadap kosakata baru melalui kombinasi teks, gambar, simbol, dan suara yang lebih menarik. Keterbatasan penelitian terkait pengaruh media *flashcard* berbasis digital ini menjadi celah yang perlu diisi agar dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai peran teknologi dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut terkait pengaruh media *flashcard* berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun secara optimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK Islam yang berlokasi di wilayah Surakarta selama satu bulan pada bulan September. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang diterapkan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 13 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, yang termasuk dalam jenis *non-probability sampling*. Menurut Sugiyono (2013), teknik sampling jenuh digunakan ketika ukuran populasi relatif kecil, umumnya kurang dari 30 individu, sehingga teknik ini dianggap sesuai untuk penelitian ini. Data dikumpulkan melalui tes lisan, setiap anak diuji secara lisan oleh peneliti dengan menjawab pertanyaan terkait kosakata bahasa Inggris tentang hewan. Teknik uji validitas instrumen mengacu pada instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diadaptasi dari Cameron (2001) dan Chaer (2009), kemudian dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgement*). Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas untuk menentukan apakah sampel berasal dari distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan memanfaatkan program SPSS 27 for Windows untuk menguji normalitas serta Uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS for Windows versi 27 (Quraisy, 2022). Uji ini membandingkan kelompok sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data untuk setiap variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasilnya mencakup nilai minimum, nilai maksimum, selisih antara nilai tertinggi dan terendah (*range*), nilai rata-rata (*mean*), serta simpangan baku (*deviasi standar*). Hasil uji prasyarat penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* sebagai uji normalitas.

Tabel 1. Deskripsi Data

Range	N	Min	Max	Range	Mean	Std. Dev
<i>Pre</i>	13	2	12	10	7.23	3.13
<i>Post</i>	13	4	20	16	14.23	4.69

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan data yang diperoleh valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Perbedaan yang signifikan terlihat pada rata-rata nilai kelompok *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media *flashcard* berbasis digital. Hasil pada nilai *post-test* dari penguasaan kosakata bahasa Inggris

anak berbanding terbalik dengan nilai *pre-test*. Terlihat dari nilai rata-rata nilai *post-test* anak dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris menunjukkan peningkatan yang lebih besar, yaitu 14.23 dibandingkan dengan nilai *pre-test* yang hanya 7.23. Nilai minimum dan nilai maksimum kelompok *post-test* lebih tinggi dibandingkan kelompok *pre-test*. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis digital berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang direkomendasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia 5–6 tahun.

Hasil uji prasyarat penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* sebagai uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa: (1) Nilai signifikansi yang diperoleh dari data *pre-test* pada kelompok eksperimen adalah 0,432; dan (2) Nilai signifikansi yang diperoleh dari data *post-test* pada kelompok eksperimen adalah 0,151. Berdasarkan hasil pengujian data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peneliti dalam mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan 4 indikator pada anak usia 5-6 tahun sejumlah 13 anak, menunjukkan data terdistribusi normal karena nilai signifikansi  $p > 0,05$ .

Tabel 2. Hasil Uji Shapiro Wilk

Kelompok Ekperimen	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i>	.432	Normal
<i>Post-test</i>	.151	Normal

$p > 0,05$

Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* sebagai metode analisis. Uji ini dikenal sebagai uji perbedaan dua sampel berpasangan, yaitu sampel yang sama namun menerima dua perlakuan berbeda. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan suatu tindakan yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan (*treatment*). Hasil uji *paired sample t-test* pada kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

