

---

## ***Promoting flashcards digital learning application to enhance vocabulary for young learners in PAUD Kutilang***

**Habibatul Azizah Al Faruq, Rosita Yanuarti**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

Penulis korespondensi : Habibatul Azizah Al Faruq

E-mail : habibatulazizah@unmuhjember.ac.id

Diterima: 15 Juli 2024 | Direvisi: 16 Agustus 2024 | Disetujui: 18 Agustus 2024 | © Penulis 2024

### **Abstrak**

Anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan pembelajaran dasar dalam kehidupannya. Karena mereka pada usianya mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak usia dini memerlukan metode, teknik, strategi, pendekatan dan media yang tepat guna keberhasilan pembelajaran tersebut. Adapun pembelajaran di PAUD Kutilang masih belum adanya muatan materi pengenalan kosakata Bahasa Inggris menggunakan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran dikarenakan penggunaan smartphone yang tidak tepat. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mempromosikan aplikasi pembelajaran flashcards digital kepada anak usia dini guna menambah kosakata Bahasa Inggris dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi ceramah singkat, diskusi hingga praktik langsung penggunaannya yang didampingi oleh guru dan wali murid. Berdasarkan hasil pengamatan dari kegiatan ini menunjukkan siswa-siswi tersebut sangat antusias dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut dengan menunjukkan sikap aktif bertanya apabila ada yang tidak dimengerti oleh mereka, selain itu pula mereka bisa fokus dalam belajar kosakata dengan menunjukkan keseriusan dalam mengerjakan kuis yang terdapat pada aplikasi tersebut. Selain itu banyaknya permintaan dari guru dan wali murid untuk mengunduh aplikasi tersebut di smartphone mereka dan menggunakan aplikasinya sebagai media belajar kosakata.

**Kata kunci:** promosi; flashcards digital; bahasa inggris; pemanfaatan TIK

### **Abstract**

Early childhood children are individuals who need basic learning in their lives. Because at their age, they get a rapid growth and development process. Therefore, learning for early childhood requires appropriate methods, techniques, strategies, approaches and media for successful learning. As for learning at PAUD Kutilang, there is still no material for introducing English vocabulary using smartphone as a learning medium due to inappropriate use of smartphones. This service activity aims to promote flashcards digital learning application to young children in order to increase their English vocabulary with interesting and fun learning media. The method of implementing this service activity includes short lectures, discussions and direct practice in its use accompanied by teachers and student guardians. Based on the observation results from this activity, it shows that the students are very enthusiastic in practicing using the application by showing an active attitude of asking if there is something they do not understand, besides that they can also focus on learning vocabulary by showing seriousness in taking the quizzes contained in the application. Besides that, there are many requests from teachers and parents to download the application on their smartphones and they use the application as a medium for learning vocabulary.

**Keywords:** promoting; flashcards digital; english; ICT utilization

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang memerlukan pembelajaran dasar dalam kehidupannya. Hal ini memerlukan pendidikan baik dari ranah keluarga, lingkungan maupun sekolah informal. Apalagi mereka pada usianya mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan guna mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya (Lindawati, 2019). Oleh karena itu, Pendidikan anak usia dini perlu memberikan stimulus melalui kegiatan belajar sambil bermain (Asmariansi, 2016), (Nida et al., 2020). Hal ini dikarenakan mereka masih belum bisa berfikir secara operasional, sehingga tidak mampu memahami pembelajaran dengan baik bilamana guru tidak dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat (Kusnadi et al., 2018), (Taulany & Prahesti, 2019). Mereka yang belum mampu berfikir secara operasional, perlu pembinaan pembelajaran bahasa guna mempersiapkan mereka dalam berkomunikasi dengan baik.

Pembelajaran bahasa memang perlu belajar dari dasar seperti kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin banyak pula kata-kata atau kalimat yang dikeluarkan. Apalagi kosakata bahasa Inggris, yang mana Bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional yang sangat banyak digunakan oleh berbagai negara dan bidang. Ada 4 keterampilan yang ada dalam pembelajaran bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang harus dikuasai. Seperti pernyataan (Astuti et al., 2022) yang menyatakan bahwa kosakata diperlukan dalam pengembangan keterampilan. Dalam pembelajaran bahasa diperlukan metode, strategi, teknik serta pendekatan bahkan media yang tepat agar memudahkan mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *flash cards*.

