

Memperkenalkan Kartu Flash Sebagai Strategi Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kampung Dongeng Palangka Raya

Natasya Inyinta Asi Mahar¹, Alvionita Damayanti², Ami Anugrahni³, Yoan Prayogo⁴, Alvin William Pratama⁵, Iwan Fauzi⁶

¹FKIP Universitas Palangka Raya. Email: natasyainyinta24@gmail.com

²FKIP Universitas Palangka Raya. Email: alvionitadamayanti17@gmail.com

³FKIP Universitas Palangka Raya. Email: amianugrahni2003@gmail.com

⁴FKIP Universitas Palangka Raya. Email: yoanp153@gmail.com

⁵FKIP Universitas Palangka Raya. Email: alvxnwilliam@gmail.com

⁶FKIP Universitas Palangka Raya. Email: i_fauzi@edu.upr.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: 26-Nov-2025

Direvisi: 17-Des-2025

Diterima: 21-Des-2025

Dipublikasikan online:

27-Desember-2025

*Penulis Koresponden:

natasyainyinta24@gmail.com



This article is licensed under Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License.

Artikel ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi Non-Komersial 4.0 Internasional

ABSTRACT

This community service activity discussed the implementation of flashcards as an English learning strategy for early childhood through collaboration with Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya. The activity was carried out in five sessions across strategic locations in Palangka Raya City to reach more community participations. The Project on Community Development (PoCD) team designed thematic basic vocabulary for English learning (such as animals, fruits, colors, professions, and stationery) delivered through visually appealing flashcards and combined with various educational games such as guessing pictures, memory games, matching words, and storytelling. The implementation results showed a significant increase in children's participation, activeness, and ability to recognize and memorize English vocabulary. In addition, this activity also helped increase the presence of 'Kampung Dongeng' among the local people and offered an English learning method that was more fun, communicative, and in accordance with the characteristics of early childhood ages. Flashcards have proven to be an effective and flexible medium in the community-based non-formal education.

Keywords: Flashcards, English Language, Early Childhood, Interactive Learning, Kampung Dongeng

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini membahas penerapan media flashcard sebagai strategi pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini melalui kolaborasi dengan Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya. Kegiatan dilaksanakan dalam lima sesi yang tersebar di lokasi-lokasi strategis Kota Palangka Raya untuk menjangkau lebih banyak partisipasi masyarakat. Tim PoCD merancang pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris secara tematik (hewan, buah, warna, profesi, dan alat tulis) yang disampaikan melalui media flashcard yang menarik secara visual dan dikombinasikan dengan berbagai permainan edukatif seperti tebak gambar, memory game, matching word, dan storytelling. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi, keaktifan anak, serta kemampuan dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan eksistensi Kampung Dongeng di mata masyarakat serta menawarkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Flashcard terbukti menjadi media yang efektif dan fleksibel dalam pembelajaran nonformal berbasis komunitas.

Kata Kunci: Flashcard, Bahasa Inggris, Anak Usia Dini, Pembelajaran Interaktif, Kampung Dongeng

Cara mengutip:

Mahar, N.I.A., Damayanti, A., Anugrahni, A., Prayogo, Y., Pratama, A.W., Fauzi, I. 2025. Memperkenalkan Kartu Flash Sebagai Strategi Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kampung Dongeng Palangka Raya. *Huma Betang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 43-53.

PENDAHULUAN

Kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Inggris dari usia muda adalah persiapan yang sangat penting untuk menghadapi zaman global. Bahasa Inggris, sebagai bahasa yang digunakan di seluruh dunia, kini menjadi keterampilan yang wajib dimiliki oleh generasi muda, bahkan ketika mereka masih di usia prasekolah. Anak-anak yang mulai belajar kosakata dasar dalam bahasa Inggris sejak awal biasanya akan memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik di kemudian hari.

