

Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan *Game Flash Card* pada TK B Tunas Melati

Khoirunnisa¹, Meri Hartati², Rizki Yunita Putri³, Amanah Rahmaningtyas⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia

Email: khoirunnisa123@iaincurup.ac.id¹, merryhartati8055@gmail.com²,

rizkiyunitaputri@gmail.com³, amanahrahma@iaincurup.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak melalui kegiatan *game flash card*. Penelitian ini dilakukan di TK B Tunas melati Rejang Lebong dengan jumlah 15 anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Data yang dikumpulkan mencakup observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan hasil penelitian pada kedua siklus, diperoleh temuan bahwa adanya peningkatan kosakata dalam penggunaan *game flash card* hal ini dapat ditunjukkan dari hasil kegiatan setelah perlakuan penggunaan *flash card* dengan masing-masing kategori sebagai berikut: kategori sangat rendah mendapat skor sebesar 2,67%, kategori rendah mendapat skor sebesar 4,00%, kategori cukup mendapat skor sebesar 8%, kategori baik mendapat skor sebesar 14,67% dan kategori sangat baik mendapat skor sebesar 70,67%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini setelah penggunaan *flash card*.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Flash Card, Kosakata Bahasa Inggris.*

English Vocabulary Improvement for Children Through Flash Card Game Activities at Tunas Melati Kindergarten B

Abstract

This study aims to improve children's English vocabulary skills through flash card game activities. This study was conducted at TK B Tunas Melati Rejang Lebong with a total of 15 children. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, namely the first cycle and the second cycle. The data collected includes observation, interviews and documentation of teacher activities, student activities, and the implementation of learning using flashcard media. Based on the results of the study in both cycles, it was found that there was an increase in vocabulary in the use of flash card games. This can be shown from the results of activities after the treatment of using flash cards with each category as follows: the very low category got a score of 2.67%, the low category got a score of 4.00%, the sufficient category got a score of 8%, the good category got a score of 14.67% and the very good category got a score of 70.67%. this shows an increase in the English vocabulary of early childhood children after the use of flash cards.

Keywords: *Early Childhood, Flash Card, English Vocabulary.*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14 yang menjelaskan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, disebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan, yaitu: (1) Perkembangan sosial emosional; (2) Perkembangan moral dan agama; (3) Perkembangan fisik motorik; (4) Perkembangan bahasa; (5) Perkembangan seni; (6) Perkembangan kognitif. Keenam aspek perkembangan ini menjadi landasan dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Anak-anak dituntut untuk mencapai standar tingkat perkembangan sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam Permendikbud tentang Standar Nasional PAUD. Oleh karena itu, pendidikan di PAUD perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak di semua aspek tersebut (Prayoghi & Assingkily, 2025; Ayufitri, *et.al.*, 2020).

Pendidikan pada masa kanak-kanak awal merupakan pondasi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan keterampilan anak, termasuk dalam aspek penguasaan bahasa asing. penelitian nilawati yang menyatakan anak usia dini merupakan sosok yang istimewa dan memiliki potensi besar untuk berkembang. Oleh karena itu, pembelajaran pada tahap ini harus menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik masing-masing anak. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Astini dkk. yang mengungkapkan bahwa anak usia dini memiliki cara belajar yang khas, yakni melalui permainan dan interaksi langsung dengan lingkungan. Sujiono pun menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir hingga enam tahun merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang secara menyeluruh atau yang kita kenal masa *golden age* (Indri, *et.al.*, 2024).

