

Pengaruh Media *Flashcard* Digital Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman

Aulia Andriani¹, Saridewi²
Universitas Negeri Padang
Email: auliaandriani1205@gmail.com, saridewi@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya perkembangan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. Kurangnya keterampilan guru untuk memperkenalkan dan mengucapkan bahasa Inggris dengan benar kepada anak. Saat belajar bahasa Inggris di taman kanak-kanak, guru hanya menggunakan *flashcard* berbasis kertas. Selain itu, guru jarang menggunakan teknologi dalam media pembelajaran anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* digital terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK Mawar Kabupaten Padang Pariaman, dan sampel penelitian ini adalah kelas B1 sebagai kelas eksperimen dengan 11 anak dan kelas B2 sebagai kelas kontrol dengan 11 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, *pretest* dan *posttest* dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan bantuan komputerisasi IBM SPSS Statistic 25. Temuan berdasarkan analisis data pada uji normalitas, data yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Tabel uji homogenitas menghasilkan nilai 0,856 dan dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh homogen. Uji hipotesis didapatkan nilai sig (2 tailed) sebesar $0,127 < 0,05$. Berdasarkan ini, media *flashcard* digital efektif digunakan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman.

Kata Kunci : *flashcard digital; kosakata; anak usia dini; bahasa.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0 sampai dengan 8 tahun yang sedang dalam proses tumbuh dan berkembang serta memiliki karakteristik yang khas dan unik. Oleh karena itu pendidikan sejak dini sangat diperlukan sarana menstimulasi dan rangsangan-rangsangan yang tepat agar seluruh aspek anak berkembang optimal sesuai dengan tahun perkembangannya.(Amini et al., n.d.).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah proses pembinaan untuk anak usia dini yang mencakup semua aspek perkembangan agar anak berkembang secara optimal serta untuk persiapan pendidikan anak yang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya meliputi segala upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses merawat, mengasuh, dan mendidik anak, memberikan pengalaman yang memberikan kesempatan

kepada anak untuk mengenal dan memahami. Itu dilakukan dengan menciptakan aura dan lingkungan yang bisa anak miliki. Pengalaman belajar diperoleh dari lingkungan ini. (Ariyanti, 2016)

Bahasa adalah alat komunikasi yang melambangkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan maksud kepada orang lain. Perkembangan bahasa anak adalah kemampuan anak untuk menanggapi suara, mengikuti instruksi, dan berbicara dengan sopan. Perkembangan bahasa anak berkembang dari tingkat yang sederhana ke tingkat yang kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh tumbuh kembang anak serta pemahaman yang baik terhadap lingkungan (Salnita dkk, 2019)

Anak usia dini, terutama sekitar usia 4-5 tahun, dapat mengembangkan kosa kata yang bagus. Anak usia 4-5 tahun membangun kosa kata melalui pengulangan. Mereka sering mengulang kosakata baru dan unik tanpa memahami artinya. Dalam mengembangkan kosakata ini, anak-anak menggunakan *fast wrapping*. Ini adalah proses di mana anak-anak memahami kata-kata baru dalam percakapan setelah mendengarnya sekali atau dua kali. Pada titik ini, anak-anak mulai menggabungkan suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat. (Suardi et al., 2019)

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang mendominasi komunikasi di seluruh dunia. Pengakuan akan pentingnya menguasai bahasa Inggris di era informasi ini telah mendorong upaya untuk mempelajari dan menguasai bahasa Inggris secepat mungkin. Semakin cepat seorang anak terbiasa dengan bahasa asing, semakin mudah baginya untuk menguasai dan menghafalnya secara tidak sadar. Memori bawah sadar ini muncul kembali ketika ada pemicunya. Adaptasi yang ditambahkan pada berbagai kegiatan bahasa Inggris nantinya akan menjadi penting untuk membantu mereka memahami bahasa Inggris (Pransiska, 2018).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman, terdapat permasalahan yang dirasakan anak dalam pengenalan bahasa Inggris yaitu guru kurang optimal mengajarkan bahasa Inggris kepada anak. Minimnya pengetahuan guru dalam mengenalkan serta melafalkan bahasa Inggris pada anak dengan benar. Guru hanya menggunakan *flashcard* berbasis kertas dalam pembelajaran bahasa Inggris di Taman Kanak-