Namun, di lapangan banyak anak yang masih belum memperoleh kesempatan untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan usia mereka. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Untuk menjawab tantangan tersebut, salah satu perkembangan dalam pendekatan kreatif anak dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah terbentuknya komunitas atau gerakan yang bernama “Kampung Dongeng”. Komunitas Kampung Dongeng pertama kali terbentuk pada 18 Mei 2009 di Kelurahan Kampung Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan. Kampung Dongeng Indonesia merupakan komunitas sosial yang memiliki komitmen kuat dalam menyebarkan nilai-nilai positif melalui kegiatan mendongeng. Komunitas ini bertujuan menciptakan generasi anak-anak Indonesia yang ceria, cerdas, dan berakarakter baik. Sejak didirikan pada 18 Mei 2009 oleh Moch. Awam Prakoso, Kampung Dongeng telah berkembang pesat, memiliki lebih dari 60 cabang di berbagai wilayah Indonesia dengan sekitar 250 relawan aktif. Salah satu cabangnya yang baru terbentuk adalah Kampung Dongeng Palangka Raya, yang diresmikan pada September 2021 dan dipimpin oleh Zahra Aryani.

Sebagai komunitas yang bersifat terbuka, Kampung Dongeng Palangka Raya berusaha memberikan pendidikan kepada anak-anak melalui edukasi dan aktivitas mendongeng. Komunitas ini didirikan pada tahun 2021, meskipun masih terbilang muda, komunitas ini memiliki kemampuan besar untuk menjadi tempat belajar yang kreatif dan inovatif bagi anak-anak di daerah Palangka Raya. Namun, setelah melakukan diskusi dengan para pengelola, diketahui bahwa ada dua masalah utama yang dihadapi oleh komunitas ini. Pertama, keberadaan Kampung Dongeng Palangka Raya masih belum banyak diketahui secara luas oleh publik, mengakibatkan rendahnya partisipasi dalam kegiatan-kegiatannya. Kedua, cara pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode penyampaian tertentu, sehingga kurang efektif dalam menarik minat dan menjaga perhatian anak-anak secara maksimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini dan pendidikan nonformal, keberagaman metode pembelajaran menjadi sangat penting. Anak-anak cenderung merespons lebih baik terhadap pendekatan yang interaktif, visual, dan menyenangkan (Sari & Suyadi, 2024). Salah satu faktor keberhasilannya dalam pendidikan anak-anak adalah dengan pendekatan secara positif. Maksudnya, dalam pembelajaran harus dilangsungkan dengan suasana yang menyenangkan dan dapat memuaskan rasa keingintahuan anak (Aisyah & Suryana, 2021). Untuk itu, tim PoCD (*Project on Community Development*) memberikan solusi yang bertujuan untuk memperbaiki daya tarik pada komunitas tersebut. Solusi ini meliputi pemanfaatan media flashcard dan permainan edukatif guna memperluas kosakata bahasa Inggris anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Dengan mengimplementasikan cara-cara pembelajaran yang baru dan berbeda ke dalam aktivitas mendongeng, diharapkan Kampung Dongeng Palangka Raya akan lebih dikenal oleh masyarakat, serta mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan bagi anak-anak. Ini sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya metode kreatif dalam pengajaran bahasa asing bagi anak-anak di usia dini (Warda & Kumalasari, 2023).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaporan kegiatan ini adalah metode deskriptif, di mana penulis memaparkan seluruh kegiatan mulai dari lokasi dan jadwal, serta tahapan kegiatan yang mencakup persiapan, implementasi, monitoring, dan evaluasi.

A. Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan *Program of Community Development* (PoCD) ini dilaksanakan di berbagai lokasi strategis di Kota Palangka Raya yang memiliki potensi interaksi langsung dengan masyarakat, khususnya anak-anak. Lokasi yang dipilih bersifat terbuka dan mudah diakses untuk meningkatkan keterlibatan publik dan visibilitas mitra, yakni Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya. Jadwal kegiatan dilaksanakan selama lima pertemuan, yang terbagi sebagai berikut.

Table 1. Jadwal Kegiatan PoCD

| Pertemuan | Tanggal | Lokasi | Kegiatan pembelajaran |
|-----------|----------------------|---|---|
| Pertama | Minggu, 3 Maret 2025 | CFD, Depan Hotel dandang Tingang, Jl. Yos Sudarso | Permainan tebak gambar kosakata |
| Kedua | Sabtu, 8 Maret 2025 | Jl. Karanggen VII, Blok D | <i>Memory card game</i> dan <i>storytelling</i> |
| Ketiga | Jumat, 17 Maret 2025 | Pasar Ramadhan, Jl. Katamso | Permainan <i>matching word</i> |
| Keempat | Senin, 12 Mei 2025 | Bundaran Djoeang, Jl. Seth Adji | Pengenalan kosakata dan <i>small talk</i> berbahasa Inggris |
| Kelima | Kamis, 15 Mei 2025 | Bundaran Djoeang, Jl. Seth Adji | <i>Storytelling</i> , <i>finding cards</i> , dan tebak gambar |

B. Tahapan Kegiatan

Tahap pengembangan dan implementasi kegiatan PoCD ini dilaksanakan melalui 4 tahapan utama, yaitu tahap persiapan, implementasi, monitoring dan dokumentasi, dan evaluasi.

