

Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini

Rosita Yanuarti^{*1}, Habibatul Azizah Al-Faruq², Calvin Bahtiar Ramadhani³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

e-mail: ^{*1}rosita.yanuarti@unmuhjember.ac.id, ²habibatulazizah@unmuhjember.ac.id,
³calvinbahtiars56@gmail.com

Abstrak

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Salah satu penerapan flashcard adalah untuk memperkenalkan bahasa asing pada anak-anak misalnya Bahasa Inggris. Pembuatan aplikasi Flashcards digital berbasis Android bertujuan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosa kata bahasa Inggris kepada anak-anak usia dini dan mengenalkan penggunaan teknologi dengan baik dan positif. Pelaksanaan kegiatan PKM ini diawali dengan pembuatan produk / aplikasi flashcards digital berbasis Android. Pembuatan aplikasi flashcards digital berbasis android dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, desain interface, implementasi dan terakhir dilakukan pengujian. Selanjutnya aplikasi flashcards digital ini dapat di-install pada smartphone dan langsung digunakan oleh siswa-siswi / anak usia dini dengan pendampingan orang tua dan guru. Program kemitraan masyarakat implementasi flashcard digital berbasis android bagi anak usia dini secara garis besar telah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap penggunaan aplikasi flashcard digital, secara umum aplikasi ini mudah digunakan dan efektif dalam mengenalkan bahasa inggris, sehingga memberikan banyak manfaat seperti membantu meningkatkan motivasi anak terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris dan meningkatkan daya ingat.

Kata kunci: *Android, Bahasa Inggris, Flashcard Digital*

1. PENDAHULUAN

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat mengingatkan atau menuntun siswa dalam mengeja dan memperkaya kosakata. *Flashcard* terdiri dari dua bagian yaitu bagian depan yang menampilkan gambar dan kata dari obyek, dan bagian belakang adalah menampilkan arti kata dari gambar. Dibandingkan dengan verbal/audio, penyajian dengan visual seperti ini, akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu [1]. Salah satu penerapan *flashcard* adalah untuk memperkenalkan bahasa asing pada anak-anak misalnya Bahasa Inggris.

Saat ini Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris sudah mulai diberikan pada sekolah dasar. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahasa inggris merupakan bahasa kedua dan menjadi bahasa yang sengaja dipelajari dengan tujuan tertentu [1]. Selain itu, kebutuhan akan pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini dengan menyesuaikan pada kurikulum Taman Kanak-kanak dibuktikan melalui Permendiknas RI. No 23 tahun 2006 yang menyatakan bahwa Bahasa Inggris dapat dijadikan sebagai mata pelajaran muatan local terutama pada Sekolah Dasar. Di Indonesia, sebagian besar pendidikan primer, sekunder dan tersier menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa pengantar bagi anak-anak di usia sekolah [1]. Memperbanyak

kosa kata bahasa inggris tentang obyek-obyek yang sering dijumpai anak-anak merupakan salah satu cara untuk mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini [2].

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0–6 tahun bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kehidupan anak baik jasmani maupun rohani agar anak dapat mengikuti kegiatan belajar di tingkat pendidikan selanjutnya [3]. Anak usia dini memiliki rasa antusias dan positif pada hal-hal yang baru, seperti mudah/peka dalam menangkap bahasa, oleh karena itu, sangat penting untuk memasukkan pembelajaran Bahasa Inggris pada usia dini yang dapat dimulai dalam bentuk permainan misalnya permainan untuk mengenalkan dan mempelajari kosakata sehari-hari [3].

Flashcard kosa kata Bahasa Inggris dapat diimplementasikan dengan media kertas karton tebal yang dibentuk seperti kartu yang terdiri dari kata dan gambar yang ditulis dengan ukuran huruf yang cukup besar. *Flashcard* juga dapat diimplementasikan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada penelitian [4] mengimplementasikan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif menggunakan video pembelajaran. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif efektif digunakan oleh anak usia dini sebagai media pengenalan kosakata bahasa Inggris dimana penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif melalui belajar sambil bermain.

Dampak dari perkembangan teknologi bergantung pada pemanfaatannya. Penggunaan TIK secara sembarangan dapat berdampak negatif. Namun sebaliknya, penggunaan TIK yang baik akan berdampak positif yaitu membantu pengembangan intelektual dan motorik anak. Dalam hal ini perlunya peran dalam pendampingan penggunaan TIK kearah yang baik dan positif baik oleh guru di Sekolah maupun orang tua di rumah. Penerapan TIK digunakan di dalam pembelajaran karena dapat mencapai beberapa tujuan yang sangat penting, yaitu membangun kebiasaan *Knowledge Based Society* (masyarakat berbasis pengetahuan) [5].

Pada penelitian [6], kemudahan dalam pembuatan dan penggunaan media *flashcard* ini memberikan manfaat dan dampak positif pada siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan kreativitasnya dalam membuat dan mendeskripsikan obyek-obyek yang ada pada gambar *flashcard*. Selain itu, siswa dapat menambah perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris, dan memberikan kemudahan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran seperti pembuatan media visual yang mudah dan beragam. Pada penelitian [7], mengemukakan manfaat dari penguasaan berbahasa inggris terhadap luasnya penguasaan ilmu pengetahuan, pergaulan dan karir.

