



Efektivitas Media Flashcard Berkelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Kinanthi Wahyu Prastuti ^{1*}, R. Agustinus Arum Eka Nugraha ²

Corespondensi Author

^{1, 2} PG PAUD, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email:

kinanthiwahyup@students.unnes.ac.id,
agustinus.arum@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Media Pembelajaran;
Flashcard; Kemampuan;
Bahasa Inggris;
Anak Usia Dini;

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Inggris di Lembaga PAUD masih sering terasa monoton dan membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media Flash Card Berkelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen menggunakan desain Pre-Experimental Design dengan one group pretest. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 31 siswa anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat. Instrumen penelitian ini berupa tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat. Nilai rata-rata pretest sebesar 44,48 meningkat menjadi 80,90 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan hitung $50,507 > 2,042$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan perbedaan yang signifikan. Nilai N-Gain sebesar 0,8566 berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media flashcard sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media flashcard Bahasa Inggris, terlihat dari nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Abstract. English learning in early childhood education institutions often feels monotonous and boring due to the lack of engaging learning media or even the absence of any media use. This study aims to determine the impact of using group-based flashcard media to improve English language skills among early childhood learners. The research employed a quantitative approach with an experimental method using a Pre-Experimental Design with a one-group pretest-posttest design. The sampling technique used was purposive sampling, involving 31 children aged 5–6 years from TK Nurul Ilmi, Semarang Barat District. The research instrument consisted of a test, and data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results showed that the use of flashcard media effectively improved the English vocabulary mastery of children aged 5–6 years at TK Nurul Ilmi, Semarang

Barat. The average pretest score of 44.48 increased to 80.90 in the posttest. The paired sample t-test revealed that tcount (50.507) > ttable (2.042) with a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a significant difference. The N-Gain score of 0.8566 fell into the high category, demonstrating that flashcard media is highly effective in enhancing young children's English vocabulary skills. These findings confirm that students who used English flashcards achieved better learning outcomes, as shown by higher posttest scores compared to the control group..

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License* 

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat fundamental dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pada usia ini, anak mengalami masa keemasan (*golden age*), yaitu periode penting bagi pertumbuhan fisik, mental, emosional, sosial, dan intelektual. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dalam konteks bermain sambil belajar, karena pada tahap ini bermain merupakan kebutuhan utama anak sekaligus sarana belajar yang paling efektif (Maulidah et al, 2025). Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar, mengenal benda-benda baru, serta mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan bersosialisasi. Selain itu, PAUD juga berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan anak pada lingkungan sekolah, membangun rasa percaya diri, dan menumbuhkan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar (Rahmawati et al, 2022).

PAUD juga dapat dipandang sebagai ruang ekspresif bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan imajinasinya secara bebas dan kreatif (Khofifah et al, 2025). Melalui kegiatan-kegiatan yang dirancang secara menyenangkan, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, hangat, dan penuh kasih sayang agar anak merasa aman dan nyaman dalam beraktivitas (Sari, 2024). Dalam lingkungan seperti ini, anak didorong untuk bereksperimen, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman-temannya, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial (Setyowati et al, 2023). Dengan demikian, PAUD menjadi pondasi awal dalam membangun karakter dan kecerdasan emosional anak.

Pendidikan bagi anak usia dini pada dasarnya bertujuan membantu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, agar dapat dipersiapkan secara optimal memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pada usia dini, anak belajar melalui pengalaman langsung, bukan melalui instruksi verbal yang kompleks. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan kegiatan belajar yang melibatkan interaksi aktif anak dengan lingkungan, benda konkret, serta teman sebaya. Melalui kegiatan yang dirancang dengan baik, anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, motorik, sosial, emosional, serta kemampuan berpikir logis dan kreatif. Proses pembelajaran di PAUD bukan tentang mengejar hasil atau nilai akademik, melainkan bagaimana anak dapat mengalami proses belajar yang bermakna dan menyenangkan (Wati et al, 2020).

Merancang pembelajaran bagi anak usia dini, pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran PAUD yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Prinsip pembelajaran PAUD mencakup tiga hal utama, yaitu pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan, pembelajaran yang berorientasi pada tugas perkembangan anak, serta pembelajaran yang bersifat tematik, holistik, dan integratif (Nursabra et al, 2023). Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berarti kegiatan belajar harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat anak tanpa paksaan. Pembelajaran berorientasi pada tugas perkembangan menuntut guru memahami tahap perkembangan setiap anak agar kegiatan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya (Isnaeni, 2025). Sedangkan pembelajaran tematik, holistik, dan integratif menekankan bahwa proses belajar anak harus mencakup berbagai aspek perkembangan yang saling terkait dan tidak terpisah, sehingga anak belajar secara utuh dan bermakna (Sari, 2020).

Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, diperlukan proses pembelajaran yang variatif dan mewadahi esensi bermain. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini (Israwati et al, 2022). Media ini menggabungkan elemen visual dan permainan yang mampu menarik perhatian anak serta menumbuhkan minat belajar bahasa asing. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini secara signifikan (Azzahra, 2023; Ramadhanti et al, 2022). Media *flashcard* dapat dimodifikasi menjadi permainan yang seru dan interaktif. Selain membantu anak mengenal kosakata bahasa Inggris dengan lebih cepat, permainan *flashcard* juga menumbuhkan kerja sama antarsesama anak dalam kelompok (Susantini et al, 2021; Yuliantoro, 2022).

Selain itu, penggunaan media *flashcard* tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menstimulasi aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Semakin dini anak terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan kontekstual, semakin baik pula kesiapan akademik dan sosialnya ketika memasuki jenjang sekolah dasar (Umamia et al, 2022; Sitorus, 2023). Hal tersebut memotivasi lembaga pendidikan dan orang tua untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses bermain yang mendidik dan menyenangkan (Akiriningsih et al, 2018). Pembelajaran berbasis permainan seperti *flashcard* menjadi salah satu bentuk penerapan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara, yang menyatakan bahwa **permainan anak adalah pendidikan**, karena melalui bermain anak belajar memahami dunia dengan cara yang alami dan bermakna (Puspitasari et al., 2022).

Gap penelitian dalam konteks ini muncul karena masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti *flash card* di lembaga PAUD, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak. Sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penggunaan media audio-visual atau metode ceramah. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat membantu anak mengenal kosakata bahasa Inggris dasar, tetapi kurang mendorong partisipasi aktif anak (Isnaeni, 2025). Sementara itu, penelitian lain menemukan bahwa penggunaan media lagu mampu meningkatkan pengucapan kosakata anak, namun efeknya terhadap kemampuan memahami makna kata masih terbatas (Puspitasari et al, 2022). Selain itu, meneliti penerapan media kartu kata bergambar secara individual, tetapi hasilnya belum optimal dalam menumbuhkan kerja sama dan interaksi sosial anak (Woa et al, 2022).

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pendekatan baru yang lebih interaktif dan kolaboratif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak secara menyeluruh. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penerapan media flash card berbasis permainan kelompok yang tidak hanya difokuskan pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif

anak melalui interaksi antaranggota kelompok. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak belajar sambil bermain dan berinteraksi. Selain itu, konsep ini sejalan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa “*Permainan anak adalah pendidikan*”, di mana aktivitas bermain menjadi sarana penting dalam membangun karakter, kreativitas, dan kecerdasan anak secara holistik.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada analisis data numerik yang diolah dengan metode statistik. Pendekatan kuantitatif berorientasi pada studi inferensial dengan pengujian hipotesis, di mana kesimpulan penelitian didasarkan pada probabilitas kesalahan dalam penolakan hipotesis nihil. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh suatu perlakuan atau tindakan terhadap variabel terikat yang diukur secara objektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen kuantitatif, yang bertujuan untuk menilai pengaruh atau efektivitas suatu perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* dalam menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana tidak terdapat kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam rancangan ini, dilakukan pengukuran awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *flashcard*, dan selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan (Hastjarjo, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat dengan subjek penelitian sebanyak 31 anak kelompok B yang berusia antara 5–6 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling) karena seluruh populasi yang ada dijadikan sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan memiliki karakteristik yang seragam, sehingga dapat mewakili kondisi sebenarnya dari kelompok yang diteliti. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes penguasaan kosakata bahasa Inggris. Tes ini disusun untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan tema alat transportasi. Instrumen diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, dan posttest setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan. Soal tes berbentuk pengenalan gambar dan kata (*matching picture with word*), yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian, perancangan media *flashcard*, serta koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas; (2) tahap pelaksanaan, yang diawali dengan pemberian pretest kepada siswa, kemudian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* sebagai perlakuan, dan diakhiri dengan pemberian posttest; serta (3) tahap analisis data, yaitu pengolahan dan interpretasi hasil pretest dan posttest untuk menguji efektivitas penggunaan media *flashcard*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, rentang, dan standar deviasi hasil pretest dan posttest. Selanjutnya,

analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui beberapa tahapan, yaitu uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui sebaran data, uji Paired Sample T-Test untuk menguji perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar anak setelah perlakuan diberikan. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini dapat mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	31	27.00	31.00	58.00	44.4839	5.37817	28.925
Posttest	31	19.00	68.00	87.00	80.9032	4.89459	23.957
Valid N (listwise)	31						