kanak tersebut. Selain itu, guru jarang sekali memanfaatkan teknologi untuk media belajar anak. Guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa LKA (Lembar Kerja Anak) atau kegiatan menempel. Hal tersebut membuat anak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Jadi pada penelitian ini, peneliti memakai media baru untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak, salah satunya menggunakan media *flashcard* digital sebagai media yang akan digunakan atau diterapkan guru untuk menambah kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Keunggulan *flashcard* digital yaitu seperti mudah dibawa kemana saja karena ukurannya kecil; mudah diingat karena kartu ini lebih menarik, sederhana, meliputi huruf dan angka, merangsang otak lebih lama agar bisa lebih mengingat pada kartu; lebih senang agar difungsikan untuk media pembelajaran, melalui konsep permainan. Adapun juga dalam proses pembelajaran, media ini memiliki kelebihan yaitu menjadi lebih efektif dan efisien, sensibel, berdaya guna, serta menyenangkan dan menarik (Abyadh et al., 2022).

Saat menggunakan media digital, hal ini bisa dilakukan sendiri oleh anak. Membantu anak mengingat dan memahami lebih cepat karena diberikan contoh benda dan pengucapannya. Pengulangan memastikan bahwa anak akan mengingat huruf yang dimaksud (Fitria et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Populasi dalam penelitian ini merupakan peserta didik TK Mawar Kabupaten Padang Pariaman dengan sampel penelitian peserta didik kelompok B1 dan B2. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *cluster sampling*. Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah data primer. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes, yaitu terdapat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan instrumen validasi sebanyak 2 kali. Untuk teknik analisis data, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji pengaruh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol karena anak mendapat tiga perlakuan atau *treatment* sebelum dilakukan *post-test* tentang media *flashcard* digital untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan data kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilakukan pengujian.

Tabel 1. Perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama	Pre Test	Post Test	Selisih
Hafla	12	18	6	Ridwan	11	16	5
Naura	14	17	3	Niko	12	17	5
Azila	14	18	4	Arumi	13	15	2
Habib	13	18	5	Afika	13	15	2
Tiara	13	18	5	Anna	13	17	4
Afifah	12	17	5	Rachel	12	15	3
Fika	14	16	2	Mahira	14	17	3
Fahzi	14	19	5	Ruhi	12	14	2
Mario	11	16	5	Kaizan	14	15	1
Aisyah	13	19	6	Nafiz	12	18	6
Sakhi	12	15	3	Jaxtin	11	16	5
Jumlah	142	191	49	Jumlah	137	175	38
Rata-Rata	12,90	17,36	4,45	Rata-rata	12,45	15,90	3,45

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Berlandaskan tabel diatas terlihat maka secara keseluruhan, skor *pre-test* meningkat sebesar 137 di kelas kontrol dan sebesar 175 poin di *post-test*. Sebaliknya, rata-rata kelas kontrol adalah 12,45 untuk *pre-test* dan 15,90 untuk *post-test*. Selain itu, kosakata bahasa Inggris anak-anak dalam kelompok eksperimen meningkat. Dari tabel di atas, kita dapat melihat bahwa skor *pre-test* meningkat sebesar 142 poin dan skor *post-test* secara keseluruhan meningkat sebesar 191 poin. Di sisi lain, rata-rata keseluruhan *pre-test* adalah 12,90 dan *post-test* adalah 17,36. Hasil belajar kedua kelas meningkat, tetapi kelas eksperimen mendapat nilai lebih tinggi dari kelas kontrol.

Uji validasi

Setelah dilakukan uji kevalidan kepada tim ahli, peneliti melakukan uji coba dengan menentukan apakah pertanyaan nomor 1 sampai 5 valid. Peneliti melakukan uji validitas di Taman Kanak-kanak Darul Ikhsan Padang pada tanggal 13 Oktober 2022. Menurut kaidah valid, soal yang dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dilihat dari tabel, jika diambil 12 responden dengan $\alpha = 0,05$ maka $r_{tabel} = 0,632$. Berikut adalah hasil perhitungan validasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Validitas Menggunakan SPSS 25