Manfaat atau dampak positif lainnya juga dikemukakan pada penelitian [8] yaitu melalui penggunaan media *flashcard* secara efektif dapat menunjang dalam meningkatkan kemandirian siswa dan prestasi belajar di dalam kelas. dalam belajar.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru-guru dan kepala sekolah pada PAUD Kutilang, belum adanya muatan materi tentang pengenalan kosa kata Bahasa Inggris pada PAUD Kutilang. Disamping itu, banyaknya penggunaan *smartphone* dan TIK lainnya yang tidak tepat bagi anak-anak usia dini, terlebih lagi jika tidak ada bimbingan dari orang tua sehingga berdampak negative [9]. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan *smartphone* pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses Internet [10]. Melalui Internet, jutaan konten akan menghampiri anak-anak, jika tidak ada pengawasan atau bimbingan dari orang tua, maka konten-konten negatif akan merusak generasi muda bangsa. Pada penelitian [11], penggunaan *smartphone* pada anak-anak sebagian besar digunakan hanya untuk bermain game *online*, yang tidak memiliki unsur edukasi yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlunya penerapan *flashcard* digital yang memanfaatkan penggunaan TIK dalam bentuk aplikasi yang dioperasikan melalui *smartphone*. Aplikasi ini nantinya diharapkan dapat menjadi pilihan konten yang positif, dan mengandung unsur edukasi dimana sekaligus dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak usia dini namun tetap dengan pendampingan baik dari orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Solusi yang diajukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah membangun *prototype* model pembelajaran pengenalan kosa kata Bahasa

Inggris menggunakan bentuk *flashcard* digital pada anak-anak usia dini, dengan tujuan anak-anak dapat lebih mengenal dan memahami kosa kata Bahasa Inggris melalui obyek-obyek sekitar dan memahami penggunaan *smartphone* yang positif. Dengan demikian, diharapkan melalui kegiatan ini terbentuk individual yang berkualitas sejak dini dan dapat memberikan pemahaman pemanfaatan TIK yang lebih positif.

Sasaran utama penerapan aplikasi *flashcard digital* adalah siswa-siswi dari kelompok usia dini, sedangkan guru dan orang tua sebagai pendamping dalam penggunaan *flashcard digital* yang juga memerlukan sosialisasi penggunaan aplikasi *flashcard digital*.

2. METODE

Penerapan kegiatan PKM ini ditujukan kepada siswa-siswi kelompok bermain, pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini KB Kutilang yang berlokasi di Perum. Muktisari, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Kelompok Bermain (KB) Kutilang merupakan sekolah swasta berjenjang KB yang berlokasi pada Perumahan Muktisari, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Pada sekolah KB Kutilang terdiri dari 15 orang siswa, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki, sedangkan guru berjumlah 3 orang. Pelaksanaan kegiatan PKM ini diawali dengan analisis permasalahan pada mitra, selanjutnya pembuatan produk / aplikasi *flashcard* digital berbasis *android*, melakukan sosialisasi produk *flashcard* digital, tahapan terakhir melakukan evaluasi kegiatan menggunakan kuisioner terhadap penggunaan aplikasi dan pembuatan laporan. Adapun luaran dan sub kegiatan yang dilakukan pada kegiatan PKM ini, ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Luaran	Sub Kegiatan
1	Analisis Permasalahan	Memberikan solusi	a. Observasi pada mitra b. Wawancara pada mitra terkait permasalahan
2	Pembuatan produk	Membuat dan menghasilkan prototype <i>flashcard</i> digital	Pembuatan produk berupa prototype program
3	Koordinasi pelaksanaan	Menentukan waktu pelaksanaan	Adanya penentuan waktu dilaksanakannya kegiatan
4	Pelaksanaan Kegiatan	Sosialisasi mengenai aplikasi <i>flashcard</i> kosa kata bahasa inggris sebagai media pembelajaran	Pemaparan materi dan diskusi mengenai aplikasi <i>flashcard</i> kosa kata bahasa inggris sebagai media pembelajaran
5	Evaluasi dan Pembuatan Laporan	a. Evaluasi b. Pembuatan Laporan dan artikel	c. Evaluasi kegiatan berupa analisis kekurangan selama kegiatan d. Pembuatan Laporan pelaksanaan kegiatan

Tahapan pembuatan produk berupa *prototype* program *flashcard* kosa kata Bahasa Inggris dilakukan sebelum tahap pelatihan / sosialisasi. Materi sosialisasi berisi tentang tatacara penggunaan *flashcard* digital yang akan dilaksanakan secara tatap muka yang akan melibatkan guru-guru dan orang tua sebagai pendamping di lingkungan sekolah KB Kutilang, Muktisari, Kabupaten Jember.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal yaitu tahapan analisis permasalahan meliputi mengumpulkan data-data melalui observasi dan wawancara terkait konten dari aplikasi. Konten-konten *flashcard* yang akan digunakan merupakan obyek-obyek yang dekat dengan anak-anak, atau obyek-obyek

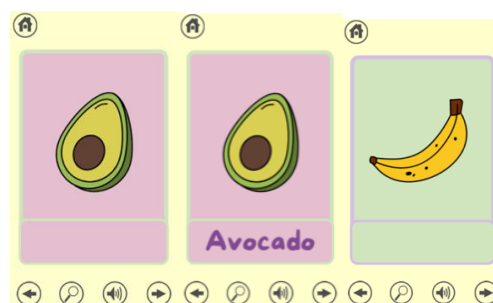
yang sering ditemui dalam sehari-hari. Hasil dari tahapan ini menghasilkan kategori-kategori / obyek yang akan digunakan sebagai *flashcard* antara lain *animals, fruits, vegetables, transportations, numbers, alphabets, shapes, colors, dan clothes*. Penerapan kategori *flashcard* yang disajikan merupakan kategori-kategori dari obyek-obyek yang mudah dikenali oleh anak-anak, dengan demikian anak-anak akan lebih mudah mengenal dan memahami kosa kata obyek-obyek dalam bahasa Inggris karena obyek-obyek tersebut merupakan obyek-obyek yang dekat dan dapat ditemui dalam lingkungan anak sehari-hari.

