

Flashcard Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

Annisa Fitri Hendrayani¹, Chandra Asri Windarsih², Komala³

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Plus Al-Karomah, Kota Cimahi, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ annisa.fitri01@gmail.com, ² chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id,

³ komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 04/01/2026; Direvisi: 09/01/2026; Disetujui: 05/02/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kosakata
Bahasa Inggris;
Flashcard;
Canva; Anak
Usia Dini

Pendidikan masa kini melibatkan penggunaan teknologi *digital* dalam kegiatan pembelajarannya, oleh karena itu dimulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sudah dikenalkan teknologi *digital* untuk menyampaikan materi oleh guru. Salah satu dampak teknologi dalam pembelajaran yaitu pada perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak, sehingga termasuk aspek penting yang harus menjadi perhatian bagi para pendidik. Media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* adalah media kartu bergambar berbasis *digital* yang didalamnya berisi huruf, kata dan gambar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak melalui penerapan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva*. Memakai pendekatan studi kasus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara yang diperoleh dari 10 anak pada kelompok B di TK Plus Al – Karomah. Di analisis menggunakan analisis tematik. Setelah dilakukan penelitian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa selama observasi berlangsung dari pertemuan awal hingga akhir terjadi peningkatan pemerolehan kosakata Bahasa Inggrisnya yang terlihat pada pertemuan awal masih banyak anak yang belum berkembang hingga pada pertemuan akhir anak mengalami pencapaian berkembang sangat baik dalam pemerolehan kosakata Bahasa Inggris melalui media *flashcard* berbasis aplikasi *canva*, tidak hanya itu kemampuan anak dalam mengenal aplikasi *canva* serta menggunakan teknologi sudah optimal.

ABSTRACT

KEYWORDS

English
Vocabulary;
Flashcards;
Canva; Early
Childhood

Contemporary education increasingly integrates digital technology into learning activities; therefore, digital tools have been introduced starting at the early childhood education level to support instructional delivery by teachers. One significant impact of technology on learning is on the development of children's language and communication skills, which are essential aspects that require attention from educators. Canva-based flashcard media are digital picture cards that include letters, words, and images. This study aims to improve children's English vocabulary through the implementation of Canva-based flashcard media. The study employed a case study approach, with data collected through observations and interviews involving 10 Group B children at TK Plus Al-Karomah. The data were analyzed using thematic analysis. The findings revealed that from the initial to the final observation, there was a noticeable improvement in children's English vocabulary acquisition. At the initial meeting, many children had not yet demonstrated adequate development; however, by the final meeting, children achieved very good levels of development in English vocabulary through the use of Canva-based flashcard media. In addition, children demonstrated improved ability to recognize and use the Canva application, indicating optimal engagement with digital technology.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan antar bangsa untuk menjadi media perantara berkomunikasi, Bahasa Inggris juga sering digunakan khususnya di negara Indonesia yang mana Bahasa Inggris sudah masuk ke dalam kurikulum pendidikan jenjang anak usia dini, sekolah dasar sampai perguruan

tinggi. Didalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Menurut Latif, dkk (dalam Hidayati, 2017) sebagai upaya kesiapan anak usia dini dalam memasuki pendidikan sekolah dasar, perlunya pemberian stimulus pada aspek bahasa dengan menggunakan berbagai media agar lebih optimal dalam pemerolehan kosakata anak, karena bahasa menjadi modal utama di jenjang pendidikan dasar untuk mempermudah anak dalam mengungkapk-an informasi secara jelas.

Agar anak dapat mengungkapkan informasi secara jelas, maka perlu dikenalkan beberapa bahasa selain Bahasa Indonesia pendidik dapat mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), mengingat pentingnya Bahasa Inggris di era 5.0 sebagai bekal di masa depan untuk bersaing dalam dunia karir, tidak hanya itu Bahasa Inggris menjadi jembatan untuk terhubung dengan dunia. Berkaitan dengan hal tersebut anak harus mempunyai dasar perkembangan bahasa untuk menguasai Bahasa Inggris secara utuh, dimulai dengan mengenalkan berbagai kosakata Bahasa Inggris contohnya seperti binatang, buah, sayur, benda, nama anggota keluarga dan lain-lain yang dimuat dalam agenda pembelajaran. Menurut Alam & Lestari (2019) pendidik dapat memulai penerapan kosakata Bahasa Inggris dengan menekankan pada kemampuan mendengar dan berbicara pada anak.