Correlations

		x1	x2	x3	x4	x5	SumX
x1	Pearson	1	,495	,601	,501	,718(*)	,860(**)
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)		,121	,050	,116	,013	,001
x2	N	11	11	11	11	11	11
	Pearson	,495	1	,892(**)	,334	,399	,803(**)
	Correlation						
x3	Sig. (2-tailed)	,121		,000	,315	,224	,003
	N	11	11	11	11	11	11
	Pearson	,601	,892(**)	1	,179	,256	,739(**)
x4	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	,050	,000		,599	,448	,009
	N	11	11	11	11	11	11
x5	Pearson	,501	,334	,179	1	,512	,645(*)
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	,116	,315	,599		,108	,032
x5	N	11	11	11	11	11	11
	Pearson	,718(*)	,399	,256	,512	1	,788(**)
	Correlation						
Sum X	Sig. (2-tailed)	,013	,224	,448	,108		,004
	N	11	11	11	11	11	11
	Pearson	,860(**)	,803(**)	,739(**)	,645(*)	,788(**)	1
Sum X	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	,001	,003	,009	,032	,004	
	N	11	11	11	11	11	11

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Prosedur pengambilan keputusan pada dasarnya didasarkan sepenuhnya pada uji hipotesis dengan kriteria berikut:

1. Jika r hitung positif dan r hitung $\geq 0,602$ maka butir soal valid.
2. Jika r hitung negatif dan r hitung $\leq -0,602$ maka butir soal tidak valid.

Dari perhitungan SPSS 25 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari $r_{hitung} > r_{tabel}=0,602$ dengan $\alpha=0,05$. Sehingga dipastikan pertanyaan nomor 1 sampai 5 valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah suatu butir soal yang diujikan reliabel dalam memberikan hasil pengukuran. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan metode *alpha-cronbach*. Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk instrumen penelitian. Dari hasil perhitungan SPSS 25 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS 25

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,817	5

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Dari hasil pengujian diketahui bahwa koefisien *Cronbach Alpha* adalah $0,817 > 0,6$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan baik variabel independen maupun variabel dependen adalah reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat uji t. Untuk penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika tingkat signifikansinya $> 0,05$. Jika tingkat signifikansinya $< 0,05$, distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data dalam uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* sebagaimana ditentukan dalam teknik analisis data menggunakan SPSS 25.0 *for windows*. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa *gain score* atau perbandingan *post-test* dan *pre-test* anak, dan dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25.0
Lilliefors Significance Correction

Kelas		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post-test Eksperimen	,235	11	,091	,919	11	,311
	Post-test Kontrol	,226	11	,121	,924	11	,353

a Lilliefors Significance Correction

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 11 anak dan kelas kontrol 11 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,091 dan untuk kelas kontrol adalah 0,121. Kemudian berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa rata-rata data berdistribusi normal karena $Sig > 0,05$. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki *sig.* sebesar 0,091, dan nilai *sig.* untuk kelas kontrol sebesar 0,121. Dari sini dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji persyaratan kedua adalah uji homogenitas dengan uji *one way anova*. Uji ini dirancang untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan *gain score* pada kemampuan kosakata bahasa Inggris yang diperoleh selama melakukan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas diberikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25.0
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,034	1	20	,856

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Dengan menggunakan tabel uji pada SPSS 25.0 dapat diketahui nilai signifikansi sebesar 0,856 yang lebih besar dari 0,05 yaitu $0,856 > 0,05$ sehingga

dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen. Oleh karena itu, kedua kelas yang digunakan sebagai penelitian adalah kelas yang homogen. Dapat dikatakan penelitian karena kedua kelas bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, dapat dilihat bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dengan varian yang homogen. Kemudian kita dapat melanjutkan ke pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini dilakukan uji statistik parametrik yaitu *independent samples t-test*. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 6. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 25.0

Group Statistic

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak				
Gain Score Eksperimen	11	4,45	1,293	,390
Gain Score Kontrol	11	3,45	1,635	,493

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 4,45 dan kelas kontrol adalah 3,45. Interpretasi dari tabel berikut kemudian dilakukan untuk melihat apakah perbedaan antara keduanya signifikan.

Tabel 7. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 25.0

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variance s		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-taile	Me an Dif	Std. Err or	95% Confiden ce

						d)	fere nce	Dif fere nce	Interval of the Differenc e	
		Lo wer	Up per	Lo wer	Up per	Low er	Up per	Lo wer	Up per	Lo wer
Hasil Belajar Siswa	Equal varian ces assum ed	1,4 05	,25 0	1,5 91	20	,127	1,0 00	,62 9	- ,31 1	2,3 11
	Equal varian ces not assum ed			1,5 91	18, 994	,128	1,0 00	,62 9	- ,31 6	2,3 16

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa *levene's test of variances* memiliki nilai signifikan (sig) sebesar $0,250 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain sama atau homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, berdasarkan tabel di atas, kita menemukan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah $0,127 < 0,05$. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pengenalan *flashcard* digital dan *flashcard* kertas.