Pembuatan aplikasi *flashcard* digital berbasis *android* menggunakan beberapa *tool* seperti *Construck 2, Photoshop* dan *Inkscape*, dan *Cordova*. *Construck 2* adalah *game engine* atau alat pembuatan *game 2 dimensi* yang berbasis *HTML 5*, sedangkan *Photoshop* dan *Inkscape* digunakan untuk mengedit ulang gambar yang telah di unduh dari canva secara gratis, dan *Cordova* digunakan untuk menjalankan sebuah program yang dibuat pada *construck 2* menjadi aplikasi *android*. *Interface* aplikasi *flashcard* digital ini didesain dengan gambar yang menarik dan seminimalis mungkin mudah digunakan. Salah satu teknik dalam mengajarkan vocabulary bahasa Inggris, yaitu dengan teknik *game-teaching* adalah pendekatan pengajaran yang baru dan efisien yang menggabungkan "permainan" dan "pengajaran" [12]. Pendekatan permainan dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar secara umum dan memobilisasi keinginan mereka untuk memanfaatkan apa yang telah mereka pelajari dengan baik.

Flashcard yang digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar di tingkat SD dipilih untuk menambah kosa kata siswa [13]. Teknik ini akan membuat siswa tertarik untuk mempelajari kosa kata karena kebanyakan dari mereka menyukai bermain dalam bentuk permainan seperti kartu. Oleh karena itu, aplikasi *flashcard* digital ini dirancang untuk kebutuhan pembelajaran pengenalan kosa kata dengan pendekatan bentuk *game-teaching*. Pada gambar 1 merupakan tampilan awal aplikasi *flashcard digital*.



Gambar 1 Tampilan halaman menu utama dan kategori pada aplikasi



Gambar 2 Halaman Main flashcard digital

Pada gambar 2 terlihat bahwa pada halaman obyek *card* terdapat fitur untuk menampilkan teks kosa kata bahasa Inggris dan fitur untuk mendengarkan suara cara membaca kosa kata dalam bahasa Inggris. Setiap kosa kata bahasa Inggris pada gambar obyek (*card*) yang disajikan dapat ditampilkan atau tidak, hal ini untuk membantu siswa dalam menebak kata atau

mendeskripsikan gambar dalam bahasa inggris baik melalui tulisan / ejaan maupun melalui suara, hal ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif [6].

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan melakukan sosialisasi terhadap penggunaan aplikasi *flashcard digital* berbasis android kepada para guru, orang tua, dan siswa-siswi / anak usia dini. Tim pelaksana terlebih dahulu melakukan kegiatan koordinasi pada semua pihak yang terlibat. Para pihak yang terlibat tersebut diantaranya ketua, anggota, dan mitra sasaran, yaitu sekolah KB Kutilang yang dilakukan pada Senin 27 Februari 2023. Kegiatan koordinasi ini dengan tujuan untuk menyusun rencana kegiatan pengabdian yang akan dilakukan dan pembagian tugas. Koordinasi Tim Pelaksana dengan perwakilan sekolah KB Kutilang menghasilkan kesepakatan diantaranya waktu pelaksanaan dan kegiatan yang akan dilakukan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di sekolah KB Kutilang, peserta yang akan hadir dalam pelaksanaan terdiri dari siswa-siswi kelas kelompok bermain, beserta guru-guru dan orang tua.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi *flashcard* di laksanakan di hari Senin tanggal 27 Februari 2023 jam 08.00 WIB yang bertempat di sekolah KB Kutilang. Tujuan dari dilaksanakannya sosialisasi yaitu memperkenalkan aplikasi *flashcard* sebagai media pembelajaran pengenalan kosa kata Bahasa Inggris untuk anak usia dini. Pada kegiatan tersebut diberikan pelatihan cara menggunakan aplikasi *flashcard* tersebut kepada guru-guru, orang tua dan siswa-siswi KB Kutilang. Kegiatan pertama, peserta dijelaskan mengenai tujuan dari kegiatan penggunaan aplikasi *flashcard digital*. Kegiatan kedua yaitu memberikan pengarahan kepada orang tua dan mempraktekkan secara langsung penggunaan aplikasi *flashcard* sebagai media pembelajaran pengenalan kosa kata bahasa inggris. Peserta terlihat antusias memperhatikan paparan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi *flashcard*. Anak-anak siswa-siswi KB Kutilang bersama orang tua dan guru sangat senang bermain sekaligus belajar kosa kata Bahasa Inggris menggunakan *flashcard digital*. Selama pelatihan berlangsung, beberapa orang peserta pelatihan secara aktif mengajukan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi *flashcard*. Gambar 3 menunjukkan dokumentasi pelaksanaan sosialisasi aplikasi *flashcard digital*.



Gambar 3 Foto pelaksanaan sosialisasi aplikasi *flashcard digital*

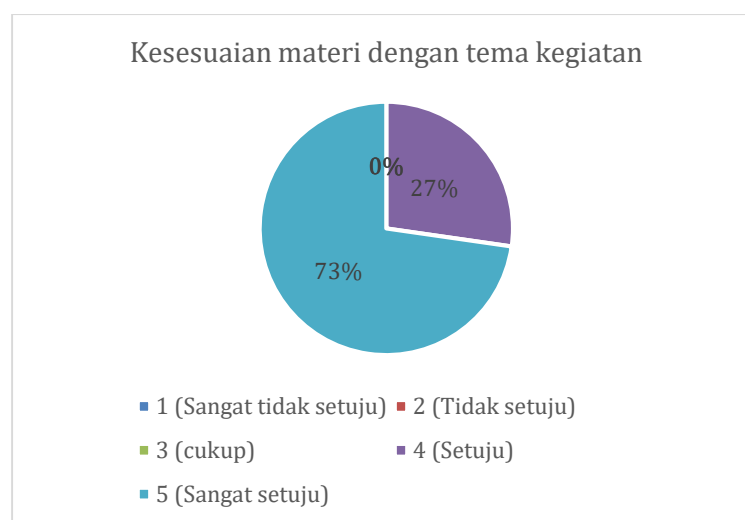
Kegiatan selanjutnya adalah melakukan evaluasi dari kegiatan pengabdian *flashcard digital*. Evaluasi yang dilakukan dengan menyebarkan terkait kepuasan dan pendapat orang tua dan guru terhadap kualitas materi dan materi yang ada pada *flashcard digital*. Adapun pertanyaan kuesioner yang diberikan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Daftar pertanyaan kuesioner