Salah satu aspek penting yang harus mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Karena bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Pada hakikatnya Kemampuan berbahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga berperan dalam menunjang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Menurut Suhartono (2005), belajar bahasa tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran kosakata. Penguasaan kosakata merupakan aspek paling penting dalam keterampilan berbahasa. Tanpa kosakata yang memadai, tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin terampil pula ia dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif. Mempelajari Bahasa Inggris sangat penting sebagai bekal untuk masa depan. Penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat luas. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat menerapkan ilmu yang diperolehnya di sekolah ke dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga ilmunya menjadi lebih bermakna dan berguna.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini umumnya difokuskan pada tahap pengenalan dan pemahaman dasar. Oleh karena itu, pendidik perlu mengajarkan materi yang sederhana dan sesuai dengan perkembangan anak (Susantini & Kristiantari, 2021; Hasanah, *et.al.*, 2019). Contohnya meliputi pengenalan huruf-huruf abjad dalam bahasa Inggris, angka, nama-nama buah, hewan, warna, serta percakapan sederhana yang mudah dipahami. Setelah memahami betapa pentingnya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini, peneliti melakukan pengamatan awal dan menemukan bahwa tingkat capaian kemampuan kosa kata bahasa Inggris pada anak di TK tunas melati masih perlu dikembangkan.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kosakata tersebut adalah melalui kegiatan bermain *flashcard* yang merupakan media dalam pembelajaran anak usia dini. Flashcard adalah salah satu bagian dari game yang mengandung edukasi, dimana yang dijadikan media atau alat yang digunakan untuk bermain, yang berfungsi mengembangkan kemampuan serta kreativitas anak, sekaligus mengandung unsur pendidikan (Lindawati, 2018; Sulaiman & Akidah, 2021). Hal ini sependapat dengan penelitian Novaliendry (2013) yang menyatakan permainan edukasi merupakan game yang dirancang secara khusus untuk mengarahkan peserta didik pada pembelajaran tertentu, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat mengasah keterampilan dan mendorong mereka untuk terus bermain, sehingga penggunaan *game* dalam pembelajaran penting karena dapat menghubungkan tindakan dengan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik mampu memberikan latihan kepada anak untuk berpikir dan merangsang perkembangan kognitif anak usia dini.

Flashcard merupakan kartu berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berperan sebagai alat bantu untuk mengingat atau mengarahkan peserta didik pada informasi yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan (Azhar, 2011; Hadi, 2024), sedangkan pemanfaatan kartu bergambar (*flashcard*) dapat mendukung siswa menjadi lebih terampil dalam penguasaan kosakata karena membantu mereka untuk lebih fokus dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Karena flashcard dapat disajikan dalam bentuk permainan, penggunaannya dipandang mampu membuat proses pembelajaran kosakata menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Annisa, *et.al.*, 2024). *Flashcard* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mengingat informasi. Media pembelajaran ini, yang juga dikenal sebagai kartu kata bergambar, bersifat praktis dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas dalam penggunaannya.

Selama ini kegiatan pengenalan bahasa Inggris pada anak TK Tunas Melati hanya menggunakan media buku cetak kemudian di tulis papan tulis dengan spidol sehingga anak-anak merasa kurang tertarik dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik dan melakukan wawancara awal kepada pihak sekolah dalam merancang media yang kreatif dan mempunyai daya tarik sehingga anak lebih tertarik untuk mempelajari pengenalan bahasa Inggris yang bersifat sederhana. Media flashcard yang dirancang dengan tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pengenalan kosakata bahasa asing. Visual yang menarik, warna-warna cerah, serta gambar yang sesuai dengan tema kosakata membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan terjadinya suatu perubahan atau nilainya naik (Dameria, 2024).

