Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)
Online ISSN 2614-4107 | Print ISSN 2614-6347
Vol. 8 | No. 6 | November 2026
Journal Homepage: https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria

Flash Cards berbasis Canva: Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini melalui Pendekatan Bermain

Audri Arlina Rumapea [1], Heris Hendriana [2], Dedah Jumiatin [3]
[1] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, 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] audriarlina423@gmail.com, [2] herishen@ikipsiliwangi.ac.id,
[3] dedah_jumiatin@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 14/07/2026; **Direvisi:** 18/07/2026; **Disetujui:** 20/10/2026

ABSTRAK

Penguasaan kosakata memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak-anak usia dini, karena hal ini mendorong keterampilan komunikasi awal dan pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar. Pengamatan awal menunjukkan bahwa kosakata anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun masih cukup terbatas, sehingga diperlukan bahan pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kartu flash digital berbasis Canva, yang dipadukan dengan pendekatan bermain. Metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) diterapkan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Peserta penelitian terdiri dari 16 anak berusia 5 hingga 6 tahun di sebuah taman kanak-kanak di Cimahi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, evaluasi ahli, evaluasi guru, serta tes awal dan akhir. Penelitian ini menemukan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kesesuaian untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan penerapan media tersebut selama enam sesi menunjukkan peningkatan kemahiran kosakata, dengan implementasinya menghasilkan peningkatan yang signifikan pada kosakata anak-anak (nilai N- Gain rata-rata sebesar 0,42, kategori "sedang")

KATA KUNCI
Anak Usia Dini; Canva; *Flash Cards*; Kosakata; Pendekatan Bermain

ABSTRACT

Vocabulary mastery plays an important role in early childhood language development, as it supports children's communication skills and understanding of their surroundings. Initial observations indicated that children aged 5–6 years had limited vocabulary, highlighting the need for adaptive and interactive learning media. To address this issue, this study developed digital flashcards using the Canva application and incorporated a play-based approach. The study employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 16 children aged 5–6 years at a kindergarten in Cimahi. Data were collected through observations, interviews, documentation, expert evaluations, teacher assessments, and pretests and posttests. The findings indicated that the developed media met the established feasibility criteria for use in learning activities. Furthermore, its implementation over six sessions resulted in an improvement in children's vocabulary mastery, with an average N-Gain score of 0.42, which falls into the moderate category. These findings suggest that Canva-based digital flashcards incorporating a play-based approach can support the development of vocabulary mastery in early childhood.

KEYWORDS
Approach Play; Canva; Early Childhood; Flash Cards; Vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi salah satu aspek tumbuh kembang anak usia dini yang berfungsi sebagai sarana yang dimana digunakan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Pada rentang berumur 5 sampai 6 tahun, kebisaan berbahasa berkembang dengan cepat sehingga anak memerlukan pengalaman dan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik

perkembangannya. Salah satu kemampuan yang menjadi bagian penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata, sebab semakin luas kosakata yang dimiliki anak, semakin besar pula kebisaannya dalam memahami pesan, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan orang lain. Heryani (2020) menjelaskan bahwasanya kosakata termasuk komponen utama dalam perkembangan bahasa anak umur dini dan menjadi bagian penting dalam proses pemerolehan bahasa. Selain itu, Syamsiyah & Diana (2022) menyatakan bahwasanya kosakata adalah kumpulan kata yang dipergunakan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi di lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, pengembangan kosakata perlu mendapat perhatian sejak dini sebagai bekal anak dalam mengikuti proses belajar maupun kehidupan sosial kedepan.

Pada praktiknya, usia anak berumur 5 sampai 6 tahun belum memncapai tingkat perkembangan kosakata yang diharapkan. Masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan ketika memahami makna kata, memilih kata yang tepat, maupun menggunakan kosakata untuk mengungkapkan gagasan secara lisan. Fauziyah & Sofyan (2018) menemukan bahwasanya anak pada rentang umur tersebut umumnya lebih banyak menguasai kosakata dasar dan masih mengalami kesulitan dalam memakai kosakata yang lebih kompleks sebab berada pada tahap pemerolehan bahasa. Selain itu, Andriyani & Nurmalina (2020) melaporkan bahwasanya rendahnya penguasaan kosakata terlihat dari ketidakbisaan sebagian anak dalam menjawab pertanyaan dan mengungkapkan gagasan secara lisan. Hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwasanya pengembangan kosakata pada anak-anak pada tahap awal perkembangan masih menjadi tantangan yang memerlukan penanganan khusus melalui strategi mengajar serta media pembelajaran yang menarik.