Menentukan Besar Pengaruh (Uji Effect Size)

Besaran pengaruh pengaruh media *flashcard* digital untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dilakukan dengan menggunakan rumus *cohen's* dengan nilai $d = 0,82$

Tabel 8. Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nama	Selisih	Nama	Selisih

Hafla	6	Ridwan	5
Naura	3	Niko	5
Azila	4	Arumi	2
Habib	5	Afika	2
Tiara	5	Anna	4
Afifah	5	Rachel	3
Fika	2	Mahira	3
Fahzi	5	Ruhi	2
Mario	5	Kaizan	1
Aisyah	6	Nafiz	6
Sakhi	3	Jaxtin	5
Jumlah	49	Jumlah	38
Standar Deviasi	1,293	Standar Deviasi	1,635

Sumber: Pengolahan Data SPSS 25, 2022

$$S_{spooled}(S_{gab}) = \frac{\sqrt{(11-1).1,293^2 + (11-1).1,635^2}}{18}$$

$$S_{spooled}(S_{gab}) = \frac{\sqrt{10.1,6718 + 10.2,6732}}{18}$$

$$S_{spooled}(S_{gab}) = \frac{\sqrt{16,718 + 26,732}}{18}$$

$$S_{spooled}(S_{gab}) = \frac{43,45}{18}$$

$$S_{spooled}(S_{gab}) = \sqrt{2,4138}$$

$$S_{spooled}(S_{gab}) = 1,206$$

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{spooled}}$$

$$d = \frac{4,45 - 3,45}{1,206}$$

$$d = \frac{1}{1,206}$$

$$d = 0,82$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan *flashcard* digital terhadap kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori sedang.

Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh media *flashcard* digital dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. Pembahasan diperlukan untuk menjelaskan kajian penelitian ini. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah bahasa.

Di era globalisasi, bahasa Inggris dibutuhkan sebagai bahasa internasional untuk berkomunikasi pada generasi anak saat ini. Di dunia modern saat ini dan persaingan yang ketat, setiap orang diharapkan tidak hanya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, tetapi juga memiliki keterampilan dan kemampuan tertentu. Keterampilan yang dibutuhkan pada saat ini termasuk kemahiran dalam bahasa Inggris. Peran bahasa Inggris sangat penting untuk menguasai keterampilan komunikasi dan berinteraksi secara langsung (Na'imah, 2022).

Penggunaan *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa. *Flashcard* sebagai media juga efektif untuk mengajarkan bahasa asing untuk anak-anak, terutama bahasa Inggris. Media *flashcard* digital adalah jenis media pembelajaran berbantuan komputer yang menggunakan kombinasi teks, gambar, dan audio. Sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran, Anda dapat menggunakan media *flashcard* digital yang mudah diterapkan. (Ayu Tirtayani et al., 2017).

Penggunaan media bergambar (visual) dari berbagai kajian sangat efektif karena representasi visual lebih disukai oleh anak dan dapat dengan mudah diajarkan kepada anak untuk memahami prinsip dari informasi yang diterimanya. Terbukti tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai pendidikan dan diharapkan efektif meningkatkan pengucapan kosakata bahasa Inggris anak. (Luh et al., 2021).

Menggunakan media dengan *flashcard* digital ini cocok diberikan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Pembelajaran dimulai dengan guru menampilkan *flashcard* digital melalui laptop. Anak kemudian mampu melakukan kegiatan yang disediakan oleh peneliti mengacu kepada instrumen penelitian.

Setelah itu dilakukan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga kegiatan menyenangkan dan tidak membosankan.(Chen & Chan, 2019)

Selama penelitian, perbedaan kelas eksperimen dan kontrol dalam melakukan kegiatan *flashcard* digital pada anak usia 5-6 tahun terdapat pada kelas eksperimen yang menggunakan *flashcard* digital pada laptop. Kelas kontrol menggunakan *flashcard* kertas untuk melakukan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang biasanya merupakan bagian dari pembelajaran.