1) Tahap Persiapan

Pada fase persiapan, tim PoCD mulai dengan mengenali kebutuhan dan isu-isu yang dihadapi oleh mitra lewat pengamatan secara langsung dan juga melalui dialog dengan pengelola Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya. Hasil dari kegiatan ini digunakan sebagai acuan untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan anak-anak di komunitas tersebut. Selanjutnya, tim merancang bahan pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang mudah, sesuai dengan sifat anak-anak usia dini, sambil memperhatikan tema-tema yang dikenal dan menarik, seperti hewan, buah-buahan, warna, peralatan tulis, dan profesi.



Gambar 1. Pertemuan Perdana Bersama Mitra Kampung Dongeng Palangka Raya dan Persiapan Design Media Belajar

Sebagai bentuk dukungan terhadap pembelajaran yang menyenangkan, tim juga membuat dan menciptakan jenis media pembelajaran yang interaktif, seperti flashcard. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi anak-anak dalam proses belajar serta membantu mereka untuk lebih memahami kosakata dengan cara yang lebih visual dan kontekstual. Terakhir, tim menyusun rencana teknis pelaksanaan kegiatan dan membagi peran serta kewajiban di antara anggotanya, sehingga pelaksanaan kegiatan di lapangan bisa berlangsung dengan efisien dan berjalan dengan baik.

2) *Tahap Implementasi*

Pada tahap implementasi, tim PoCD melaksanakan kegiatan sesuai dengan waktu dan tempat yang telah disetujui bersama pihak Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka di lokasi yang strategis dan menjadi tempat anak-anak sering berkumpul dan bermain. Dalam pelaksanaannya, tim PoCD menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif. Sebelum kegiatan dimulai, tim terlebih dahulu memperkenalkan diri kepada anak-anak untuk menciptakan suasana yang ramah dan menyenangkan, dengan menggunakan metode bermain sambil belajar agar anak-anak merasa nyaman, bersemangat, dan lebih dapat terlibat dalam proses belajar.

Media pembelajaran seperti flashcard dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu penyampaian kosakata bahasa Inggris dengan cara yang visual dan menarik. Selama kegiatan, tim juga melibatkan pihak dari Komunitas Kampung Dongeng beserta seluruh anggota tim PoCD sebagai pendamping, dengan harapan agar setiap anak memperoleh bimbingan dan perhatian yang terbaik. Untuk menarik perhatian anak-anak agar mereka bersedia ikut serta dalam kegiatan, tim memberikan hadiah kecil seperti jajanan sebagai bentuk apresiasi dan dorongan. Pendekatan ini terbukti berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang seru sekaligus meningkatkan keterlibatan anak-anak.

3) *Tahap Monitoring dan Dokumentasi*

Selama kegiatan berlangsung, tim PoCD melakukan proses monitoring dan dokumentasi melalui foto atau video yang mencatat jalannya pelaksanaan kegiatan serta respons anak-anak. Selain itu, tim juga memantau partisipasi anak-anak, meliputi seberapa aktif mereka, pemahaman tentang kosakata bahasa Inggris, serta semangat mereka saat mengikuti aktivitas. Hasil dari proses ini berfungsi sebagai bahan untuk refleksi dan penilaian dalam menilai seberapa efektif media pembelajaran yang diterapkan serta strategi yang digunakan dalam kegiatan.

4) *Tahap Evaluasi*

- **Observasi Partisipatif**

Pengamatan secara langsung terhadap cara belajar, untuk mengevaluasi seberapa efektif media yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak-anak dengan menggunakan media flashcard.