Salah satu solusi efektif untuk memberikan stimulasi terhadap penguasaan kosakata adalah penggunaan media *flash card* melalui kegiatan bermain. Dunia bermain tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini karena sesuai dengan kodrat belajar mereka yang menyenangkan dan interaktif. Ketika pembelajaran diintegrasikan dengan bentuk permainan, anak memiliki kesempatan untuk mengenal dan menggunakan kata-kata baru tanpa merasa bahwa dirinya sedang berada dalam situasi belajar yang formal. Kondisi tersebut dapat membuat proses pemerolehan bahasa berlangsung secara lebih alami. Di sisi lain, media *flash card* mempunyai keunggulan berupa penyajian gambar dan kata secara visual yang bisa menarik perhatian anak serta membantu proses mengingat kosakata. Riadoh & Larasati (2024) menjelaskan bahwasanya penggunaan *flash card* dapat membantu perkembangan kebisaan bahasa anak sebab memanfaatkan unsur gambar, huruf, simbol, dan warna yang menarik sehingga memudahkan anak mengingat kosakata baru. Selain itu, menurut Susantini & Kristiantari (2021) penggunaan *flash card* berbasis multimedia yang interaktif dianggap pantas sebagai alat untuk mengenalkan kosakata kepada anak umur dini, hal ini sebab bisa menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik. Oleh sebab itu, pemanfaatan *flash card* dalam aktivitas bermain diharapkan dapat menciptakan pembelajaran kosakata yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih menggunakan kata-kata yang dipelajarinya.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai alternatif media instruksional yang dapat diselaraskan dengan profil belajar anak usia dini. Canva menjadi salah satu platform desain yang kian populer dimanfaatkan untuk merancang bahan ajar. Platform ini menyediakan beragam fitur desain yang memungkinkan pendidik mengombinasikan gambar, tulisan, warna, animasi, dan elemen visual lainnya sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik. Kemudahan penggunaan serta tampilan yang variatif menjadikan Canva berpotensi mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Potensi Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran telah dibuktikan dalam beberapa penelitian. Wulandari dan Mudinillah (2022) menjelaskan bahwa Canva dapat digunakan untuk merancang berbagai

media pembelajaran yang menarik karena menyediakan fitur desain yang mudah diakses dan fleksibel. Sejalan dengan temuan tersebut, Putra (2026) menemukan bahwa media interaktif yang dikembangkan melalui Canva mampu mendukung pemerolehan kosakata anak dengan melibatkan mereka secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, Rahmatullah et al. (2020) mengemukakan bahwa media yang memiliki daya tarik visual yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung menarik perhatian dan meningkatkan motivasi.

Di sisi lain, penggunaan media *flash card* juga telah banyak dikaji sebagai salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sari et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan flash card memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata anak usia 5–6 tahun karena membantu anak mengenali, mengingat, dan memahami kata-kata baru melalui stimulus visual yang konkret. Temuan tersebut diperkuat oleh Hendrayani et al. (2026) yang menunjukkan bahwa flash card berbasis Canva dapat membantu meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa perpaduan antara media flash card dan fitur visual yang tersedia dalam Canva berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendukung perkembangan kosakata anak usia dini.

Kajian mengenai penggunaan media *flash card* maupun pemanfaatan Canva dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilaporkan dalam berbagai penelitian. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan salah satu media secara terpisah sehingga potensi penggabungan keduanya belum banyak dieksplorasi. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya lebih banyak diarahkan pada peningkatan kosakata bahasa Inggris atau pengenalan bahasa tertentu, sementara pengembangan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia 5–6 tahun masih memerlukan perhatian lebih lanjut. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media *flash card* digital yang dirancang menggunakan Canva dan diimplementasikan melalui aktivitas bermain. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan unsur visual seperti ilustrasi, teks, warna, dan desain yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui media tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal, menyebutkan, serta menggunakan kosakata baru dalam suasana belajar yang menyenangkan. Aktivitas bermain yang menyertai penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran sehingga stimulasi kosakata dapat berlangsung secara lebih optimal. Nilai kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian *flash card* digital berbasis Canva dengan pendekatan bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi anak usia 5–6 tahun. Kombinasi tersebut diharapkan dapat menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung proses pengembangan kosakata sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, kajian terdahulu, serta kesenjangan penelitian yang sudah dipaparkan, penelitian ini bertujuan supaya tahu peningkatan kebisaan kosakata anak umur 5–6 tahun melalui penggunaan media *flash card* berbasis Canva dengan pendekatan bermain. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang tetap berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, serta mendukung optimalisasi perkembangan bahasa, khususnya penguasaan kosakata.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang diterapkan yakni R&D (Research and Development) dengan memodifikasi alur pengembangan ADDIE (analisis, design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Model tersebut dipilih karena sesuai dengan karakter penelitian yang berorientasi pada pembuatan dan pengujian suatu produk pembelajaran. Produk yang