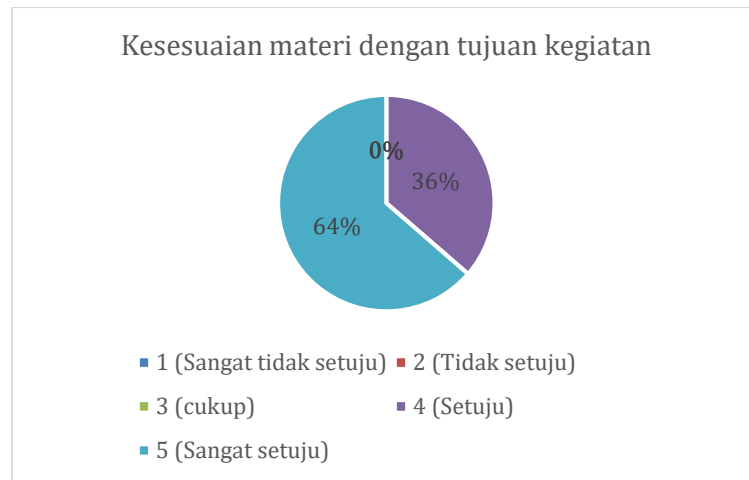
Pertanyaan kuesioner
1. Kesesuaian materi dengan tema kegiatan
2. Kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan
3. Materi pada <i>flashcard digital</i> menarik perhatian anak
4. Materi yang disajikan mudah dipahami
5. Penggunaan bahasa yang tepat dan jelas

6. Kesesuaian penempatan kata untuk mendukung pengenalan kosa kata
7. Materi flashcard digital bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan anak
8. Materi flashcard digital efektif dalam mengenalkan bahasa inggris pada anak usia dini
9. Anak senang / termotivasi dengan flashcard digital
10. Flashcard digital membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya
11. Flashcard digital mudah digunakan
12. Terdapat petunjuk penggunaan aplikasi flashcard digital yang mudah dipahami
13. Desain aplikasi flashcard yang menarik
14. Terdapat gambar dan foto yang bersesuaian dan jelas
15. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi
16. Penggunaan suara yang jelas
17. Penggunaan ukuran, jenis, dan warna text/ huruf yang jelas

Berdasarkan jawaban hasil kuesioner pada kegiatan pengabdian penerapan *flashcard digital*, peserta sangat puas dan setuju terhadap kegiatan pengabdian ini. Hasil kuesioner kesesuaian materi dengan tema kegiatan ditunjukkan pada gambar 4 yaitu 27% peserta setuju, dan 73% peserta sangat setuju. Sedangkan kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan ditunjukkan pada grafik pada gambar 5 yaitu 36% setuju dan 64% sangat setuju.

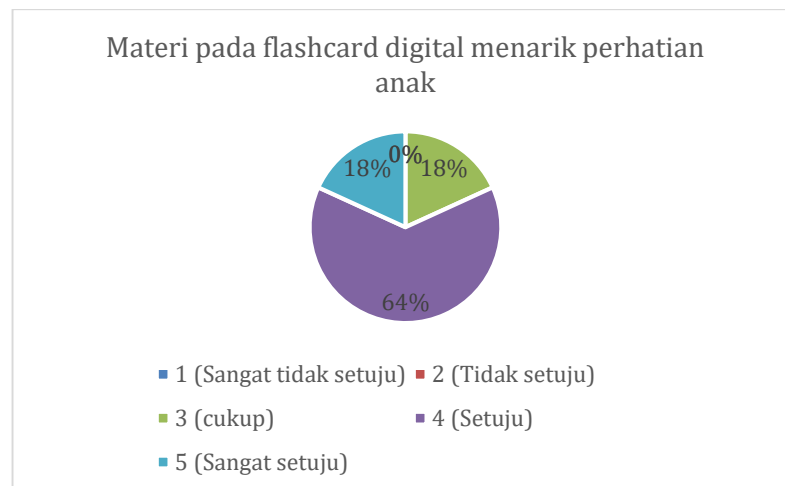
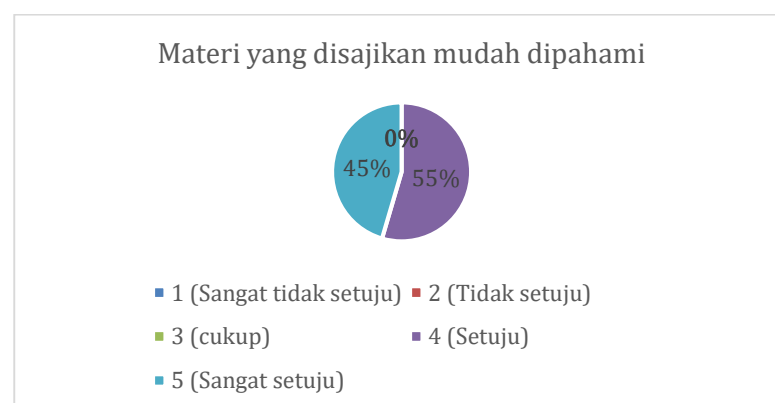