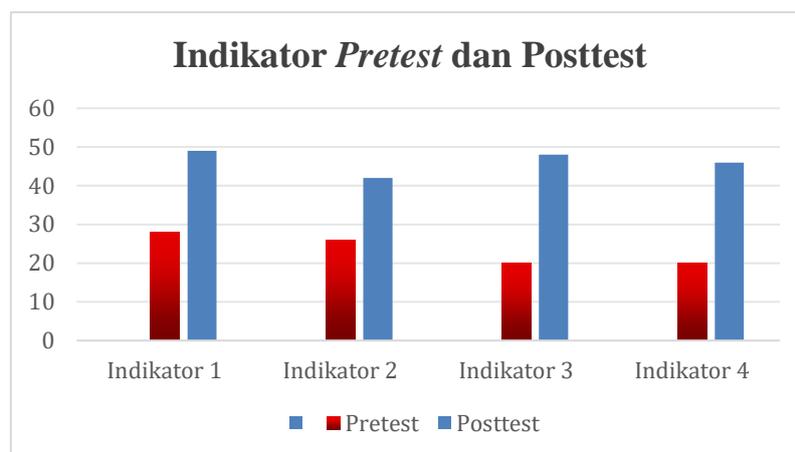
Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test*

Test	Rata-Rata	Nilai Sig ( <i>p</i> )
<i>Pre-test</i>	7.23	0,000
<i>post-test</i>	14.23	

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa  $p < 0,05$ , sehingga ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di salah satu TK Islam di kota Surakarta. Berdasarkan perbedaan rata-rata nilai sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan yang tercantum dalam tabel, rata-rata nilai *pre-test* tercatat sebesar 7.23, sementara rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 14.23. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, media *flashcard* berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan *treatment* masih tergolong sangat rendah. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata item indikator yang menunjukkan hasil sangat tidak baik. Namun, setelah diberikan *treatment* berupa media *flashcard* berbasis digital, terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun. Hasil rata-rata item indikator Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Hasil Rata-rata Item Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris



Berdasarkan hasil uji hipotesis, ditemukan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* tercatat sebesar 7.23, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 14.23, dengan selisih kenaikan sebesar 7.00 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media *flashcard* berbasis digital, terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kondisi sebelum *treatment* diberikan.

Menurut Chaer (2009), anak usia 5-6 tahun memperoleh kosakata baru melalui interaksi dengan lingkungan serta dukungan dari media yang menarik secara visual dan auditori. Salah satu media yang efektif dalam proses ini adalah *flashcard* berbasis digital, yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak melalui pemahaman dan pengingatan kosakata secara interaktif dan berulang. Chaer (2009) juga menekankan bahwa anak usia dini belajar bahasa dengan lebih efektif apabila terdapat pengulangan dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan teori Cameron (2001), *flashcard* berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan mengikut sertakan anak untuk melihat gambar, membaca kata, dan mendengar pengucapan kosakata bahasa Inggris secara langsung. Stimulus audio visual dan konteks yang jelas berperan penting dalam proses penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Kenaikan skor dalam penelitian ini semakin memperkuat bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat secara signifikan membantu perkembangan bahasa anak usia dini.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun melalui media *flashcard* berbasis digital tidak terlepas dari proses *treatment* yang dilakukan secara sistematis. Selama pelaksanaan *treatment*, peneliti mengendalikan jalannya pembelajaran di dalam kelas dengan beberapa langkah. Pertama, *treatment* dilakukan sebanyak delapan kali. Setiap sesi diawali dengan demonstrasi oleh peneliti mengenai cara penggunaan media *flashcard* berbasis digital kepada anak-anak. Sebelum memulai sesi bermain, peneliti dan anak-anak menyepakati aturan main yang harus dipatuhi bersama. Setelah itu, setiap anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media *flashcard* berbasis digital.

Selain sesi bermain, peneliti juga secara rutin mengadakan sesi tanya jawab terkait kosakata bahasa Inggris tentang hewan sesuai dengan tema pembelajaran, seperti hewan berkaki dua, hewan berkaki empat, hewan yang hidup di air, dan hewan buas. Tanya jawab ini dilakukan pada tiga tahap, yaitu di awal, tengah, dan akhir

kegiatan. Sesi ini, anak-anak diminta menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat tangan sebagai bentuk partisipasi aktif. Pendekatan ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata yang telah diajarkan melalui media *flashcard* digital. Penggunaan *flashcard* digital dapat mempermudah anak dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Pembelajaran melalui media *flashcard* digital terbukti efektif karena membantu anak lebih cepat memahami dan menghafal kosakata sejak dini. Selain membantu anak belajar, media digital juga menawarkan variasi media pengajaran bagi guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mencegah anak merasa bosan (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Pendapat serupa dikemukakan oleh Hendraningrat & Fauziah (2021) bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik. Kurniasih (2019) juga menegaskan bahwa media digital memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun, dengan media digital, anak dapat belajar secara lebih luas, mendalam, dan bervariasi sehingga mendukung perkembangan bahasa secara optimal. Pemberian perlakuan menggunakan media *flashcard* berbasis digital juga didasari oleh alasan bahwa media ini dapat berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.