Selaras dengan pernyataan dari Windarsih & Nurunnisa (2022, hlm. 49) berkomunikasi salah satu hal yang sangat penting bagi manusia termasuk anak usia dini untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya, tidak sedikit anak yang kesulitan dalam pemerolehan kata serta mengucapkan kalimat ketika berbicara karena faktor lingkungan yang kurang mendukung anak dalam mengekspresikan kalimat yang benar untuk disampaikan. Menurut Asadi & Suryana (2020) bahasa merupakan suatu alat untuk membantu anak menjadi pribadi yang utuh. Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut bahwasannya bahasa merupakan unsur penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan manusia lainnya.

Menurut Mulyasa (dalam Asadi & Suryana, 2020, hlm. 2994) dengan berbahasa seseorang bisa dilihat dari cara mengekspresikan apa yang dipikirkan dan dialami setelah itu diolah menjadi serangkaian kalimat. Melalui interaksi dengan orang lain anak dapat belajar berbahasa agar dapat memperluas kosakata, lalu menyerap dan mengekspresikan apa yang dirasakannya. Agar mempermudah anak dalam memperoleh kosakata Bahasa Inggris, dengan kegiatan bermain untuk menumbuhkan aspek perkembangan bahasanya Adriana (dalam Hidayati, 2017. hlm. 68) mengungkapkan bahwa manfaat permainan bagi anak, yaitu a) melatih fungsi gerak, b) melatih fokus, c) mengenalkan konsep sebab akibat, d) melatih bahasa dan wawasan. Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut bahwa kemampuan aspek kebahasaan, terutama Bahasa Inggris anak dapat ditingkatkan melalui permainan edukatif.

Selain permainan edukatif berdasarkan hasil temuan observasi, media peraga yang digunakan TK Plus Al - Karomah sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak kelompok B, sudah menggunakan berbagai teknologi *digital* berbasis aplikasi seperti *Kahoot!*, *Youtube*, *Quizizz* dan juga aplikasi *Canva*. Didukung dengan sudah menerapkannya kurikulum merdeka di tahun ini, semua guru di TK Plus Al - Karomah dituntut untuk kreatif dengan menggunakan teknologi didalam pembelajaran serta dapat menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi untuk mengakomodir kebutuhan anak, karena dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi ter-

bilang lebih efisien sekaligus dapat mengembangkan kompetensi guru agar dapat beradaptasi dengan perkembangan pendidikan sesuai dengan zamannya (Susantini & Kristiantari, 2021).

Asilestari (dalam Utami, dkk, 2021, hlm. 1719) mengungkapkan bahwa media pembelajaran saat ini kerap sekali berhubungan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi *digital* sehingga membuat kemampuan berbahasa Inggris menjadi sangat penting untuk dimiliki, sebagai penunjang aktivitas *digital* salah satunya untuk mengoperasikan aplikasi *canva*. Menurut Aprinawati (dalam Utami, dkk, 2021, hlm. 1719) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar yang terjadi dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan bagi anak.

Di dalam penelitian ini akan berfokus pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* pada anak kelompok B yang masih kurang dalam memperoleh kosakata Bahasa Inggrisnya, dikarenakan pada tahun ajaran sebelumnya, media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* belum diterapkan secara rutin oleh lembaga TK Plus Al - Karomah. Dalam implementasi pembelajarannya, anak akan dilatih untuk mengenal kosakata Bahasa Inggris melalui huruf dan gambar secara berulang agar pemerolehan kosakata Bahasa Inggrisnya meningkat. Kosakata atau *vocabulary* dapat diartikan sebagai kemampuan yang “wajib” dimiliki oleh pembelajar bahasa, khususnya bahasa asing untuk mempermudah mengolah kalimat (Hidayati, 2017, hlm. 69).