dikembangkan diarahkan untuk mendukung peningkatan kemampuan kosakata anak usia 5 sampai 6 tahun melalui kegiatan yang dikemas dalam bentuk bermain. Tahap pertama berupa analysis, yaitu peneliti melakukan identifikasi terhadap kondisi awal kemampuan kosakata anak, kebutuhan pembelajaran, serta permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap design digunakan untuk menyusun rancangan produk, meliputi pemilihan materi kosakata, penyusunan isi kartu, bentuk tampilan visual, serta rancangan aktivitas penggunaan media. Pada tahap development, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk flash card digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya memasuki tahap implementation, yaitu digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersama anak. Tahap terakhir adalah evaluation guna mengukur pengaruh serta perbaikan media. Penelitian dilaksanakan pada sebuah TK di wilayah Kecamatan Cigugur, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat. Partisipan penelitian terdiri atas 16 anak didik rentang berusia 5 sampai 6 tahun. Pada usia itu anak dianggap masih mengalami pengembangan penguasaan kosakata. Ditambah karakteristik perkembangan anak pada usia tersebut sesuai dengan sasaran penggunaan media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan aktivitas bermain. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar evaluasi guru, serta instrument penilaian kemampuan kosakata anak. Validasi ahli digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas dan kesesuaian produk sebelum diterapkan kepada anak. Evaluasi dari guru digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kemampuan kosakata anak diukur untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi sebelum dan setelah penggunaan media.

Analisis data dalam penelitian ini memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran serta menjadi bahan pertimbangan dalam proses pengembangan produk. Data yang berasal dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan evaluasi guru dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil persentase tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media *flash card* digital berbasis Canva yang dikembangkan. Sementara itu, perubahan kemampuan kosakata anak dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis peningkatan dilakukan menggunakan rumus *N-Gain* dengan membandingkan skor yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan media. Nilai *N-Gain* selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori peningkatan yang digunakan dalam penelitian, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan kosakata anak setelah mengikuti kegiatan bermain menggunakan *flash card* digital berbasis Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis dimulai dengan melaksanakan pengamatan awal pada salah satu kelompok anak umur 5-6 tahun di lokasi penelitian. Hasil dari pengamatan menerangkan bahwasanya kebisaan kosakata anak masih membutuhkan pengembangan. Situasi ini tercermin dari kebisaan anak dalam mengucapkan serta menyebutkan kosakata tertentu yang belum berkembang dengan optimal. Selain itu, proses belajar yang dilakukan guru untuk mengenalkan kosakata masih memakai media kartu baca sederhana sebagai sarana mengenalkan suku kata dan kata kepada anak. Meskipun media tersebut membantu proses

belajar, penggunaannya masih terbatas pada bentuk konvensional sehingga kurang memanfaatkan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan mampu menarik keterlibatan anak selama proses belajar. Oleh sebab itu, dikembangkan media *flash card* digital yang dikembangkan memakai Canva sebagai alternatif media belajar untuk membantu meningkatkan kebisaan pemerolehan kosakata pada anak usis 5–6 tahun dengan pendekatan bermain. Sesudah permasalahan dan solusi ditetapkan, peneliti melakukan koordinasi serta memperoleh izin dari pihak sekolah dan guru kelas untuk melaksanakan penelitian. Kegiatan observasi awal dan koordinasi dengan guru kelas dapat dilihat pada Gambar 1. Dokumentasi tersebut menunjukkan proses komunikasi antara peneliti dan guru ketika menggali informasi mengenai kondisi awal kemampuan kosakata anak serta mempersiapkan pelaksanaan penelitian bersama guru kelas.