Gambar 4 Tampilan grafik hasil kuesioner kesesuaian materi



Gambar 5 Tampilan grafik hasil kuesioner kesesuaian materi

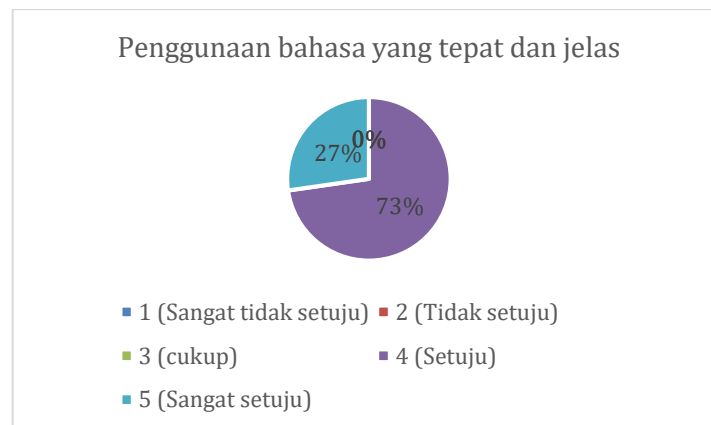
Hasil kuesioner pada gambar 6 menunjukkan 64% setuju bahwa materi pada *flashcard digital* menarik perhatian anak. Sedangkan hasil kuesioner pada gambar 7 menunjukkan 45% sangat setuju dan 55% setuju bahwa materi yang disajikan mudah dipahami.

Gambar 6 Tampilan grafik hasil kuesioner materi *flashcard digital* menarik perhatian anak

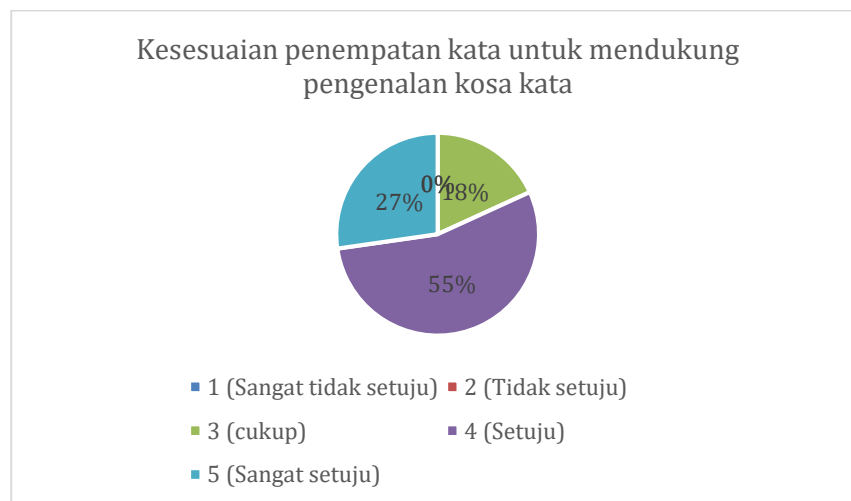
Gambar 7 Tampilan grafik hasil kuesioner materi mudah dipahami

Responden menunjukkan setuju bahwa aplikasi *flashcard* menggunakan bahasa yang tepat dan jelas dengan hasil sebanyak 73% dan sangat setuju sebanyak 27% yang ditunjukkan

pada gambar 8, sedangkan gambar 9 menunjukkan bahwa 27% sangat setuju, 55% setuju dan 18% cukup pada kesesuaian penempatan kata untuk mendukung pengenalan kosa kata.

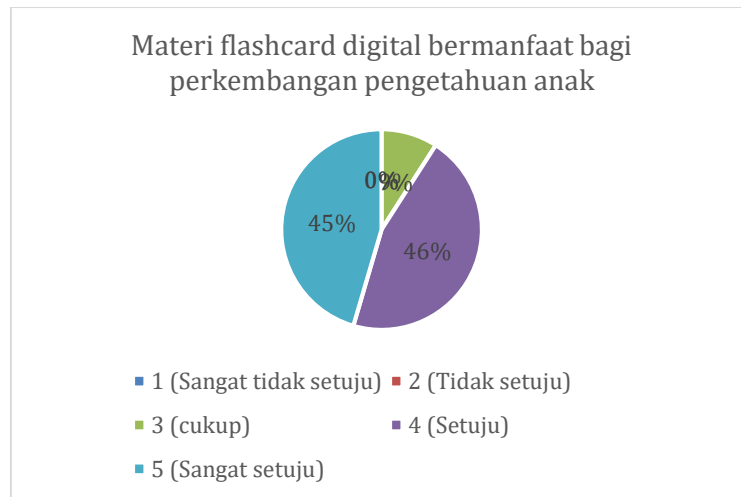


Gambar 8 Tampilan grafik hasil kuesioner penggunaan bahasa yang tepat dan jelas

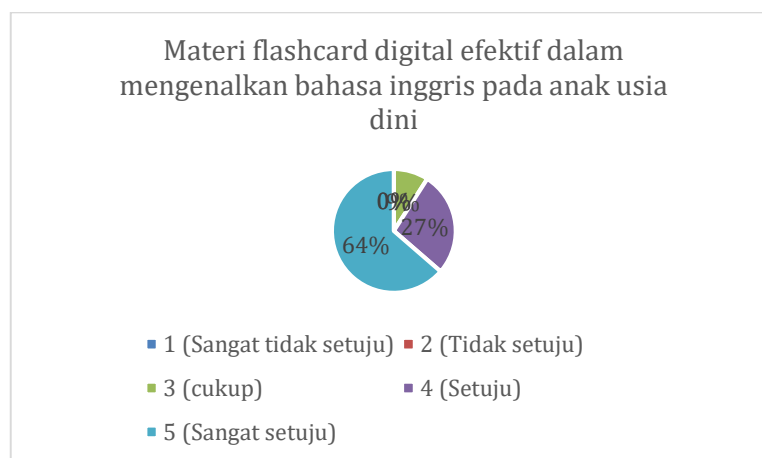


Gambar 9 Tampilan grafik hasil kuesioner penempatan kata

Pada hasil kuesioner, responden juga menunjukkan setuju bahwa materi *flashcard digital* bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan anak. Hasil tersebut ditunjukkan pada gambar 10. Sedangkan hasil kuesioner materi *flashcard digital* efektif dalam mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini yang ditunjukkan pada gambar 11 yaitu sebesar 64% sangat setuju.