Dengan kemajuan teknologi yang berpengaruh pada dunia pendidikan, pendidik dapat berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini melalui berbagai aplikasi untuk membuat konten pembelajaran baik untuk presentasi materi, membuat kuis sederhana, membuat video pembelajaran dan lain-lain. Salah satunya yaitu membuat media *flashcard* berbasis *digital* melalui aplikasi *canva* karena keunggulan dari aplikasi tersebut dimulai dari cara pembuatan, fitur tampilan atau gambarnya sangat mencerminkan karakter anak usia dini. Komala, dkk (2019) mengungkapkan disadari atau tidak aplikasi *canva* memiliki andil yang penting dalam mempengaruhi aspek bahasa pada anak, karena konsep dasar yang ditawarkan oleh aplikasi *canva* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sifatnya praktis dan peran lainnya adalah mampu memberikan wawasan kemajuan teknologi dalam bidang akademik bagi pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok B di TK Plus Al – Karomah melalui media *flashcard* berbasis aplikasi *canva*, dengan tema binatang sub tema binatang ternak, yang dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran berulang sesuai dengan tema minggu pelaksanaan pada modul ajar (RPPH).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono (dalam Arifin, 2020) adalah metode penelitian yang bersifat naturalistik sehingga tidak membuat perlakuan karena peneliti dalam mengumpulkan data bersifat *emic*. Menurut Assyakurrohim, dkk (2022) studi kasus adalah sebuah eksplorasi kasus dengan pengumpulan data yang mendalam dalam suatu konteks oleh waktu dan tempat, sedangkan kasus dapat dikaji dari suatu program, peristiwa, aktivitas atau suatu individu/kelompok. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi kepada subjek 10 orang anak pada kelompok B dan wawancara terhadap guru kelas. Menggunakan teknik analisis tematik untuk menganalisa data dengan

tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke dalam Sitasari, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara terhadap guru kelas kelompok B pada tanggal 28/03/2023 atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yakni “*Apa saja yang dipersiapkan oleh ibu ketika menggunakan media flashcard berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran?*” guru menjawab “*Persiapannya itu sekitar 1-2 hari sebelum dilaksanakan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pake media flashcard berbasis aplikasi canva, jadi persiapannya matang. Mulai dari penentuan materinya, desain yang mau digunakan seperti gambar, font, size, template, serta hiasan menarik disesuaikan saja dengan tema di modul ajar minggu ini temanya binatang, sub temanya binatang ternak. Disiapkan juga seperti infokusnya, kain putih untuk layarnya, dan perangkat laptop serta jaringan wi-fi yang stabil*”.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan pola pembelajaran atas jawaban yang diperoleh dari guru, bahwa tema pembelajaran tematik mengacu kepada modul ajar (RPPH) yang digunakan TK Plus A1 – Karomah sesuai dengan minggu pelaksanaan yaitu tema binatang dengan sub tema binatang ternak. Selain itu dari segi persiapan, guru membuat materi (bahan ajar) kosakata Bahasa Inggris berupa tampilan presentasi yang disesuaikan ukurannya dengan ukuran *flashcard* bagi anak usia 5-6 tahun.

Materi dengan tema binatang ternak yang sudah dibuat dalam Bahasa Inggris, kemudian dicetak dengan menggunakan kertas *PVC card*, ini bertujuan agar anak tidak pasif hanya menyimak pembelajaran melalui paparan guru saja. Dalam pelaksanaannya guru menampilkan materi tema binatang ternak menggunakan *infocus* yang sudah dibuat melalui aplikasi *canva* sebagai acuan anak untuk mencocokkan antara *flashcard* dengan tampilan presentasi yang ada di aplikasi *canva*, selain itu anak juga secara bergantian mencoba menggunakan *mouse* pada *laptop* dengan mengklik tanda panah dalam fitur aplikasi *canva* untuk menggeser pada *slide* selanjutnya dan dilanjutkan dengan mencoba mengetik menggunakan *keyboard* pada *laptop*. Dengan demikian pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* dapat memperkenalkan Bahasa Inggris dari tema binatang ternak dengan melibatkan anak secara langsung untuk mencoba menggunakan teknologi *digital*.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan awal pada hari Jumat tanggal 31/3/2023, guru mengawali pembelajaran Bahasa Inggris dengan menyapa anak-anak melalui nyanyian “*good morning everybody, how are you?*” (anak menjawab: “*yes fine*”) “*good morning to you, good morning to me. good morning everybody how are you?*” (anak menjawab: “*yes fine!*”). Setelah selesai menyapa anak-anak dan melakukan pembiasaan berdoa sebelum belajar, guru menjelaskan bahwa tema pembelajaran adalah binatang ternak, dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengawali membagi dua kelompok, lalu guru membagikan *flashcard* yang sudah dibuat. Anak-anak terlihat tertib bergantian dan terlihat sangat antusias pada saat materi pembelajaran melalui aplikasi *canva* yang ditampilkan muncul melalui *infocus*. Karena keterbatasan perangkat *laptop*, guru menggunakan *infocus* agar anak-anak tidak kesulitan dalam mengamati gambar, huruf dan kata yang terdapat pada tampilan *canva*.