Gambar 1. Dokumentasi bersama guru kelas sesudah observasi awal

Tahap *design* dan *development* dilakukan dengan merancang serta mengembangkan media *flash card* digital berbasis Canva berdasarkan kebutuhan belajar yang ditemukan pada tahap analisis. Media dirancang memakai aplikasi Canva dengan memadukan gambar, huruf, kata, kalimat sederhana, animasi, efek suara, dan fitur *hyperlink* sehingga menghasilkan belajar yang interaktif menyerupai permainan digital. *Flash card* yang dikembangkan berjumlah 15 kartu dan disesuaikan dengan tema belajar yang sedang dipergunakan di taman kanak-kanak, yaitu tema udara dan tema api. Setiap kartu disusun secara bertahap, dimulai dari kegiatan mengenal huruf dan gambar, melengkapi huruf yang hilang pada kosakata, kemudian melengkapi huruf yang hilang pada kalimat sederhana, hingga membaca kalimat secara utuh. Untuk meningkatkan keterlibatan anak, media dilengkapi dengan petunjuk permainan, video pembuka, kegiatan *ice breaking*, serta sistem navigasi memakai tombol dan *hyperlink* yang memungkinkan anak memilih kartu secara mandiri. Media dikemas dalam dua ronde permainan pada setiap tema sehingga setiap bagian media dapat diakses secara langsung. Anak juga dapat memilih kartu yang tersedia sesuai dengan alur permainan. Untuk masing-masing tema, kegiatan dibagi menjadi dua ronde sehingga keseluruhan permainan memiliki variasi aktivitas yang dapat dilakukan anak. Pada gambar 2 menampilkan hasil pengembangan media *flash card* berbasis Canva yang digunakan untuk mengenalkan kosakata kepada anak usia 5–6 tahun. Media

dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi fitur interaktif untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain.



Gambar 2. Tampilan media *flash card* berbasis Canva

Media *flash card* digital berbasis Canva yang sudah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi supaya tahu tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada anak umur 5–6 tahun. Validasi melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru sebagai pengguna media dalam belajar. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan belajar, tampilan media, isi konten, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik anak umur dini. Hasil validasi menerangkan bahwasanya media *flash card* berbasis Canva memperoleh penilaian yang baik dari para validator serta dinilai layak untuk dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Sesudah tahap validasi selesai dilakukan, media *flash card* digital berbasis Canva direvisi berdasarkan masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh para validator. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan aspek tampilan, isi materi, serta kemudahan penggunaan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak umur 5–6 tahun. Beberapa perbaikan dilakukan pada desain visual, kejelasan instruksi permainan, pemilihan gambar, tata letak teks, serta navigasi media berbasis *hyperlink* sehingga lebih mudah dipergunakan dalam kegiatan belajar. Proses revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Sesudah dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi validator, media *flash card* digital berbasis Canva dinyatakan layak untuk dipergunakan pada tahap implementasi.

Tahap uji coba terbatas dilakukan dua kali pertemuan untuk melihat respons awal anak terhadap penggunaan media dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media menunjukkan adanya perkembangan kebisaan kosakata anak dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Pada awal penggunaan media, beberapa
anak masih memerlukan pendampingan guru dalam memahami alur permainan dan memakai fitur yang tersedia. Namun, pada pertemuan berikutnya anak mulai terbiasa dengan mekanisme permainan, lebih aktif berpartisipasi, serta menunjukkan peningkatan dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, melengkapi huruf yang hilang pada kata, dan membaca kalimat sederhana. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih interaktif sebab anak tampak mempunyai minat yang tinggi untuk belajar, yang tercermin dari antumursme dan rasa ingin tahunya selama mengikuti kegiatan. Hasil yang didapatkan mengindikasikan bahwasanya media *flash card* digital berbasis Canva diterima dengan baik di kalangan anak-anak dan berpotensi dapat mendukung pengembangan keterampilan kosakata pada anak berumur 5 hingga 6 tahun. Pada gambar 3 memperlihatkan kegiatan anak saat menggunakan media *flash card* berbasis Canva pada tahap uji coba terbatas dengan pendampingan

guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati respons dan keterlibatan anak selama penggunaan media pembelajaran.



Gambar 3. Arahan Guru dalam Penggunaan Pengembangan Produk



Gambar 4. Anak Memakai *Flash Card* Berbasis Canva Pada Tahap Uji Coba Terbatas yang Diarahkan Oleh Guru

Sesudah uji coba terbatas selesai dilaksanakan, media *flash card* digital berbasis Canva diterapkan pada tahap uji coba luas yang dilakukan dalam beberapa pertemuan belajar. Hasil observasi menerangkan bahwasanya anak semakin terbiasa memakai media dan memahami alur permainan yang disajikan. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih aktif dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, melengkapi huruf yang hilang, serta membaca kata dan kalimat sederhana yang terdapat pada media. Kebisaan anak dalam mengikuti instruksi permainan juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan pada tahap awal penggunaan media. Selain itu, penggunaan tampilan visual yang menarik, unsur permainan, dan aktivitas interaktif dalam media sanggup mempertahankan perhatian serta motivasi belajar anak selama proses belajar. Pada tahap ini, sebagian besar anak sudah bisa berpartisipasi secara mandiri dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengungkapkan kosakata yang dipelajari. Hasil uji coba luas menerangkan bahwasanya media *flash card* digital berbasis Canva efektif dipergunakan dalam belajar untuk mendukung pengembangan kosakata anak umur 5–6 tahun. Pada gambar 4 memperlihatkan keterlibatan anak dalam penggunaan media *flash card* berbasis Canva pada tahap uji coba luas. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan berani menjawab pertanyaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Anak-Anak Mulai Berani untuk Memakai *Flash Card* Berbasis Canva Pada Tahap Uji Coba Luas