Hasil kegiatan kelas eksperimen dengan menggunakan *flashcard* digital lebih berpengaruh dibandingkan dengan hasil kegiatan kelas kontrol dengan menggunakan *flashcard* kertas. Secara keseluruhan, skor *pre-test* meningkat sebesar 137 di kelas kontrol dan sebesar 175 di *post-test*. Sebaliknya, kelas eksperimen rata-rata 12,90 untuk *pre-test* dan 17,36 untuk *post-test*. Selain itu, kosakata bahasa Inggris anak-anak dalam kelompok eksperimen meningkat. Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai *pretest* 142 dan *posttest* 191 meningkat secara keseluruhan pada anak-anak di kelas eksperimen. Di sisi lain, rata-rata keseluruhan untuk *pretest* 12,90 dan *posttest* adalah 17,36. Meskipun hasil penelitian serupa di kedua kelas, kelas eksperimen tampil lebih baik daripada kelas kontrol, menunjukkan bahwa media *flashcard* digital efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah dilaksanakan, didapat simpulan yaitu: 1) Hasil kegiatan kelas eksperimen dengan menggunakan *flashcard* digital lebih berpengaruh dibandingkan dengan hasil aktivitas kelas kontrol dengan menggunakan *flashcard* kertas. Secara keseluruhan, skor *pretest* meningkat sebesar 137 di kelas kontrol dan sebesar 175 di *posttest*. Sebaliknya, kelas eksperimen rata-rata 12,90 untuk *pretest* dan 17,36 untuk *posttest*. Selain itu, kosakata bahasa Inggris anak dalam kelompok eksperimen meningkat. Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai *pretest* 142 dan *posttest* 191 anak kelas eksperimen meningkat secara keseluruhan. Di sisi lain, rata-rata keseluruhan untuk *pretest* 12,90 dan *posttest* 17,36. Hasil belajar kedua kelas meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. 2) Berdasarkan tabel uji homogenitas diketahui bahwa signifikan (sig) untuk *levene`s test of variance*

adalah $0,250 > 0,05$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa varians dari data N-gain untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. 3) $0,127 < 0,05$ berdasarkan nilai sig (2-tailed). Dengan ini disimpulkan media *flashcard* digital efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. 4) Pemerolehan *effect size* sebesar 0,82 disimpulkan termasuk kedalam kategori sedang, dengan demikian media *flashcard* digital efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa implikasinya antara lain: 1) Bagi anak, *flashcard* digital dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. 2) Bagi guru, *flashcard* digital bisa dijadikan salah satu media yang bisa digunakan guru dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Dengan begitu, saran yang ingin diberikan adalah hendaknya guru dapat mengembangkan kreativitas dan memotivasi anak untuk belajar dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Diharapkan peneliti selanjutnya akan menggali dan memberikan ide-ide pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak dan menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abyadh, A., Mahmudah, D., & Budiarti, E. (2022). "Penggunaan Media Flashcard Berbasis Aplikasi Filmora Untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini". *Al Abyadh*, 5(2), 51.
- Amini, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Hakikat Anak Usia Dini*.
- Angelica, D., Novitasari, A., & History, A. (2020). "The Influence of Resource-based Learning Model based on Flashcard toward Students' Problem-Solving Abilities". *Jurnal Tadris Biologi*, 11(1), 77–85. <https://doi.org/10.24042/biosfer>
- Ariyanti, T. (n.d.). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*.
- Ayu Tirtayani, L., Magta, M., & Gusti Ayu Made Yeni Lestari, N. (2017). "Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners". *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 1).

- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). "Using Augmented Reality Flashcards to Learn Vocabulary in Early Childhood Education". *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1812–1831. <https://doi.org/10.1177/0735633119854028>
- Dian Puspita, M., Darmawani, E., & Puspita Sari Jaya, M. (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun". 3(1).
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). "Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini". 5(1). *Language Acquisition for Early Childhood*. (n.d.). <https://doi.org/10.31227/osf.io/brekw>
- Luh, N., Susantini, P., & Kristiantari, 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Na'imah, N. (2022). "Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Permata Yulsardi, R. (2021). "The Effect of Digital Flashcard on Students' Vocabulary Mastery: An Experimental Research at SMPN 12 Padang". *Journal of English Language Teaching* <https://doi.org/10.24036/jelt.v10i3.113806>
- Pransiska, R. (2018). "Kajian Program Bilingual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *Edukasi : Jurnal Pendidikan* (Vol. 10, Issue 2).
- Shofatur, N., Pendidikan, R., Biasa, L., & Pendidikan, W. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Di Tingkat Tklb*.
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (n.d.). "Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Mengenal Kata Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas Inklusi". *GENRE* (Vol. 2, Issue 2). <http://journal2.uad.ac.id/index.php/genre/index>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). "Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>