- **Wawancara Terstruktur**

Wawancara dilakukan oleh tim PoCD kepada Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya, untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan di komunitas tersebut serta tanggapan terhadap kegiatan dan usulan perbaikan yang diberikan oleh tim PoCD untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran, terutama dalam hal mengenalkan kosa kata dalam bahasa Inggris dengan media flashcard.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan di Kampung Dongeng Palangka Raya, diperoleh informasi yang menunjukkan hasil dari tujuan utama kegiatan, yaitu penggunaan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak usia dini. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan di lokasi-lokasi yang strategis di Kota Palangka Raya. Setiap pertemuan

dirancang dengan pendekatan belajar melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif, supaya anak-anak dapat lebih mudah mengerti kosakata baru.

A. Media yang Dikembangkan

Media belajar yang dikembangkan dalam kegiatan *Program of Community Development* (PoCD) ini berupa media pembelajaran kreatif untuk mendukung proses pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak usia dini yaitu, Flashcard. Menurut (Frihatmawati et al., 2023) flashcard adalah suatu media alternatif yang dapat membantu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan. Media flashcard juga memiliki bentuk seperti yang berisi gambar dan keterangan mengenai gambar berupa tulisan. Kelebihan yang dimiliki oleh media flashcard, yaitu praktis, mudah dibawa, gampang diingat dan menyenangkan serta dapat diimplementasikan menjadi beberapa games/permainan yang menarik (Arisandy & Wahyuni, 2024). Selain itu, flashcard dirancang dengan tampilan visual yang menarik, berisi gambar dan kata dalam bahasa Inggris.

Setiap kartu memuat satu kosakata dengan ilustrasi yang sesuai, guna memperkuat asosiasi visual pada anak-anak. Selain meningkatkan motivasi belajar, flashcard juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan (Saputri & Prasetyarini, 2024). Tema yang diangkat dalam penggunaan media flashcard antara lain: buah-buahan, hewan, peralatan tulis, warna dan profesi. Menurut Aprianti dan Nafiqoh (2020) penggunaan media kartu kata yang berisi gambar binatang dan kartu huruf dengan warna-warna menarik dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Warna-warna cerah pada kartu tersebut membuat anak tertarik untuk memegang, melihat, dan mengamati gambar yang ada, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Media ini membantu anak dalam mengenal huruf dan gambar secara visual, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan kognitif seperti mengenali, mengingat, dan memahami konsep huruf dan kata. Selain itu, penggunaan kartu kata juga memotivasi anak untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran. Serta penggunaan flashcard dapat dimanfaatkan ke dalam berbagai macam pembelajaran edukatif, inovatif dan kreatif. Sebagai contoh, tim PoCD mengimplementasikan flashcard dalam berbagai jenis permainan edukatif. Permainan yang dapat diterapkan guna flashcard adalah sebagai berikut: Memory card game, matching word dan finding word.

Penggunaan media flashcard memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kosakata baru, melalui gambar dan teks yang menarik (Novitasari & Rahmawati, 2024). Sehingga dalam pengajaran kosakata flashcard yang digunakan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, asyik, dan menarik (Putri et al., 2024). Hal ini juga didukung oleh penelitian (Israwati et al., 2022) yang mengatakan media flashcard terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penggunaan flashcard membantu anak lebih mudah memahami pelajaran, melatih kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan cara berpikir logis, serta memperkuat kemampuan berpikir simbolik. Dengan media ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan anak dapat berkembang secara optimal dalam berbagai aspek berpikir.

B. Implementasi Media

Implementasi media dilakukan secara langsung pada lima titik lokasi yang berbeda di Kota Palangka Raya, sesuai dengan jadwal kegiatan. Setiap sesi kegiatan didesain dengan pendekatan tematik dan menyenangkan, dipandu oleh tim PoCD dan didampingi relawan dari Kampung Dongeng Palangka Raya. Berikut ini adalah uraian singkat implementasi pada masing-masing pertemuan:

1) Implementasi Pertama

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pada implementasi belajar pertama di *Car Free Day (CFD)* Jl. Yos Sudarso Palangka Raya pada 3 Maret 2025.