Pada kegiatan inti yang dilaksanakan, guru mengemas pembelajaran dengan bermain yaitu dengan cara guru menyebutkan binatang ternak dalam Bahasa Inggris yang terdapat pada tampilan aplikasi *canva* lalu anak-anak mencari *flashcard* yang sudah di acak sesuai dengan kata yang guru sebutkan pada tampilan *canva*; (*cow! C-O-W* guru menyebutkan

huruf binatang sapi dalam Bahasa Inggris), (anak berkata; cow, C-O-W anak mengulang)” sambil mengangkat *flashcard*nya. Anak pada kelompok hijau yaitu ZMR, ADF, ELR, AKL dan FTR dapat menemukan *flashcard* yang sesuai dengan tampilan gambar pada aplikasi *canva* dengan cepat dan menyebutkannya dengan penuh keyakinan.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang guru berikan pada saat pembelajaran inti sebanyak 5 kata setiap minggunya di hari Kamis dan Jumat sesuai dengan tema minggu pembelajaran. Dilanjutkan pada kata ke dua guru menyebutkan “*buffalo*”, (anak menjawab “*buffalo*”) dari segi kompetisi tidak semua anak bisa cepat dalam menemukan *flashcard* yang sesuai dengan guru sebutkan, “*duck! D-U-C-K*”, “*sheep! S-H-E-E-P*”, “*chicken! C-H-I-C-K-E-N*” guru mulai menaikkan intonasi suara agar anak-anak terpacu untuk lebih bersemangat, anak menjawab sambil mengangkat *flashcard*nya untuk membuktikan kepada guru bahwa *flashcard* yang dipilihnya benar

Tabel 1 Hasil Awal Pencapaian Kosakata Bahasa Inggris

P E R T E M U A N	Indikator Penilaian				
	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dari nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris	Anak mampu memahami kesesuaian antara gambar dan huruf yang terdapat pada aplikasi <i>canva</i>	Anak mampu mengucapkan nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang baik	Anak mampu mencocokkan antara <i>flashcard</i> dengan tampilan aplikasi <i>canva</i>	Anak mampu menggunakan teknologi dengan baik
1	BB = 8 anak MB = 2 anak	BB = 7 anak MB = 3 anak	BB = 8 anak MB = 2 anak	BB = 1 anak MB = 6 anak BSH = 3 anak	BB = 2 anak MB = 3 anak BSH = 5 anak

Berdasarkan data observasi pertemuan awal, kosakata Bahasa Inggris anak kelompok B sebanyak delapan anak belum menunjukkan perkembangan dalam indikator menyebutkan huruf abjad dengan menggunakan Bahasa Inggris, sementara dua orang anak sudah mulai menunjukkan perkembangan. Maka dari itu, sebelum anak memperoleh kosakata Bahasa Inggris secara utuh, anak harus menguasai huruf abjad dalam Bahasa Inggris terlebih dahulu agar tidak keliru dalam pengucapannya.

Pada indikator “anak mampu memahami kesesuaian antara gambar dan kata yang terdapat pada aplikasi *canva*” perkembangan anak yang menunjukkan kurangnya perkembangan sebanyak tujuh orang yaitu PBR, ADT, LTF, FTR, ALN, FTH, dan AKL. Terlihat bahwa anak-anak tersebut belum mampu memahami antara kesesuaian gambar dan kata dikarenakan kendala ejaan bahasa asing sementara itu terlihat sebanyak tiga orang anak yaitu ZMR, ELR, ADF mulai mengalami kemajuan.

Pada indikator “anak mampu mengucapkan nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang baik” terlihat bahwa terdapat delapan orang anak yang kurang berkembang mengucapkan nama binatang ternak dengan pelafalan yang baik yaitu ALN, PBR, LTF, FTR, ELR, AKL, FTR, FTH hal ini diperlukannya latihan pengu-langan kata secara rutin agar anak dapat melafalkan dengan baik. Sementara dua orang anak mulai berkembang pada tahap awal.

Pada indikator “anak mampu mencocokkan antara *flashcard* dengan tampilan aplikasi *canva*” terlihat bahwa hanya satu anak yang masih menunjukkan kurangnya perkembangan, sementara sebanyak enam anak sudah mulai menunjukkan tahap awal perkembangan dan tahapan perkembangan yang diharapkan sebanyak tiga anak yang sudah mampu untuk mencocokkan *flashcard* dengan tampilan *canva*.