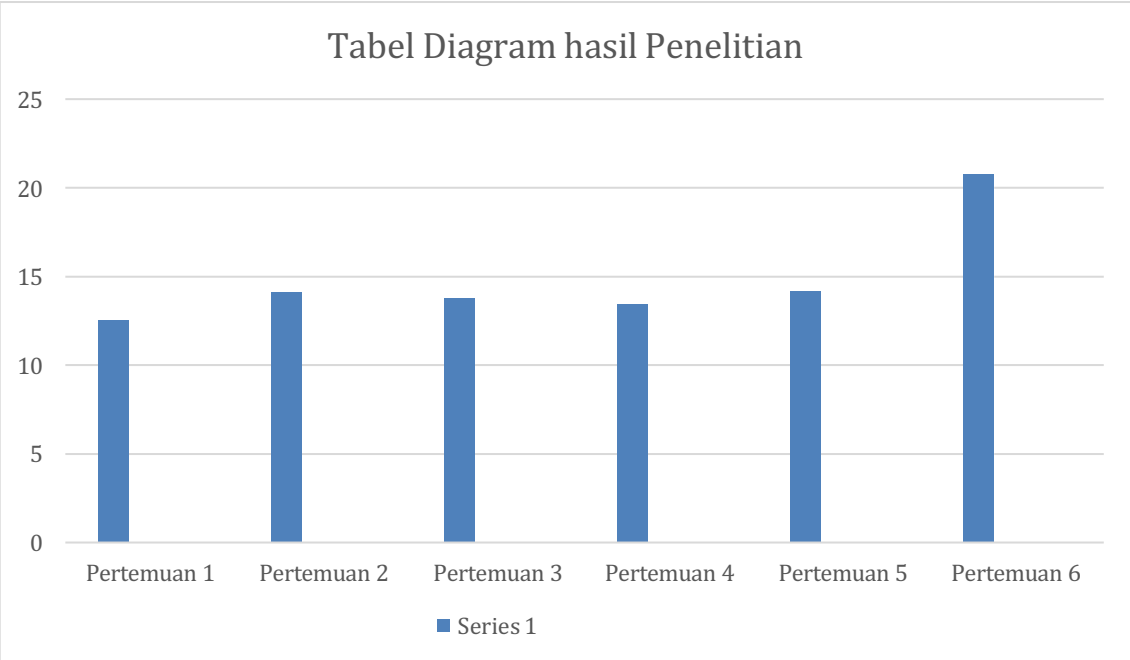
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di akhir penelitian, guru memberikan tanggapan yang positif terkait penggunaan media *flash card* digital yang dirancang dengan Canva dalam kegiatan belajar kosakata. Guru menyatakan bahwasanya media tersebut membantu anak mengenali dan memahami kosakata dengan lebih mudah sebab disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan media yang dipadukan dengan pendekatan bermain membuat anak lebih antumurs, aktif, dan terlibat selama proses belajar berlangsung. Guru juga mengungkapkan bahwasanya pemanfaatan teknologi melalui media digital dan *smartboard* bisa meningkatkan perhatian anak terhadap materi yang disampaikan. Menurut guru, media *flash card* berbasis Canva tidak hanya membantu kegiatan belajar di sekolah, tetapi juga berpotensi dipergunakan kembali di rumah bersama orang tua untuk memperkuat penguasaan kosakata anak melalui kegiatan pengulangan. Secara umum, hasil wawancara menerangkan bahwasanya media yang dikembangkan memperoleh respons positif dari guru dan dinilai dapat mendukung peningkatan kosakata anak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada gambar 5 menunjukkan proses wawancara yang dilakukan dengan guru setelah pelaksanaan penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan tanggapan guru mengenai penggunaan media *flash card* berbasis Canva dalam pembelajaran kosakata.