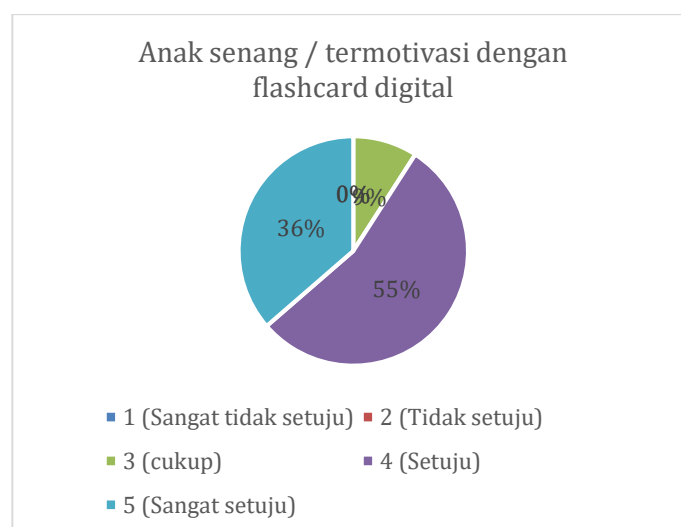


Gambar 10 Tampilan grafik hasil kuesioner manfaat aplikasi

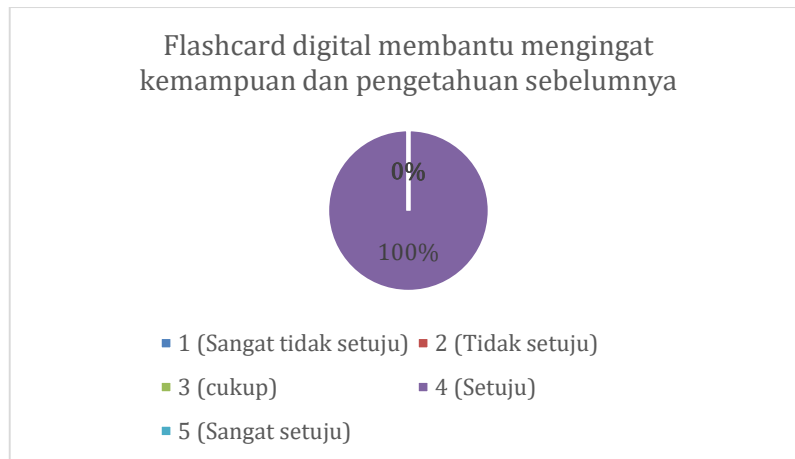


Gambar 11 Tampilan grafik hasil kuesioner efektif dalam memperkenalkan Bahasa Inggris

Secara keseluruhan, aplikasi *flashcard digital* dapat meningkatkan motivasi anak terhadap pengenalan kosa kata Bahasa Inggris, dan membantu anak-anak dalam mengingat pengetahuan sebelumnya yang ditunjukkan pada gambar 12 dan gambar 13.

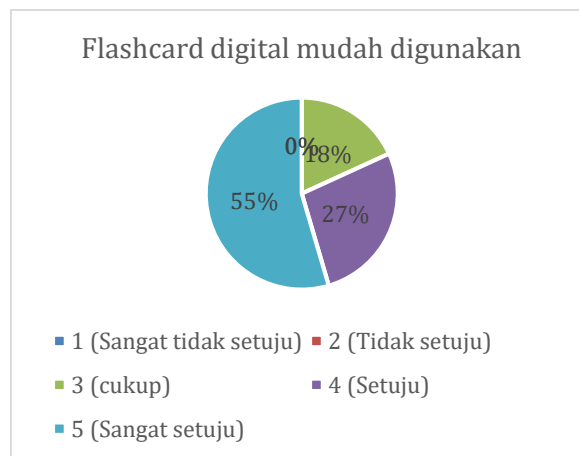


Gambar 12 Tampilan grafik hasil kuesioner peningkatan motivasi anak terhadap pengenalan kosa kata Bahasa Inggris

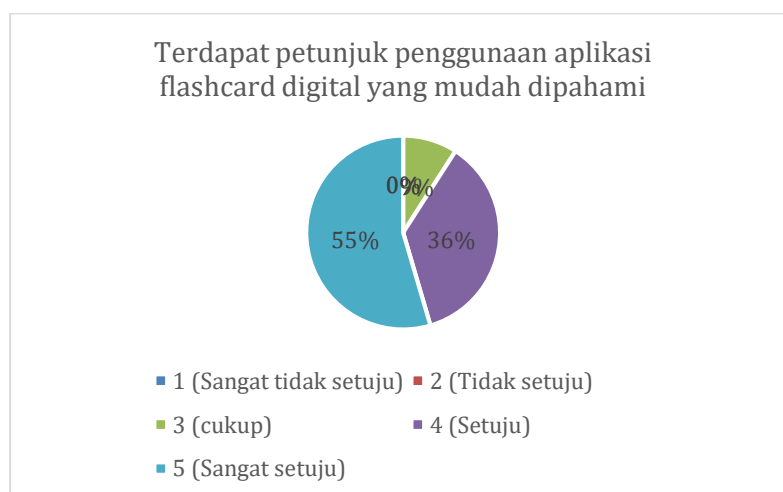


Gambar 13 Tampilan grafik hasil kuesioner *flashcard digital* membantu mengingat pengetahuan sebelumnya