Pada indikator “anak mampu menggunakan teknologi dengan baik” terdapat dua orang anak yang belum menunjukkan perkembangan, sementara itu tiga anak sudah mulai merambah naik satu tahap perkembangan dan lima anak yang sudah mencapai perkembangan yang diharapkan. Terlihat bahwa anak-anak pada kelompok B sebagian kecil masih beradaptasi menggunakan perangkat *laptop* untuk mencoba mengklik *mouse* serta mengetik huruf yang terdapat pada *keyboard* akan tetapi sebagian anak juga sudah mampu mengoperasikan perangkat *laptop* dengan baik.

Tabel 2 Hasil Akhir Pencapaian Kosakata Bahasa Inggris

P E R T E M U A N	INDIKATOR PENILAIAN				
	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dari nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris	Anak mampu memahami kesesuaian antara gambar dan huruf yang terdapat pada aplikasi <i>canva</i>	Anak mampu mengucapkan nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang baik	Anak mampu mencocokkan antara <i>flashcard</i> dengan tampilan aplikasi <i>canva</i>	Anak mampu menggunakan teknologi dengan baik
8	BSH = 2 anak BSB = 8 anak	BSH = 2 anak BSB = 8 anak	BSH = 4 anak BSB = 6 anak	BSH = 1 anak BSB = 9 anak	BSH = 3 anak BSB = 7 anak

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi pertemuan terakhir pada tanggal 27/4/2023, bahwa kosakata Bahasa Inggris dengan tema pembelajaran binatang ternak pada anak kelompok B bertambah kosakata Bahasa Inggrisnya, karena setelah diberikannya *treatment* pembelajaran kosakata Bahasa Inggris secara berulang setiap minggunya dengan menggunakan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva*, anak mengalami peningkatan yang baik dimulai pada indikator “anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dari nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris” yaitu sebanyak delapan anak mampu menyebutkan huruf dengan capaian perkembangan sangat baik sementara dua anak mencapai perkembangan yang diharapkan.

Pada indikator “anak mampu memahami kesesuaian antara gambar dan huruf yang terdapat pada aplikasi *canva*” terlihat sebanyak delapan anak yang sudah mampu memahami kesesuaian antara gambar dan kata yang terdapat pada aplikasi *canva*, sementara dua anak lainnya mencapai perkembangan yang diharapkan.

Pada indikator “anak mampu mengucapkan nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang baik” sebanyak enam anak mampu mengucapkan nama binatang ternak dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang sangat baik dan empat anak mencapai perkembangan sesuai dengan harapan.

Pada indikator “anak mampu mencocokkan antara *flashcard* dengan tampilan aplikasi *canva*” terlihat sebanyak sembilan anak mampu mencocokkan antara *flashcard* dengan tampilan aplikasi *canva* dan satu anak yang berkembang sesuai dengan harapan.

Dan pada indikator “anak mampu menggunakan teknologi dengan baik” sebanyak tujuh orang anak mampu menggunakan teknologi dengan yang sangat baik sementara tiga orang anak berkembang sesuai harapan.

Hasil yang tertera dalam tabel, dapat disimpulkan dampak positif dari pembelajaran yang dilakukan secara berulang yaitu menunjukkan kosakata binatang ternak dalam Bahasa Inggris anak kelompok B meningkat, di dukung dengan menggunakan teknologi berbasis *digital* yang tentunya dapat terbilang cepat dipelajari oleh berbagai kalangan dalam penggunaannya, hasil yang diraih pun cukup signifikan terhadap aspek bahasa karena

anak mendengar, mengamati, mengucapkan kosakata sederhana melalui media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* yang mendukung pembelajaran dengan fitur menarik, serta didesain sedemikian rupa menjadi penuh warna dengan berbagai hiasan menjadi daya tarik tersendiri sehingga membuat anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