Waktu dan Tempat Penelitian

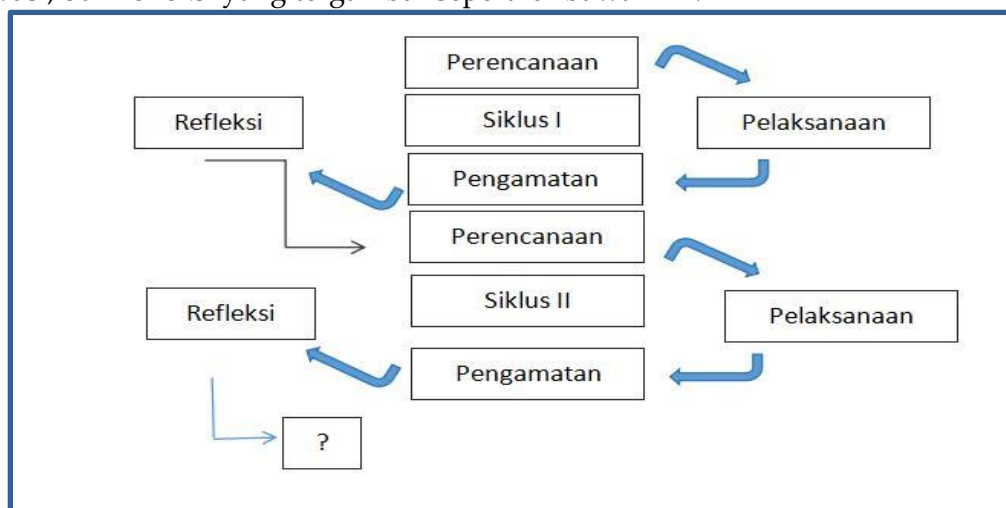
Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Februari 2025 yang dilaksanakan di TK Tunas Melati Rejang Lebong. TK Tunas Melati Rejang Lebong adalah salah satu TK di bawa binaan darma wanita IAIN Curup, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian, karena lokasi TK Tunas Melati masih di area IAIN Curup, di mana tempat peneliti bekerja.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah anak TK B di Tunas Melati sebanyak 15 orang, 4 guru dan kepala sekolahnya. Dalam prosesnya, peneliti terlibat secara langsung dalam penggalian data, sehingga informasi yang diperoleh memiliki tingkat keakuratan dan kevalidan yang tinggi.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart menggunakan sistem siklus yang memuat empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang tergambar seperti di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus, dan dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila diperlukan. Setiap siklus terdiri atas beberapa langkah sistematis sesuai dengan model Kemmis & McTaggart, yaitu: Perencanaan dalam pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran kemudian observasi dan terakhir peneliti

melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil tindakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya apabila dibutuhkan.

Adapun prosedur dalam penelitian tindakan kelas, yakni sebagai berikut:

Siklus I dan II yang terdiri dari:

1. Perencanaan

Pada tahap ini perencanaan dimulai dari rencana kegiatan pembelajaran, rancangan media *flaschard* yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, peneliti menyampaikan gambaran umum mengenai kegiatan penelitian kepada pihak TK Tunas Melati, termasuk tujuan, metode, serta tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam proses pembelajaran. Penyampaian ini bertujuan agar pihak sekolah, khususnya guru kelas, memahami dan mendukung pelaksanaan tindakan yang dirancang. Setelah mendapat persetujuan, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam tahap perencanaan.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi secara langsung saat anak TK Tunas melati melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media flashcard. Selama proses berlangsung, peneliti mencatat respon siswa, aktivitas yang muncul, serta interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data autentik mengenai efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak.

4. Refleksi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan dalam satu siklus selesai dilaksanakan, peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi hasil belajar siswa berdasarkan penilaian yang diberikan pada akhir siklus. Refleksi ini bertujuan untuk meninjau efektivitas tindakan yang telah dilakukan, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala yang muncul selama proses pembelajaran, serta menjadi dasar pertimbangan untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya jika diperlukan.

Jika data yang diperoleh pada siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua. Hal ini dilakukan untuk memastikan efektivitas tindakan perbaikan dalam meningkatkan hasil pembelajaran dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada anak TK B Tunas Melati. Untuk mengetahui skor dari data hasil observasi yang telah dikumpulkan akan diolah dan disajikan dalam bentuk persentase. Skor yang diperoleh baik dari guru maupun siswa akan dihitung rata-ratanya, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut:

Rumus Persentase:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Hasil persentase ini digunakan untuk menginterpretasikan tingkat keberhasilan tindakan serta sebagai dasar pengambilan keputusan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya. Selanjutnya data perolehan hasil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Tindakan

No	Persentase	Kategori
1	0%-20%	Rendah sekali
2	21%-39%	Rendah
3	40%-59%	Cukup
4	60%-79%	Baik
5	80%-100%	Sangat baik
	Skor	

Adapun penjelasan dari kelima kategori tersebut sebagai berikut:

- Sangat baik : Apabila anak sudah bisa menguasai kosa kata dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris.
- Baik : Apabila anak dapat menguasai kosa kata dan berbicara secara teratur dengan bahasa Inggris.
- Cukup : Apabila anak sudah dapat mengucapkan kosakata bahasa Inggris namun belum dapat mengingatnya secara keseluruhan.
- Rendah : Apabila anak kurang bisa mengucapkan kosakata bahasa Inggris saat ditanya oleh guru.
- Rendah sekali : Apabila anak tidak mau mengucapkan atau menyebutkan kosakata bahasa Inggris dengan kurang semangat (tidak berminat).