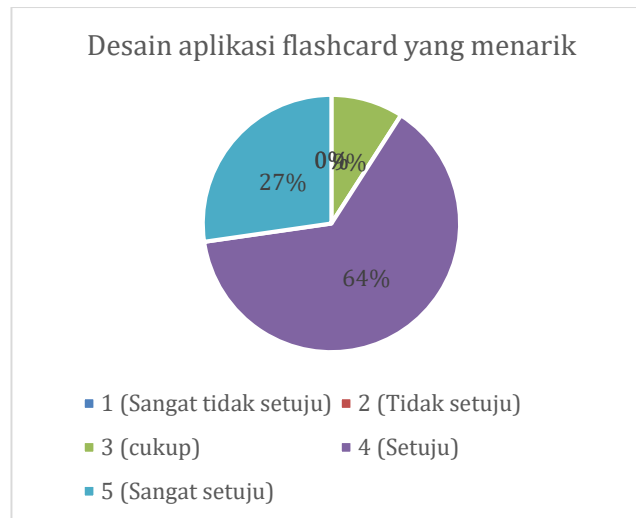
Responden juga 55% sangat setuju bahwa aplikasi flashcard digital mudah digunakan karena aplikasi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, dimana terlihat pada hasil kuesioner yang ditunjukkan pada gambar 14 dan gambar 15.



Gambar 14 Tampilan grafik hasil kuesioner aplikasi mudah digunakan

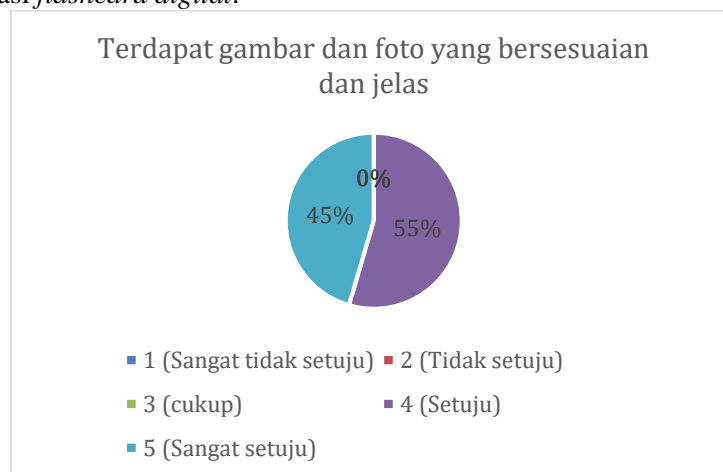


Gambar 15 Tampilan grafik hasil kuesioner terdapat petunjuk penggunaan



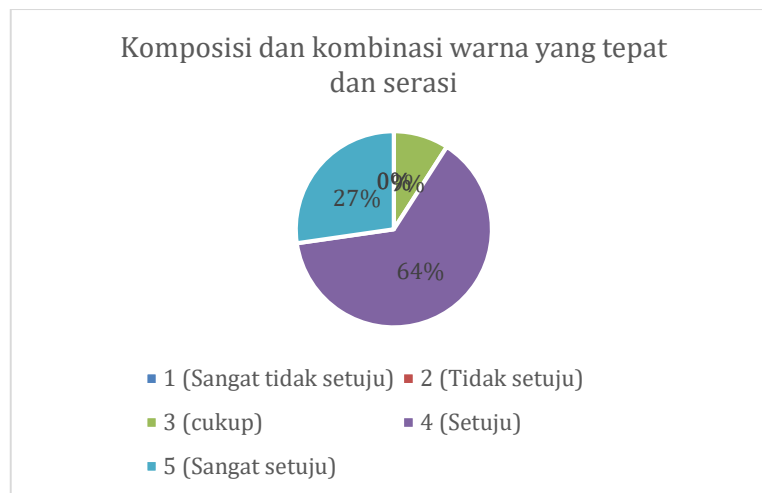
Gambar 16 Tampilan grafik hasil kuesioner desain yang menarik

Pada bagian kejelasan media yang meliputi gambar, suara, dan penggunaan warna dan font secara keseluruhan memiliki respon yang baik dari pengguna, yaitu ditunjukkan pada Gambar 17, 18, 19, dan Gambar 20. Pada grafik yang ditunjukkan pada Gambar 17, hasil responden 45% sangat setuju dan 55% setuju terhadap kesesuaian dan kejelasan gambar dan foto pada aplikasi *flashcard digital*.



Gambar 17 Tampilan grafik hasil kuesioner kesesuaian gambar

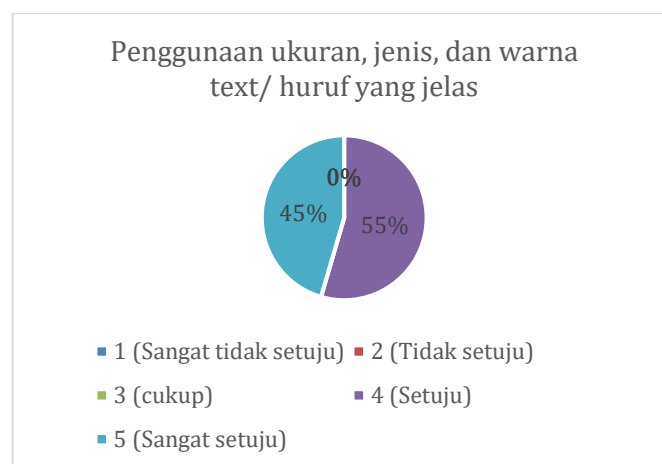
Sedangkan pada Gambar 18 menunjukkan hasil responden terhadap komposisi dan kombinasi warna, dimana 64% responden setuju, dan 27% sangat setuju. Kejelasan penggunaan suara, ditunjukkan pada Gambar 19 yaitu dengan 64% setuju. Dan 55% responden setuju penggunaan ukuran, jenis, warna huruf pada aplikasi yang ditunjukkan pada Gambar 20.