Berdasarkan data yang ada di atas dapat dilihat bahwa pada hasil *pretest* terdapat nilai minimum yaitu sebesar 31 dan nilai maksimumnya 58 dengan rata-rata nilainya sebesar 44,48 dan standar deviasinya 5,37. Kemudian pada hasil *posttest* nilai minimum yaitu sebesar 68 dan nilai maksimumnya 87 dengan rata-rata nilainya yaitu 80,90 dan standar deviasinya 4,89. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil *pretest* (sebelum perlakuan) ke hasil *posttest* (sesudah perlakuan). Maka dari itu data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Semarang mengalami peningkatan dari sebelum perlakuan ke sesudah perlakuan.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df
Pretest	.101	31	.200*	.969	31
Posttest	.124	31	.200*	.939	31

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2 diperoleh taraf signifikansi (2-tailed) pada data *pretest* adalah sebesar 0,501 sedangkan pada data *posttest* adalah sebesar 0,077 yang dapat diartikan bahwa keduanya memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hal tersebut menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Semarang yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi secara normal.

Hasil Uji Paired T-Sample T-Test

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	36.419 35	4.01476	.72107	-37.89198 34.94673	-50.507	30	.000

Berdasarkan hasil perhitungan dari data *uji paired sample t-test* ini berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed). H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$. Sementara, jika H_0 ditolak dan H_a diterima, maka nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Adapun cara lain dalam melakukan uji hipotesis yaitu dengan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} . H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, selanjutnya H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa hasil dari t_{hitung} adalah sebesar 50,507. Selanjutnya t_{tabel} dengan df 30 adalah sebesar 2,042. Dari hasil perhitungan tersebut nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $50,507 > 2,042$ dengan nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000 artinya terdapat perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa inggris pada *pretest* dengan *posttest*.

Uji Paired Samples

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	44.4839	31	5.37817	.96595
	Posttest	80.9032	31	4.89459	.87909

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata (Mean) dari data *pretest* yakni sebesar 44,4839 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 80,9032, dari data tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 36,4193, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki peningkatan yang signifikan pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ilmi Semarang,

Uji N Gain

Tabel 5. Uji Normalize Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	.66	1.00	.8612	.09974
Ngain_Persen	31	66.07	100.00	86.1226	9.97357
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, diketahui bahwa nilai skor pretest sebesar 1379 dan skor posttest sebesar 2508. Sementara itu, skor ideal yang mungkin dicapai adalah hasil dari perkalian antara jumlah skor maksimal, jumlah butir kuesioner, dan jumlah responden, yaitu $3 \times 29 \times 31 = 2697$. Dari hasil tersebut, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,8566. Apabila nilai tersebut dikonversikan berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, maka nilai 0,85 termasuk dalam kategori tinggi ($0,70 < g \leq 1,00$). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat kita ketahui bahwa Uji N-Gain yang diperoleh yaitu sebesar 0,85. Jadi jika kita lihat dari kriteria peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan berbantuan media *flashcard* mengalami peningkatan dengan kriteria "tinggi". Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Nurul Ilmi Kecamatan Semarang Barat, diperoleh temuan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata (*mean*) dari hasil pretest sebesar 44,48 menjadi 80,90 pada hasil posttest. Selisih peningkatan sebesar 36,42 tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup tinggi antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Selain itu, hasil analisis *N-Gain Score* sebesar 0,8566 yang termasuk dalam kategori “tinggi” ($0,70 < g \leq 1,00$) memperkuat temuan bahwa pembelajaran menggunakan *flashcard* sangat efektif dalam membantu anak memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Nilai ini menggambarkan bahwa hampir seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan kosakata setelah mendapatkan pembelajaran dengan bantuan media visual tersebut. Secara empiris, hasil ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang masih berada pada tahap praoperasional konkret.

Efektivitas media *flashcard* dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan oleh, yaitu pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta berorientasi pada perkembangan anak (Rahmawati, 2022). Melalui penggunaan *flashcard*, anak-anak belajar bahasa asing dengan cara yang alami melalui pengulangan dan asosiasi gambar dengan kata. Proses ini membantu memperkuat daya ingat visual serta kemampuan verbal anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* mendukung konsep pembelajaran tematik dan integratif yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial, dan bahasa.

Hasil penelitian ini juga mengonfirmasi temuan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak secara signifikan (Sintia et al, 2022). Demikian pula, menemukan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan dengan *flashcard* dapat menumbuhkan motivasi belajar serta memperkuat penguasaan kosakata anak karena adanya keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Azzahra et al, 2025).