Menurut (Yanuarti et al., 2023) *Flashcards* kosa kata Bahasa Inggris dapat diimplementasikan dengan media berupa kartu kata dan gambar yang ditulis dengan tinta pada karton tebal dengan ukuran huruf yang cukup besar. Selain itu juga mereka menambahkan bahwa *flash cards* dapat diimplementasikan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berdasarkan hasil penelitian (Taghizadeh et al., 2017) menggunakan *flash cards* sebagai salah satu media pembelajaran kosakata bagi siswa pra sekolah memiliki dampak positif pada pengetahuan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini juga terbukti pada penelitian (Elisa & Tuti, 2020) menyatakan guru-guru memiliki variasi *flash cards* yang dapat diterapkan untuk mengajar kosa kata kepada anak usia dini, menggunakan *flash cards* berwarna dengan ukuran yang berbeda-beda. Adapun manfaat suatu permainan *flash cards* yaitu meningkatkan keterampilan Bahasa, meningkatkan kemampuan merangkai cerita, menghafal dan mengingat, menganalisa suatu masalah, dan meningkatkan kosa kata (Harisanty et al., 2020). Mereka juga menambahkan selain segi kognitif, manfaat permainan *flash cards* dapat meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan komunikasi yang baik dan efektif, dan meningkatkan kreatifitas.

Untuk saat ini, pembelajaran ini lebih mudah dengan bantuan TIK, untuk menghadirkan dunia di kelas dan dapat disajikan kepada seluruh anak melalui peralatan TIK seperti multimedia dan media pembelajaran hasil olahan komputer seperti poster, grafik, foto, gambar, *display*, dan media grafis yang lainnya (Yanuarti et al., 2023). Mereka juga menambahkan bahwa pemanfaatan TIK ini untuk mengoptimalkan belajar siswa dengan mengkonstruksi pengetahuan, informasi dan nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan siswa dalam kehidupan nyata sesuai dengan perkembangan serta untuk mengantisipasi dan menghadapi transformasi besar-besaran yang akan terus terjadi. Pemanfaatan TIK pastinya akan berdampak baik bilamana dimanfaatkan secara optimal dan baik. Namun sebaliknya bilamana tidak dibimbing penggunaannya dengan baik maka pemanfaatannya akan berdampak negatif, lebih-lebih pada anak usia dini.

Saat ini sudah banyak media pembelajaran tentang *flashcards* yang dikemas secara digital. *Flashcards digital learning application* merupakan aplikasi media pembelajaran secara digital tentang kartu kecil yang berisikan gambar, teks, tanda simbol untuk melatih mengeja serta memperkaya kosakata. Salah satunya *flashcards digital learning application* yang telah dibangun atau dirancang oleh (Yanuarti et al., 2023) yang telah mendapatkan HAKI pada tahun 2023 yang akan digunakan pada pengabdian kepada masyarakat kali ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru-guru dan kepala sekolah pada Sekolah PAUD Kutilang, belum adanya muatan materi tentang pengenalan kosa kata Bahasa Inggris pada Sekolah PAUD Kutilang Kecamatan Muktisari Kabupaten Jember. Selain itu, banyaknya penggunaan *smartphone* dan penggunaan TIK lainnya yang tidak tepat bagi anak-anak usia dini, sehingga berdampak *negative*. Kalaupun adanya pemanfaatan *flashcards digital learning application* belum dimaksimalkan, karena kurangnya pemanfaatan dan penggunaan aplikasi tersebut. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu mempromosikan serta menyebarkan penggunaan *flashcards digital learning application* guna memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Dengan kata lain siswa dapat mempelajari kosa kata Bahasa Inggris dengan menggunakan media digital secara mudah dan menyenangkan. Di sisi lain, siswa juga dapat memahami penggunaan teknologi secara tepat guna.

## METODE

Kegiatan promosi aplikasi pembelajaran *flashcards digital* dilakukan dengan metode ceramah singkat, diskusi hingga praktik langsung penggunaannya yang didampingi oleh guru dan wali murid untuk belajar kosa kata dalam Bahasa Inggris. Berikut ini adalah rincian kegiatan yang terlaksana dari tahap awal sampai akhir:

### 1. Ceramah Singkat

Pemateri memperkenalkan serta menjelaskan secara rinci tentang aplikasi pembelajaran *flashcards digital* untuk belajar tentang kosa kata bahasa Inggris.



**Gambar 1.** Pemateri memaparkan materi aplikasi pembelajaran *flashcards digital*

### 2. Praktik Langsung dan Tanya Jawab

Siswa-siswi mempraktikkan penggunaan aplikasi pembelajaran *flashcards digital* dengan didampingi oleh guru dan wali murid. Bila ada kendala ataupun pertanyaan terkait penggunaan aplikasi pembelajaran *flashcards digital* maka saat itu juga diberikan solusi atau menjawab pertanyaan.



**Gambar 2.** Siswa-siswi mempraktikkan langsung penggunaan penggunaan aplikasi pembelajaran *flashcards digital*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini diawali dengan *install* aplikasi pembelajaran *flashcards digital* berbasis android pada *smartphone* sebelum kegiatan mempromosikan aplikasi tersebut. Pada saat mempromosikan aplikasi tersebut pada guru, wali murid dan siswa-siswi usia dini. Peranan guru dan wali murid pada promosi aplikasi tersebut yaitu mendampingi siswa-siswi usia dini tersebut dalam praktik penggunaan aplikasi *flashcards digital* berbasis android.