Pertama, media *flashcard* berbasis digital merupakan alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dilengkapi dengan fitur suara yang membantu anak mempelajari kosakata bahasa Inggris secara lebih interaktif. Selain itu, media ini juga dilengkapi berbagai permainan inovatif serta kombinasi warna yang cerah dan menarik minat anak. Keunggulan ini memberikan dampak positif terhadap kemudahan anak dalam menyerap informasi karena media yang menarik mampu mengurangi tingkat kebosanan anak usia dini, fokus dan konsentrasi anak meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hidayati (2017) menyatakan bahwa media yang menarik mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak, termasuk dalam pada penguasaan kosakata bahasa Inggris usia dini. Pendapat serupa diungkapkan oleh Elan dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media yang menarik dapat membangkitkan semangat belajar anak, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

Perbedaan utama pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan. Penelitian Simahate (2021) menggunakan *flashcard* konvensional untuk membantu anak menguasai kosakata bahasa Inggris. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan *flashcard* digital yang dilengkapi dengan fitur suara untuk meningkatkan interaktivitas dengan anak-anak. Selain itu, penelitian Maronta dkk. (2023) mengaplikasikan *flashcard* digital yang hanya terbatas pada kegiatan menyimak anak usia dini. Berbeda dari itu, penelitian ini mengembangkan *flashcard* digital yang tidak hanya mendukung kegiatan menyimak, tetapi juga merangsang penguasaan kosakata sejak dini.

Menurut Pertiwi dkk., (2021), pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak tidak dapat dilakukan hanya dengan memberikan kosakata untuk dihafalkan. Kondisi ini cenderung membuat anak merasa bosan dan terpaksa. Anak-anak perlu diajarkan melalui metode yang melibatkan pengulangan (*drilling*) dengan cara meniru, yang bertujuan untuk melatih pengucapan kosakata hingga anak benar-benar memahami maknanya. Metode permainan juga diperlukan untuk menghindari kebosanan dan menjaga minat anak dalam belajar. Media pembelajaran yang kreatif, seperti *flashcard* digital yang dikemas dalam bentuk permainan, dapat menjadi solusi efektif. Media ini

membantu pembelajaran kosakata bahasa Inggris lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *flashcard* berbasis digital di kelas mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Melalui prosesnya, anak menggunakan media ini dengan cara meniru, menyebutkan, mencocokkan, dan menghubungkan gambar dengan tulisan atau bunyi yang dihasilkan pada media *flashcard*. Penggunaan media konkret seperti ini melibatkan anak secara langsung, sehingga mempermudah dalam memahami dan mengingat kosakata. Menggunakan media ini, anak-anak tidak terbatas pada memperluas kosakata, melainkan meningkatkan pemahaman terhadap kosakata yang dipelajari.