Penelitian oleh juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan bekerja sama, mengenali warna dan bentuk, serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mengucapkan kosakata baru (Mappasoro et al, 2022). Selain itu, menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis media visual seperti *flashcard* memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi awal anak, terutama dalam memahami simbol-simbol bahasa (Fitri et al, 2022). Hasil-hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menegaskan bahwa *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak, terutama karena sifatnya yang konkret, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi baru (*novelty*) berupa penerapan media *flashcard* secara sistematis melalui desain eksperimen *one group pretest-posttest* yang melibatkan tiga kelas berbeda (B1, B2, dan B3). Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan kemampuan kosakata secara kualitatif, tetapi juga secara kuantitatif dengan menggunakan uji *paired t-test* dan *N-Gain Score*. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pembelajaran dengan media *flashcard* efektif secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, serta dapat dijadikan referensi bagi guru PAUD untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan metode yang kontekstual, visual, dan menyenangkan. Media *flashcard* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif karena mampu menyatukan elemen visual, verbal, dan aktivitas bermain dalam satu pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* tidak hanya meningkatkan hasil belajar anak, tetapi juga mendukung pengembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak sejak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil dari analisis data penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* ini mengalami peningkatan dan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ilmi Semarang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *Normalize Gain Score* sebesar 0,86 dimana nilai tersebut berada pada kategori "tinggi". Kemudian berdasarkan tabel *pretest* dan *posttest* data dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah diberikannya perlakuan dengan memberikan media *flashcard* ditemukan anak usia 5-6 tahun TK B1, B2, dan B3 berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan sebelum diberikan perlakuan, tidak ditemukannya anak pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Juga kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) juga menurun menjadi 0%, terjadi perbedaan pada saat sebelum diberikannya perlakuan, yaitu BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) masih banyak dibandingkan dengan sesudah diberikannya perlakuan. Dan juga terdapat peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 36,4193 sebagai hasil pendukung keefektifan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ilmi Semarang.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan dengan jumlah responden yang relatif sedikit sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, durasi penelitian yang singkat membuat peneliti belum dapat mengamati efek jangka panjang dari penggunaan media *flashcard* terhadap retensi kosakata anak. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada aspek kosakata dan belum mencakup keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan jangka waktu yang lebih panjang, melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, dan memperluas fokus penelitian pada keterampilan bahasa lainnya. Selain itu, disarankan untuk mengombinasikan media *flashcard* dengan pendekatan pembelajaran interaktif lainnya, seperti permainan bahasa, lagu, atau teknologi digital, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam bagi anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Akiriningsih, & Sari, A. (2018). Manfaat Flash Card Bagi Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Bahasa Inggris. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Azzahra, D., Dewi, D. A., & Arifin, M. (2025). Pengembangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kekayaan Suku Bangsa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Syntax Literate*, 10(7). <https://doi:10.36418/syntax-literate.v10i7.60162>
- Azzahra, N. (2023). Media Flash Card untuk Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 517–521. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7852>
- Fitri, N. D., & Hariyani, I. T. (2022). Penggunaan Flash Card Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, 4(2), 86-93.. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.927>
- Isnaeni, R. (2025). Pengaruh Metode Total Physical Response Terhadap Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 65-74. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4297>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Khofifah, I., & Ma'arif, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Menggambar Bebas Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(3), 1426-1435.
- Mappasoro, M. I. A., & Ulinnuha, Z. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard . *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.216>
- Maulidah, A. S., & Khotimah, N. (2025). Pengaruh Video YouTube Cocomelon sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Kelompok B di TKM Tarbiyatul Athfal. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1774-1789.
- Nursabra, N., Syamsinar, S., Nurchalis, N. F., & Nuralima, R. (2023). The Use of Augmented Reality Flashcard in Enriching Students' vocabulary. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 73–81. <https://doi.org/10.30605/cjpe.6.1.2023.2493>
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Rahmawati, A. M., & Rachmah, H. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 5157. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>
- Rahmawati, L. (2022). *Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4–5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89-94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>

- Sari, A. H. (2024). Peningkatan kemampuan berbahasa melalui penggunaan media flashcard. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 63-69. <https://doi.org/10.63577/kum.v1i02.21>
- Sari, M. (2020). Bahtra: Jurnal Pendidikan Bahasan dan Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 01(01), 23-31.
- Setyowati, J., & Imamah, I. (2023). Efektivitas Media Kartu Kata dan Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1014-1020. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.211>
- Sintia F. A., Hastuti, W. D., & Ediyanto. (2022). Penerapan Media Flashcard pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Kelas 2 di SLB Putra Jaya. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3500-3506. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.976>
- Sitorus, P. P. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK Katolik Assisi Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Wati, I. K., & Oka, I. G. (2020). Penggunaan flash card dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41-49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Woa, A. S., Dhiu, K. D., & Oka, G. P. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1(2), 159-171. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i2.753>
- Yuliantoro, S. (2022). Pemanfaatan Media Flashcard Berbarcode Untuk Meningkatkan Aktivitas Literasi IPA Siswa SDN Tileng Dagangan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 96-101. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.132>