Gambar 5 Dokumentasi Hasil Wawancara Bersama Guru Sesudah Penelitian

Berdasarkan diagram hasil penelitian, kebisaan kosakata anak menunjukkan perkembangan yang positif selama enam kali pertemuan belajar memakai media *flash card* digital berbasis Canva. Pada pertemuan awal, anak masih memerlukan pendampingan guru dalam memahami alur permainan, mengenali kosakata, serta melengkapi huruf yang hilang pada kata dan kalimat sederhana. Seiring berjalannya proses belajar, anak mulai terbiasa dengan penggunaan media dan menunjukkan peningkatan partisipasi dalam setiap kegiatan. Anak terlihat lebih aktif dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, menjawab pertanyaan, serta membaca kata dan kalimat sederhana yang terdapat pada media. Selain itu, penggunaan unsur permainan, visual yang menarik, serta fitur interaktif

dalam media bisa mempertahankan perhatian dan motivasi belajar anak selama kegiatan berlangsung. Pada pertemuan terakhir, sebagian besar anak sudah menunjukkan kebisaan yang lebih baik dalam memahami dan memakai kosakata yang dipelajari dibandingkan pada pertemuan awal. Temuan tersebut menerangkan bahwasanya penggunaan *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain dapat mendukung peningkatan kosakata anak umur 5–6 tahun secara bertahap dan berkelanjutan selama proses belajar.



Grafik 1 Persentase kemunculan indikator *flash card* berbasis canva untuk meningkatkan kosakata anak 5-6 tahun pada setiap pertemuan selama penelitian

Hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kebisaan kosakata anak sesudah mengikuti belajar memakai media *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain. Pada saat *pretest*, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali, menyebutkan, dan memakai kosakata yang sesuai dengan materi belajar. Selain itu, beberapa anak masih memerlukan bantuan guru ketika menjawab pertanyaan atau melengkapi kata dan kalimat sederhana. Sesudah mengikuti rangkaian kegiatan belajar hingga pertemuan terakhir, hasil *posttest* menunjukkan perkembangan yang lebih baik pada kebisaan kosakata anak. Anak terlihat lebih bisa mengenali gambar, menyebutkan kosakata dengan lebih tepat, melengkapi huruf yang hilang pada kata dan kalimat sederhana, serta mengungkapkan kosakata yang sudah dipelajari dengan lebih percaya diri. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut menerangkan bahwasanya penggunaan media *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kebisaan kosakata anak umur 5–6 tahun.

Analisis peningkatan pada media dilakukan memakai uji *N-Gain* supaya tahu peningkatan kebisaan kosakata anak sesudah mengikuti belajar memakai *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain. Hasil perhitungan menunjukkan *N-Gain* sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menerangkan bahwasanya penggunaan media *flash card* digital berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap perkembangan kosakata anak umur 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari kebisaan anak dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, melengkapi kata dan kalimat sederhana, serta mengungkapkan kembali kosakata yang sudah dipelajari. Hasil

ini mengindikasikan bahwasanya media yang dikembangkan efektif dipergunakan sebagai alternatif belajar untuk mendukung pengembangan kosakata melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan.

$$g = (Posttest - Pretest)/(SkorMaksimum - Pretest)$$
$$g = (20{,}75 - 12{,}56) / (32 - 12{,}56)$$
$$g = 8{,}19/19{,}44$$
$$g = 0{,}42$$

Perhitungan *N-Gain* menunjukkan hasil sebesar 0,42 yang tergolong dalam kategori sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan media *flash card* digital yang berbasis Canva dengan pendekatan bermain memberikan kontribusi bagi peningkatan keterampilan kosakata anak umur 5-6 tahun sesudah mengalami proses belajar. Hasil ini mengindikasikan bahwasanya media yang dikembangkan cukup efektif dalam membantu anak mengenal, memahami, dan memakai kosakata yang dipelajari selama kegiatan belajar. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama enam kali pertemuan yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, antumursme, serta kebisaan anak dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, melengkapi kata dan kalimat sederhana, serta mengungkapkan kembali kosakata yang sudah dipelajari. Oleh sebab itu, penggunaan media *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kebisaan kosakata anak umur dini.

Pembahasan

Hasil dari penelitian mengindikasikan bahwasanya penggunaan *flash card* digital yang berlandaskan Canva dan diterapkan melalui pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kosakata anak-anak berumur 5 hingga 6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi selama enam kali pertemuan, perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, serta hasil analisis *N-Gain* yang menunjukkan adanya peningkatan kebisaan kosakata sesudah penggunaan media. Selama proses belajar, anak menunjukkan perkembangan dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, melengkapi huruf yang hilang pada kata dan kalimat sederhana, serta mengungkapkan kembali kosakata yang sudah dipelajari. Temuan ini mengindikasikan bahwasanya *flash card* digital berbasis Canva dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media belajar yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak umur dini, terutama pada aspek penguasaan kosakata.