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi observasi menggunakan instrumen penilaian yang dilakukan ketika tindakan di dalam kelas berlangsung, wawancara dengan guru dan kepala sekolah dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan ini digunakan untuk memahami proses peningkatan pembelajaran, terutama dalam menilai efektivitas berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru. Data kualitatif, seperti hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan, dianalisis secara deskriptif dengan cara mereduksi data, menyusun data dalam kategori tertentu, dan menarik kesimpulan yang bermakna (Wina, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

Pada Penelitian ini tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus diadakan 2 pertemuan selama 2 minggu sekali, sedangkan di dalam siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada minggu pertama bulan Januari 2025, di mana peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu, kemudian setelah melakukan wawancara di awal peneliti dan pihak sekolah sepakat untuk melaksanakan penelitian di TK Tunas Melati. minggu ke-3 peneliti melaksanakan siklus kesatu secara berurutan dalam mencapai proses dan peningkatan dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris untuk anak usia dini.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Aktivitas Guru

Sebelum pelaksanaan tindakan menggunakan media *flash cards*, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data awal mengenai kondisi pembelajaran dan capaian peserta didik. Data ini diperoleh melalui observasi awal dan hasil evaluasi pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Guru TK Tunas Melati

No	Langkah Kegiatan	Kategori				
		1	2	3	4	5
1	Guru mempersiapkan ruang kelas sebelum kegiatan belajar dimulai.				x	
2	Guru memulai kegiatan belajar dengan memperkenalkan tema pembelajaran hari itu		x			
3	Guru memberikan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak		x			
4	Guru memberikan arahan kepada anak untuk meninjau ulang kosakata yang telah dikenalkan.			x		
5	Guru melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran		x			
	Skor persentase		60%	20%	20%	

Pada tabel di atas menunjukkan hasil penelitian pada saat observasi aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan penggunaan *flash cards*. Setelah dilaksanakan penelitian awal berupa kegiatan pembelajaran sebelum penggunaan *flash cards*, peneliti merencanakan langkah-langkah yang akan diambil pada saat pembelajaran menggunakan media *flash cards*. Perencanaan tersebut mencakup pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta persiapan *flash cards* yang dirancang untuk menarik perhatian anak dalam kategori mulai sangat rendah (1), rendah (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5) sehingga dapat meningkatkan fokus mereka selama proses pembelajaran. Adapun hasil persentase setelah perlakuan penggunaan *flash card* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil observasi kegiatan guru dalam penggunaan *Flash card*

No	Langkah Kegiatan	Kategori				
		1	2	3	4	5
1	Menyimak penjelasan guru	1	1	2	2	9
2	Menanggapi instruksi guru	0	1	1	2	11
3	Mereview kembali pelajaran berdasarkan tema	0	1	2	2	10
4	Aktif selama kegiatan	0		1	3	11
5	Menyebutkan kosa kata dengan benar	1	0	0	2	12
Jumlah		2	3	6	11	53
Skor persentase		2,67%	4,00%	8,00%	14,67%	70,67%

Tabel (3) di atas menjelaskan hasil dari kegiatan pembelajaran setelah perlakuan penggunaan flash card yang hasilnya diperoleh dari jumlah semua skor yang didapat pada masing-masing kriteria kemudian dibagi nilai total seluruh skor dan dikalikan 100%. Adapun jumlah anak yang mendapat perlakuan penggunaan flash card berjumlah 15 orang. Berdasarkan pada hasil tabel terdapat kategori persentase dengan rincian sebagai berikut: kategori sangat rendah mendapat skor sebesar 2,67%, kategori rendah mendapat skor sebesar 4,00%, kategori cukup mendapat skor sebesar 8%, kategori baik mendapat skor sebesar 14,67% dan kategori kategori rendah mendapat skor sebesar 70,67%. Artinya terdapat peningkatan kosa kata dalam pengenalan bahasa inggris pada TK B Tunas melati rejang lebong dalam penggunaan flash card sangat meningkat. Hampir semua anak tertarik dengan media *flash card* hal tersebut dapat ditunjukkan pada respon anak TK B Tunas Melati Rejang lebong.