Gambar 2. Aktivitas di CFD, Depan Hotel Dandang Tingang, Jl Yos Sudarso Palangka Raya

Pada implementasi pertama, anak-anak diperkenalkan pada kata-kata dasar dalam bahasa Inggris melalui permainan tebak gambar yang interaktif dengan menggunakan *flashcard*. Aktivitas ini dilakukan di luar ruangan terbuka saat *Car Free Day*, dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Fasilitator memperlihatkan kartu yang memiliki gambar objek sehari-hari—misalnya buah-buahan, hewan, dan alat tulis lalu bertanya kepada semua anak, “*What is this?*”. Anak-anak secara bersamaan menunjuk gambar dan menyebutkan nama benda itu dalam bahasa Inggris, seperti “*apple*”, “*cat*”, atau “*pencil*”.

Kegiatan ini berjalan dengan cara yang sangat interaktif dan komunikatif. Anak-anak tidak hanya diminta untuk menjawab dengan kata-kata, tetapi juga dilatih untuk mengaitkan kata dengan gambar secara visual. Pujian sederhana seperti tepuk tangan dan stiker membuat mereka lebih bersemangat dan percaya diri. Selain itu, penggunaan alat bantu visual seperti *flashcard* terbukti meningkatkan ingatan dan pemahaman anak tentang kosakata baru, terutama saat dipadukan dengan metode tanya jawab secara langsung.

Selain itu, penggunaan *flashcard* telah terbukti bisa meningkatkan efektivitas belajar kosakata. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh Mutar (2024), media *flashcard* yang dipadukan dengan berbagai teknik pembelajaran menunjukkan hasil yang lebih baik dalam memperoleh, mempertahankan, dan mengucapkan kosakata dibandingkan dengan metode tradisional. Misalnya, seorang anak diminta untuk menulis kata “apel” sebanyak sepuluh kali di buku catatan atau mengingat daftar kata seperti kucing, buku, anjing tanpa adanya bantuan gambar, permainan, atau gerakan. Metode ini biasanya bersifat pasif dan kurang menarik perhatian anak untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Di sisi lain, penggunaan kartu kata yang dipadukan dengan permainan, bercerita, atau lagu dapat merangsang berbagai indra anak visual, pendengaran, dan gerakan yang mendukung pembelajaran kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan berarti (Fauzi, 2022; Mutar, 2024).

2) Implementasi Kedua

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pada implementasi belajar di Jl. Karanggen VII Blok-D Palangka Raya pada 8 Maret 2025.



Gambar 3. Aktivitas Implementasi Belajar di Jl. Karanggen VII Palangka Raya

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan memory card game dan bercerita (*story telling*) menggunakan buku bergambar. Anak-anak menunjukkan semangat yang besar saat mencocokkan kartu dan mendengarkan cerita, terutama karena relawan menyampaikan kisah dengan ekspresi dan nada suara yang menarik. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tapi juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat kosakata pada anak-anak usia dini (Matondang et al., 2023; Setiana et al., 2019).

3) Implementasi Ketiga

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pada implementasi belajar di Pasar Ramadhan Jl. Katamsa Kota Palangka Raya pada 17 Maret 2025.



Gambar 4. Aktivitas Implementasi Belajar di Pasar Ramadhan Kota Palangka Raya

Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan penggunaan media pencocokan kata (*matching word*) digunakan untuk menghubungkan kata-kata dengan gambar yang relevan. Anak-anak diinstruksikan untuk menempelkan potongan kartu bergambar pada papan yang telah disediakan, dengan posisi kata yang teracak. Selain mengasah kemampuan bahasa, aktivitas ini juga meningkatkan keterampilan motorik halus melalui penempatan kartu yang tepat, serta membantu memperkuat fokus dan daya ingat visual. Kegiatan ini terbukti sukses dalam

meningkatkan pemahaman kosakata dan kemampuan mengenali kata dengan cepat dalam suasana bermain yang interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Muslimin et al. (2016) dan Sonata, et al (2024) menunjukkan bahwa penerapan permainan *matching game* dalam pengajaran istilah lokal secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata siswa, dengan analisis t-test yang mendukung pentingnya temuan tersebut.

4) Implementasi Keempat dan Kelima

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pada implementasi belajar keempat (12 Mei 2025) dan kelima (15 Mei 2025) di Bundaran Djoeang Jl. Seth Adji Kota Palangka Raya.