Temuan terkait peningkatan kebisaan anak dalam mengenali, menyebutkan, dan memakai kosakata sesudah penerapan *flash card* digital berbasis Canva ini, turut diperkuat oleh sejumlah kajian sejenis yang membahas perkembangan bahasa dan kosakata anak umur dini melalui penggunaan media serupa. Penelitian Maronta et al. (2023) menemukan bahwasanya penggunaan *flashcard* digital memberikan dampak positif terhadap kebisaan membaca permulaan anak umur 5–6 tahun yang ditandai dengan peningkatan kebisaan mengenali huruf dan kata sesudah penerapan media secara bertahap, sejalan dengan pola peningkatan bertahap yang juga teramati di penelitian ini. Sejalan dengan itu, Novianti & Pratiwi (2024) menemukan bahwasanya stimulasi membaca permulaan lewat *flashcard* digital mendorong anak umur dini lebih aktif mengenali kosakata serta lebih percaya diri saat mengungkapkannya, sebagaimana juga tampak pada interpretasi hasil observasi penelitian ini. Selain itu, Ramlah et al. (2023) melaporkan bahwasanya pemakaian *flashcard* dapat meningkatkan kebisaan berpikir simbolik anak umur 5–6 tahun, yang terlihat dari kebisaan anak di penelitian ini semakin mudah menghubungkan gambar dengan kosakata yang dipelajari. Penelitian Azizah et al. (2025) terhadap

anak dengan kebutuhan khusus juga mendapati bahwasanya *flashcard* digital efektif mendorong penguasaan kosakata lewat pengulangan visual yang konsisten, memperkuat interpretasi bahwasanya pengulangan lewat media digital berkontribusi terhadap kenaikan kosakata anak pada penelitian ini. Terakhir, Fitri (2022) menerangkan bahwasanya *flashcard* yang dipadukan metode bercerita bisa meningkatkan kebisaan membaca anak umur 5 tahun, yang sejalan dengan interpretasi penelitian yang dilakukan sebab pendekatan bermain dan bercerita lewat *flash card* berbasis Canva turut mendorong keterlibatan aktif anak di penelitian ini. Kelima kajian tersebut secara konsisten memperkuat interpretasi bahwasanya media *flash card*, baik dalam bentuk digital maupun konvensional, mempunyai kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa dan kosakata anak apabila diterapkan secara bertahap dan interaktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget yang menyatakan bahwasanya anak umur dini belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret dan penggunaan media visual yang dapat diamati secara langsung. Pada tahap praoperasional, anak lebih mudah memahami konsep melalui gambar, simbol, dan representasi visual dibandingkan penjelasan abstrak. Penggunaan *flash card* digital yang memadukan gambar, huruf, kata, dan kalimat sederhana memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan objek yang dilihat dengan makna bahasa yang dipelajari. Selain itu, teori sosial-kultural Vygotsky menjelaskan bahwasanya perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan dari individu yang lebih kompoten melalui proses *scaffolding*. Di penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak memahami kosakata melalui kegiatan bermain yang interaktif sehingga proses belajar berlangsung lebih bermakna Piaget (2003), Vygotsky & Cole (1978)

Temuan dari studi ini mengonfirmasi hasil dari berbagai penelitian sebelumnya yang menerangkan bahwasanya media visual dan digital dapat secara efektif dalam meningkatkan kebisaan berbahasa pada anak umur dini. Wulandari & Mudinillah (2022) menjelaskan bahwasanya Canva termasuk *platform* yang efektif untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal serupa dikemukakan oleh Rahmatullah et al. (2020) yang menemukan media belajar berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar sebab memadukan unsur visual yang menarik dengan teknologi digital. Meskipun memiliki keterkaitan dengan penelitian tersebut, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian sebelumnya sebab tidak hanya memanfaatkan Canva sebagai media presentasi, tetapi memadukannya ke dalam *flash card* digital interaktif yang dilengkapi fitur permainan, *hyperlink*, audio, dan aktivitas bermain yang dirancang khusus untuk mendukung peningkatan kosakata anak umur 5–6 tahun.