Gambar 18 Tampilan grafik hasil kuesioner kombinasi warna



Gambar 19 Tampilan grafik hasil kuesioner penggunaan suara yang jelas

Gambar 20 Tampilan grafik hasil kuesioner penggunaan *font*

4. KESIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat Stimulus 2023 dengan judul “*Flashcard* digital berbasis *android* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini” secara garis besar telah terlaksana dengan baik. Kegiatan sosialisasi penggunaan flashcards digital berbasis android diikuti oleh 11 peserta yang dihadiri oleh guru-guru, orang tua, dan siswa-siswi di

PAUD Kutilang. Seluruh kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan sosialisasi flashcards digital berbasis android dapat menambah pengetahuan bagi siswa-siswi tentang kosakata bahasa Inggris tentang obyek-obyek yang dekat dengan anak-anak usia dini, selain itu diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap dampak penggunaan *smartphone* yang lebih positif. Bagi guru-guru dan orang tua sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk memperkenalkan bahasa asing.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap penggunaan aplikasi flashcard digital, secara umum aplikasi ini mudah digunakan dan efektif dalam mengenalkan bahasa Inggris, sehingga memberikan banyak manfaat seperti membantu meningkatkan motivasi anak terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan daya ingat.

Kelebihan dari *flashcard* digital berbasis android ini misalnya mudah dibawa karena diimplementasikan pada *smartphone*, penggunaannya mudah dan menyenangkan karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu bergambar yang disukai oleh anak-anak. Guru-guru dan orang tua juga tidak memerlukan keahlian khusus, karena aplikasi *flashcard* digital kosakata bahasa Inggris ini sudah disertai dengan fitur cara membaca kosakata bahasa Inggris. Namun yang perlu diperhatikan bahwa penggunaan *flashcard* digital berbasis android perlu mendapat pendampingan dengan orangtua atau guru-guru, sehingga anak-anak mengetahui batasan-batasan dalam menggunakan *smartphone*.

Flashcard digital berbasis *android* diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap dampak penggunaan *smartphone* yang lebih positif. Bagi guru-guru dan orang tua sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk memperkenalkan bahasa asing.

5. SARAN

Saran-saran untuk pengabdian lebih lanjut untuk menutup kekurangan pelaksanaan kegiatan atau pengembangan kegiatan ke depan. Saran kegiatan selanjutnya dalam Program Kemitraan Masyarakat stimulus ini perlu adanya kajian lebih lanjut tentang efektifitas/kelayakan penggunaan flashcard digital pada anak usia dini. Pada aplikasi perlu pengembangan yang berlanjut pada aplikasi flashcard digital dengan menambahkan beberapa kategori-kategori dan musik pada *flashcard* digital. Memberikan fitur *score* atau kuis pada *flashcard* digital, sehingga anak-anak bisa langsung berlatih penguasaan kosakata bahasa Inggris. Serta perlu adanya uji validasi *flashcard* digital oleh ahli (pakar) yang terkait, seperti ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan berhasilnya kegiatan pengabdian ini, tim kegiatan pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Rektorat Universitas Muhammadiyah Jember khususnya Lembaga LPPM Universitas Muhammadiyah Jember yang memberikan kesempatan pelaksanaan kegiatan tridharma ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitriyani, E. & Nulanda, P. Z. 2017. Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychiatric, Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4, No. 2, Hal : 167 – 182. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/1744/1361>
- [2] Ernawati, T. 2014. *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Pijharjo Manyaran Wonogiri Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://viewer.eprints.ums.ac.id/archive/etd/28654>
- [3] Shafira & Rangkuti, D. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Flash Cards Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun di TK Percontohan Tahun

- Ajaran 2021- 2022. *Education & Learning*. 2(2), 119-123.
<https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/EL/article/view/420/398>
- [4] Susantini, N. L. P. & Kristiantari, M. R. 2021. Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 9, Nomor 3, Tahun 2021, pp. 439-448.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/37606/20654>
- [5] Qodra, L. M. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT bagi Anak SD, Apa Dampaknya?.
<https://www.kompasiana.com/lailimutiaqodra/5e75cf80d541df36343c8df3/dampak-penggunaan-media-berbasis-ict-bagi-anak-sd>, diakses tanggal 19 Maret 2023.
- [6] Herlina & Dewi, R. R. 2017. Flashcard Media : The Media For Developing Students Understanding For English Vocabulary At Elementary School. *Indonesian Journal Of Educational Review (IJER)*, vol 4, no.1, July 2017, p 116-128.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijer/article/view/4367/3283>
- [7] Harahap, Y. & Zulfitri. 2019. *Penerapan Media Flashcard Dalam Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tk Setia Budi Abadi Perbaungan. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2019*.
- [8] Aziza, O. M. & Yulia, C. 2022. Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 Nomor 4 Tahun 2022 Hal. 6003 – 6014.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3635/pdf>
- [9] Zurich. 2020. 5 Dampak Negatif HP Bagi Anak Usia Dini Dan Perkembangannya.
<https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/12/5-dampak-negatif-hp-bagi-anak-usia-dini-dan-perkembangannya>. Diakses tanggal 2 Desember 2023.
- [10] Rizaty, M.A. 2023. Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel.
<https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> diakses tanggal 2 Desember 2023
- [11] Pradana, H.B. 2020. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Ketahanan Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Jenang 06 Majenang. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*. VOL IX, Nomor 2, Tahun 2020.
- [12] Musa, A. E. Z., Destari, D., Pramesworo, I. S., Asfar, D. A. & Irmayani 2022. Strategies For Improving Vocabulary English. *ICASI The 3rd International Conference on Advance & Scientific Innovation (ICASI)*. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/11385/18573>
- [13] Supriatin, T. & Rizkilillah, V. P. 2018. Teaching Vocabulary Using Flashcard. *Project – Profesional Journal Of English Education*. Volume 1, No. 4, July 2018.
https://www.researchgate.net/publication/337251628_TEACHING_VOCABULARY_USING_FLASHCARD