Kedua, pengalaman langsung atau *hands-on experience* menjadi salah satu keunggulan penggunaan media *flashcard* berbasis digital. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan interaktif, seperti mengotak-atik perangkat secara langsung. Melalui pengalaman ini, anak dapat mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman anak terhadap kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak dapat memainkan *flashcard* digital untuk mencocokkan suara dengan kosakata dan gambar yang sesuai, serta menghubungkan gambar dengan tulisan kata dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong anak untuk belajar secara mandiri dan memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman nyata yang melibatkan indra mereka secara aktif. Kegiatan langsung memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman anak. Menurut Wakana (2018), pengalaman langsung dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi. Pendapat ini didukung oleh Jumiatin (2015) yang menyatakan bahwa eksplorasi melalui pengalaman langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk memaknai pengetahuan dengan cara menemukan dan mengalaminya sendiri. Melalui pengalaman ini, anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih mendalam dan bermakna. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan deskripsi data yang telah diuraikan sebelumnya, media *flashcard* berbasis digital ternyata memberikan dampak positif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada indikator 1 adalah 1.92; meningkat menjadi 3.76. Nilai rata-rata pada indikator 2 adalah 1.76; meningkat menjadi 3.23. Selanjutnya indikator 3 adalah 1.53; meningkat menjadi 3.69. Serta pada indikator 4 adalah 1.53; meningkat menjadi 3.53. Dengan hasil penelitian ini terdapat temuan penting yaitu dengan media *flashcard* berbasis digital memberikan pengaruh yang jauh lebih baik terhadap indikator pertama, yaitu menirukan dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan gambar.

Penelitian ini menghadapi keterbatasan dalam distribusi sampel karena jumlah sampel yang digunakan tidak memenuhi syarat ideal penelitian kuantitatif. Idealnya, penelitian kuantitatif memerlukan minimal 15 anak untuk memastikan hasil yang lebih representatif. Namun, dalam penelitian ini hanya terdapat 13 anak sebagai sampel. Kondisi ini terjadi karena pengumpulan data dilakukan di sekolah PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang memiliki keterbatasan jumlah siswa yang dapat diakses oleh peneliti. Keterbatasan selanjutnya muncul dari keberadaan satu anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam sampel penelitian. Kehadiran anak berkebutuhan khusus memerlukan perhatian dan pendekatan khusus dari peneliti agar data yang dikumpulkan tetap akurat dan tidak bias. Kondisi ini mengakibatkan peneliti harus bekerja ekstra untuk memastikan bahwa metode dan media seperti *flashcard* digital dapat diterapkan secara inklusif, serta menjaga konsistensi *treatment* bagi seluruh peserta penelitian.

## SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Pengaruh positif ini terbukti dari perbedaan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* tercatat sebesar 7,23, sementara nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 14,23, yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 7,00 atau 50%. Peningkatan ini terjadi setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media *flashcard* berbasis digital. Pengaruh positif ini semakin diperkuat oleh hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Test* pada tingkat signifikansi 5%, yang menghasilkan nilai 0,000 (lebih kecil dari 0,005). Dengan demikian, media *flashcard* berbasis digital dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun, sehingga pendidik disarankan untuk meningkatkan kualitas desain visual dan fitur audio agar anak tetap fokus dan terlibat aktif. Pendidik juga harus menyesuaikan penggunaan media ini dengan perkembangan bahasa anak untuk hasil yang optimal. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi inovasi media digital lainnya guna memperkaya strategi pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. . (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatma Publishing.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik, Kajian Teoretik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9023>.
- English First. (2023). *Ef Epi Indeks Kecakapan Bahasa Inggris*. Jakarta: English First.
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hasbullah. (2019). Improving vocabulary using a computer-based flashcard program. *Inform Journal*, 3(2), 132–140.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia dini dengan kartu bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>.
- Kurniasih, E. (2019). Media digital pada anak usia dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Lestari, T., Mustika, I., Ismayani, R. M., & Siliwangi, I. (2020). Pengaruh pola asuh terhadap perkembangan bahasa anak. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–12.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital

- pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>.
- Ratminingsih, N. M. (2021). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rebecca. (2019). Education in the app store: Using a mobile game to support U.S. preschoolers' vocabulary learning. *Journal of Children and Media*, 13(4), 452-471.
- Rivki, M., Bachtiar, A. M. (2019). Pemrosesan dan penyimpanan informasi pada otak anak dalam belajar: short term and long term memory. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(112).
- Simahate, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Harapan Paya Gajah, Kab. Bener Meriah Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi Sarjana, Universitas Medan.
- Sugiyono. (2013). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susfenti, N. E. M. (2021). Pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia dini. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 8(01), 50. <https://doi.org/10.32678/jsnga.v8i01.5858>.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>.
- Wakana, J. (2018). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.