Temuan lain yang didapati oleh peneliti yakni problematika guru yang mampu menggunakan aplikasi *canva* dengan baik hanya terdapat dua orang dari empat guru yang ada, sehingga belum diterapkannya pada semua kelas, guru yang belum mampu menguasai harus membuka diri untuk belajar menyesuaikan perkembangan zaman dengan melibatkan teknologi dalam pembelajaran karena dalam dunia Pendidikan bersifat dinamis.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, tidak hanya kosakata Bahasa Inggris saja yang meningkat akan tetapi kemampuan anak dalam mengenal aplikasi *canva* serta menggunakan teknologi sudah optimal, dibuktikan pada saat guru menggunakan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* untuk menyampaikan materi, anak-anak menunjukkan antusias selama pembelajaran karena dengan media tersebut berpengaruh pada cara anak mengucapkan kosakata (*vocabulary*) dan menyebutkan huruf abjad dalam Bahasa Inggris menjadi lebih baik atau dapat dikatakan berhasil dicapai sesuai dengan harapan, sehingga peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak meningkat dengan stabil. Ini disebabkan oleh faktor tampilan materi yang disuguhkan aplikasi *canva* memuat informasi gambar dan tulisan yang jelas sehingga anak mudah untuk mencermati kesesuaian antara gambar binatang ternak dengan kata. Tidak hanya itu, pembelajaran yang dikemas dengan bermain oleh guru dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dan kerjasama bagi anak.

Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fajri, dkk (2022) mengenai “Pemanfaatan Media Pembelajaran melalui Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso” hasil penelitian yang telah dilakukan membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media yang dimodifikasi agar lebih menarik, disisipkan gambar dan diberi warna-warna yang sesuai dengan anak usia dini. Dengan begitu rasa keingintahuan anak tentang gambar/media *visual* tersebut sangat tinggi karena anak menyukai tampilan-tampilan gambar yang nyata pada media pembelajaran, sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian terdahulu lainnya yang telah dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) mengenai aplikasi *canva*, bahwa guru dan peserta didik sepakat jika aplikasi *canva* sangat menarik hingga dengan menggunakan aplikasi *canva* pada proses pembelajaran berdampak pada prestasi akademik peserta didik disekolah dan guru perlu menggunakan media berbasis aplikasi *canva* untuk menjelaskan materi karena aplikasi *canva* sendiri yang mudah digunakan serta memiliki fitur yang lengkap sehingga mudah untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Naughton & Hughes (2019) menyebutkan bahwa analisis tematik yaitu teknik analisis data dengan melihat, mengamati dan menemukan tema/kategori yang didapatkan melalui data yang diperoleh oleh peneliti. Berdasarkan dengan hasil temuan pembelajaran tematik saat penelitian, tema yang muncul pada modul ajar (RPPH) yaitu tema binatang dengan sub tema binatang ternak. Dengan dikemas sesuai tema, anak usia dini akan mudah mempelajari materi kosakata Bahasa Inggris karena diklasifikasikan dengan tema-tema pembelajaran yang diangkat tidak jauh dari kehidupan sehari-hari.

Dampak positif bagi guru menurut Lusiana, dkk (2021) dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* guru menjadi lebih kre-

atif dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus dapat mengembangkan kompetensi yang guru miliki agar mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman khususnya dalam bidang pendidikan, maka dapat disimpulkan guru kelompok B di TK Plus Al - Karomah sudah berhasil memanfaatkan *flashcard* berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan pemerolehan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok B di TK Plus Al-Karomah. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi selama 8 kali pertemuan, anak-anak yang awalnya Belum Berkembang (BB) ataupun Mulai Berkembang (MB) dipertemuan awal hingga pada pertemuan akhir mencapai predikat penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bahkan hingga ada yang mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) karena penerapan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* ini dilakukan secara rutin setiap hari Kamis dan Jumat untuk pembelajaran Bahasa Inggris di TK Plus Al-Karomah. Selain itu penggunaan media *flashcard* berbasis aplikasi *canva* memberikan banyak manfaat yang luar biasa bagi guru maupun sekolah antara lain aplikasi *canva* sendiri yang menyediakan fitur menarik bagi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk anak.

REFERENSI

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan Snakes and Ladders terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2993–3006.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Komala, K., Santana, F. D. T., & Hendriana, H. (2019). Kemampuan Guru Membangun Literasi Etnomatematika Anak di TK Al Hikmah Mujahidin dan TK Kartika XIX-3, Cimahi, Bandung. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 89–94. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i1.159>
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*

- (IJCSEE), *I(1)*, 8–14.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJCSEE/article/view/33193%0Ahttp://ejournal.upi.edu/index.php/IJCSEE/>
- Naughton, G. M & Hughes, P. (2019). *Doing Action Research in Early Childhood Studies: A Step by Step Guide*. Open University Press.
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif Forum Ilmiah. *Forum Ilmiah*, *19(1)*, 77–84.
https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-23188-11_2248.pdf
- 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.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5(2)*, 1718–1728.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Windarsih, C. A., & Nurunnisa, R. (2022). *Pemanfaatan Audio Cerita Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini*.