Flash Card adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis visual, yang berisi gambar, teks, tanda, atau simbol pada kartu dengan ukuran yang dapat disesuaikan. Media ini digunakan untuk membantu proses mengingat dan mengulang kembali materi pelajaran, seperti definisi, istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, dan lainnya. Hal tersebut selaras dengan penelitian Soniya (2023), yang menyatakan *flashcard* adalah media pembelajaran yang efektif untuk membantu mengingat serta meninjau kembali materi, seperti definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan dalam bahasa asing, rumus-rumus, dan sebagainya. Penggunaan media flashcard memiliki berbagai manfaat, antara lain merangsang kerja otak, memperkaya kosakata, melatih koordinasi antara mata dan otak, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, serta mengasah kemampuan menyimak dan berbicara.

Penggunaan *flash card* memiliki berbagai manfaat, antara lain: Membantu otak dalam mengenali dan memproses informasi, meningkatkan penguasaan kosakata baru, meningkatkan kemampuan untuk menyimak dan merespons informasi secara cepat, membantu meningkatkan kemampuan mengingat dan fokus pada informasi yang disampaikan dan Membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan dengan baik. *Flash card* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap berbagai materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa media kartu bergambar (*flashcard*) memberikan rangsangan yang efektif dalam memperkaya kosakata anak usia dini. Penggunaan media visual ini mampu menarik minat anak, membuat mereka lebih termotivasi, serta berkonsentrasi dalam mempelajari kosakata. Di samping itu, media *flashcard* mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain manfaat khusus dalam pengembangan kosakata, penggunaan media ini juga berkontribusi dalam membentuk rasa percaya diri anak, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pendidik dapat secara berkelanjutan memantau perkembangan anak, merespons dengan fleksibel terhadap kebutuhan individu, serta melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan sumbangsih yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran kosakata yang interaktif dan efisien bagi anak usia 5–6 tahun. Penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di usia dini merupakan langkah yang tepat untuk memperkaya perbendaharaan kata anak, membentuk kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan minat belajar mereka. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pendidik dapat secara berkesinambungan mengevaluasi dan menyempurnakan proses pembelajaran. Diharapkan pula pihak sekolah dapat memperluas ragam metode pembelajaran guna mendukung proses belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi anak TK Tunas Melati Rejang lebung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayufitri, et.al. (2020). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Flash Card Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Alkhairaat Skeep Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1),1-14. <https://media.neliti.com/media/publications/383229-none-bc434855.pdf>.
- Annisa, et.al. (2024). Penggunaan Media *Flash Card* Meningkatkan Kosakata Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun di KB Puspa Kirana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30384-30391. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17861>.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dameria Sinaga. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UKI PRESS.
- Hadi, W. (2024). Use of the Make A Match Learning Model Against Elementary School Students' Learning Outcomes. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(1), 380-384. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v3i1.228>.
- Hasanah, T. A., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan daya ingat kosakata bahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar. *Primaria Educationem Journal*, 2(2), 187-192. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/pej/article/view/452>.
- Indri, et.al. (2024). Pengembangan Game Edukasi *Labelled Diagram* untuk Pengenalan Bahasa Asing pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Mataram. *Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(3), 134-145. <https://journal.publication-center.com/index.php/jjece/article/view/1639/472>.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59-65. <http://dx.doi.org/10.37484/jmph.020202>.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Prayoghi, M. L., & Assingkily, M. S. (2025). Gamification sebagai Strategi Pembelajaran Aktif untuk Peningkatan Pemahaman Materi. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 577-585. <http://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/844>.
- Suhartono, S. (2005). *Pengertian Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Diknas.
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran bahasa inggris menggunakan media flash card pada tpa masjid baitul maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242-252. <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/84>.
- 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPAUD/article/view/37606>.
- Sonya Brinda. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Melalui Media *Flash Card* di TK Tunas Karya Kemlagi Kabupaten Mojokerto. *Jurnal hasil kegiatan bersama masyarakat*. 1(6), 91-96. <https://journal.areai.or.id/index.php/MENGABDI/article/view/330>.
- Undang-Undang Republik Indonesianomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Kencana.