Salah satu temuan signifikan dari penelitian ini menerangkan bahwasanya penerapan media digital yang berbasis visual, ketika dipadukan dengan pendekatan bermain, bisa memberikan suasana belajar yang lebih menarik bagi anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, anak menunjukkan antumursme yang tinggi selama penggunaan media. Respons tersebut menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dapat mendorong anak untuk terlibat lebih aktif dalam proses pengembangan kemampuan bahasa. Temuan ini didukung oleh penelitian Zosh et al. (2017) yang menjelaskan bahwasanya belajar berbasis bermain (*play-based learning*) memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar sehingga bisa meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa secara lebih optimal. Oleh sebab itu, penggunaan *flash card* digital berbasis Canva melalui pendekatan bermain tidak hanya membantu anak mempelajari kosakata baru, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung

Meskipun menunjukkan ketercapaian yang memuaskan, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, terutamanya pada keterbatasan jumlah sampel (16 anak) serta cakupan lokasi yang terbatas pada satu sekolah. Untuk riset mendatang, disarankan agar mengimplementasikan media ini pada skala subjek yang lebih luas dan beragam. Selain itu, variasi tema materi dan jangka waktu intervensi dapat diperpanjang guna melihat dampak jangka panjang media *flash card* digital terhadap aspek perkembangan anak lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan tahapan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *flash card* digital berbasisi Canva yang dirancang melalui kerangka ADDIE terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak berusia 5 sampai 6 tahun melalui pendekatan bermain. Hasil evaluasi ahli mengonfirmasi kualitas media yang adaptif, sementara pengujian lapangan memperlihatkan adanya peningkatan perbendaharaan kata anak yang signifikan dengan perolehan indeks *N-Gain* sebesar 0,42 (kategori sedang). Pemanfaatan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta terbukti memperkuat ingatan visual dan keberanian anak dalam berkomunikasi lisan. Dengan demikian, media *flash card* digital Canva ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran bahasa yang praktis bagi para pendidik anak usia dini.

REFERENSI

Andriyani, R., & Nurmalina, N. (2020). Pengaruh Metode Bererita Terhadap Kebisaan Kosakata Anak Umur 5-6 Tahun Di Tk Darussalam Kualu Nenas. *Journal on Teacher Education*, *1*(2), 39–46.

Azizah, M., Putri, A. R., & Setyaningsih, W. (2025). Efektivitas Penggunaan Flashcard Digital Untuk Meningkatkan kebisaan Kosakata Pada Anak Autisme Di Surakarta. *Jurnal Teras Kesehatan*, *8*(1), 24–33.

Branch, R. M., & Stefaniak, J. E. (2019). Instructional design theory. In *Open and distance education theory revisited: implications for the digital era* (hal. 85–94). Springer.

Christianti, Y. K. S. and M. (2026). No Title. *Pengembangan Media Buku Berbasis Bahasa Ibu untuk Meningkatkan Kosakata Anak Umur Dini melalui Model ADDIE*, *7*(1), 1360--1370. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2020

Fauziyah, S. W., & Sofyan, A. N. (2018). Kebisaan Kosakata (Kata Dasar Dan Turunan) Pada Anak Umur 5-6 Tahun Di Paud Al-Haidar Bandung. *JPUD-Jurnal Pendidikan Umur Dini*, *12*(2), 351–360.

Fitri, N. (2022). Penggunaan flash card untuk kebisaan membaca anak 5 tahun dengan metode bercerita. *Jurnal Anak Umur Dini Holistik Integratif (AUDHI)*.

Hendrayani, A. F., Windarsih, C. A., & Komala, K. (2026). Flashcard Berbasis Canva sebagai Media belajar dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Umur Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *9*(1), 104–112.

Heryani, K. H. (2020). Perkembangan bahasa anak umur dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, *10*(1), 75–94.

Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kebisaan Membaca Awal Anak Umur 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Umur Dini*, *7*(1), 1142–1161.

Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Stimulasi Membaca Permulaan pada Anak Umur Dini Dengan Memakai Flash Card Digital. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *9*(1), 60–67.

Piaget, J. (2003). Part I: Cognitive Development in Children--Piaget Development and Learning. *Journal of research in science teaching*, *40*.

Putra, T. Y. (2026). The Effect of Utilizing Coastal Natural Materials as Learning Media on Early Childhood Cognitive Abilities. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Umur Dini*, *12*(1), 1–11.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media belajar audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327.

Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kebisaan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Umur 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Umur Dini*, *4*(1), 259–271.

Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan media flash card dalam pengembangan kebisaan bahasa anak umur dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *2*(4), 167–180.

Sari, D. P., Sujarwo, S., & Masripah, M. (2023). Pengaruh pemanfaatan flashcard terhadap motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Umur Dini*, *7*(5), 6376–6385.

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak umur dini. *Jurnal Pendidikan Anak Umur Dini Undiksha*, *9*(3), 439–448.

Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas media fuzzy felt untuk meningkatkan kosakata anak umur dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Umur Dini*, *6*(4), 2700–2710.

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media belajar ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118.

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Pasek, K. H., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*.