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah PAUD Kutilang pada 28 Februari 2024 sesuai jam masuk sekolah yaitu jam 08.00. Pertama, promosi dilakukan oleh ketua dan anggota pelaksana. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan bahwa media aplikasi pembelajaran *flashcards digital* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kosa kata dalam Bahasa Inggris yang menyenangkan. Selama kegiatan penyampaian materi promosi, para guru, wali murid, serta siswa-siswi diperkenankan bertanya bilamana ada yang perlu ditanyakan atau ada hal yang tidak dapat dimengerti.

Selanjutnya, kegiatan yang kedua yaitu mempraktikkan langsung penggunaan aplikasi pembelajaran *flashcards digital* tersebut. Jika selama praktik terdapat kendala, maka akan langsung ditindaklanjuti oleh ketua dan anggota pelaksana sehingga kegiatan praktik dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan pengamatan saat kegiatan berlangsung, para guru dan wali murid benar-benar mendampingi dengan membimbing. Di sisi lain, siswa-siswi tersebut sangat antusias dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut dengan menunjukkan sikap aktif bertanya apabila ada yang tidak dimengerti oleh mereka. Selain itu, mereka bisa fokus dalam belajar kosakata Bahasa Inggris dengan menunjukkan keseriusan dalam mengerjakan kuis yang terdapat pada aplikasi tersebut. Disamping itu banyak permintaan dari guru dan wali murid untuk mengunduh aplikasi tersebut di perangkat mereka yang dibuktikan dengan perbandingan peserta yang hadir dan yang berhasil mengunduh aplikasi tersebut lebih banyak peserta yang berhasil mengunduh aplikasi tersebut serta menggunakannya sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Dengan kata lain, kegiatan promosi aplikasi pembelajaran *flashcards digital* disambut positif oleh pihak yang terlibat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan baik serta disambut positif oleh pihak yang terlibat dengan bukti lebih banyak peserta yang meminta untuk diunduh dan berhasil mengunduh aplikasi tersebut. Adapun antusias peserta terlihat dari praktek yang aktif bertanya serta fokus belajar tentang kosakata Bahasa Inggris yang ditunjukkan pada keseriusan mengerjakan kuis pada aplikasi tersebut. Peranan guru dan wali murid sangat membantu dalam mendampingi siswa-siswi yang sedang mempraktikkan aplikasi pembelajaran *flashcards digital* tersebut. Kegiatan promosi ini dapat menambah pengetahuan bagi siswa-siswi terkait kosakata dalam Bahasa Inggris serta menyelipkan informasi bahwa penggunaan *smartphone* yang bijak akan berdampak positif salah satunya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif guna meningkatkan daya ingat dan jumlah kosakata Bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Adapun saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya terkait aplikasi pembelajaran *flashcards digital* ini dapat dikembangkan lagi fitur-fitur yang dapat membantu penyempurnaan aplikasi tersebut serta menambahkan materi baik dari segi kategori maupun *skill* (*listening, speaking, reading, dan writing*).

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada PAUD Kutilang yang telah berkontribusi pada pelaksanaan pengabdian ini serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan pembiayaan kegiatan pengabdian ini secara menyeluruh Tahun Anggaran 2023/2024.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 25–42. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Astuti, W., Said, M. M., & Erniwati, E. (2022). Using Flashcards To Increase Students' Vocabulary. *E-Journal of ELTS (English Language Teaching Society)*, 10(2), 105–117. <https://doi.org/10.22487/elts.v10i2.2483>
- Elisa, H., & Tuti, T. (2020). An Evaluation of the Use of Flashcard for Teaching Vocabulary at Kindergartens in Sintang. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 5(2), 388–392. <https://doi.org/10.26737/jetl.v5i2.2040>
- Harisanty, D., Srrahayu, D., Kusumaningtiyas, T., Anugrah, E., & Permata, I. (2020). The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development. *Library Philosophy and Practice*, 2020(January 2021), 1–12.
- Kusnadi, Y., Sismadi, & Nasruloh. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Paud Al-Hasanah Cilimbung Tasikmalaya). *Jurnal Teknik Komputer*, 4(1), 1–7. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/2401%0Ahttps://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/2401/1898>
- Lindawati, N. P. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59–65. [https://doi.org/10.37484/manajemen\\_pelayanan\\_hotel.v2i2.40](https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40)
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan, M. (2017). Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 5(4), 156–171. [https://eltsjournal.org/archive/value5 issue4/20-5-4-17.pdf](https://eltsjournal.org/archive/value5%20issue4/20-5-4-17.pdf)
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71–83. <https://doi.org/10.35473/ijec.v1i2.361>
- Yanuarti, R., Azizah Al Faruq, H., & Bahtiar Ramadhani, C. (2023). *FLASHCARD DIGITAL BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS BAGI ANAK USIA DINI* [Universitas Muhammadiyah Jember]. <https://drive.google.com/file/d/1qAhRKeMEKpEzEfeK3-iaYDnxWWv1nTpc/view>