Gambar 5. Aktivitas Implementasi Belajar Keempat di Bundaran Djoeang Kota Palangka Raya



Gambar 6. Aktivitas Implementasi Belajar Kelima di Bundaran Djoeang Kota Palangka Raya

Pada implementasi belajar keempat dan kelima, kegiatan difokuskan pada pengenalan kosakata sehari-hari dan percakapan pendek (*small talk*) seperti salam, perkenalan diri, dan bertanya kabar. Ditutup dengan permainan *finding cards* dan *storytelling* yang memadukan seluruh media yang telah digunakan sebelumnya. Permainan *finding cards* dilakukan dengan menemukan kartu flash yang tersembunyi di lokasi kegiatan, kegiatan ini mendorong mereka untuk bergerak, berpikir, dan berinteraksi. Kegiatan ini tidak hanya menilai pemahaman tentang kosakata, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik kasar serta kolaborasi sosial.

Secara umum, semua kegiatan berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari anak-anak, orang tua, dan mitra. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam partisipasi, keberanian dalam berbicara, dan pengenalan terhadap kosakata baru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Astuti & Maulida (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dan cerita mampu meningkatkan keterampilan berbahasa asing secara signifikan pada anak-anak usia dini.

SIMPULAN

Program of Community Development (PoCD) bersama mitra Komunitas Kampung Dongeng Palangka Raya berhasil menemukan dan menangani isu utama yang dialami oleh mitra, yaitu minimnya keterlibatan komunitas di masyarakat serta kurangnya ragam aktivitas edukatif yang menarik bagi anak-anak. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya minat anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan mendongeng.

Sebagai solusi, tim PoCD mengembangkan media pembelajaran variatif dan interaktif melalui penggunaan flashcard visual dan permainan edukatif seperti memory card game, matching word, dan finding cards. Implementasi dilakukan di lima lokasi di Kota Palangka Raya, dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif tersebut berhasil:

- Meningkatkan partisipasi anak-anak,
- Memperluas pengetahuan kosakata bahasa Inggris,
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Program ini juga memperkenalkan kembali identitas dan kegiatan Kampung Dongeng secara positif kepada masyarakat. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan PoCD selanjutnya:

1. Pengembangan Media Digital Interaktif
Media edukasi seperti flashcard dan cerita sebaiknya dikembangkan dalam bentuk digital (e-book atau aplikasi sederhana) agar dapat diakses masyarakat luas.
2. Peningkatan Kapasitas Relawan
Perlu pelatihan khusus bagi relawan Kampung Dongeng mengenai teknik pembelajaran inovatif berbasis permainan dan bahasa asing untuk menjaga kualitas dan keberlanjutan program.
3. Kemitraan Strategis dengan Lembaga Pendidikan dan Media Lokal
Kampung Dongeng dapat memperluas jangkauan melalui kolaborasi dengan sekolah, PAUD, serta media lokal seperti situs web dan media sosial untuk memperkuat dampak program.
4. Monitoring Jangka Panjang
Diperlukan pemantauan rutin untuk mengukur perkembangan penguasaan kosakata dan pemahaman anak-anak, serta mengoptimalkan kegiatan storytelling melalui sesi interaktif (tanya jawab tentang isi, tokoh, dan pesan cerita).

Dengan demikian, kegiatan PoCD ini bukan hanya memperkuat kerja sama dengan komunitas, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan program berkelanjutan dengan cakupan lebih luas di masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, N., & Suryana. (2021). Belajar dengan Bercerita: Penggunaan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, Efektifkah? *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 6(2), 106–115. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v6i2.1147>
- Arisandy, D., & Wahyuni, R. (2024). Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 19 Desa Sukarami. *Communnity Development Journal*, 5(1), 547–551. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/23934>
- Aprianti, E., & Nafiqoh, H. (2020). Metode Pembelajaran Bermain Kartu Kata Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif di Tk Tridata Cimahi. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(1), 42–46. <https://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1478/963>
- Evianti, E., & Rissa, A. A. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 2714–4107. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6186>
- Fauzi, I. (2022). Improving vocabulary through implementing song and game-based learning strategy of English for young learners. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 5(1), 22–33. <https://doi.org/10.25078/yb.v5i1.728>
- Frihatmawati, R., Dhini, U. R., & Dewa, F. S. (2023). Pemanfaatan Media Flashcard Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(3), 124–128. <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i3.110>
- Israwati., Lukman., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Matondang, L. E., Hasibuan, N. R., & Safrina, R. (2023). Flashcard media as a game tool to improve early childhood cognitive abilities. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 134–142. <https://doi.org/10.24114/jt.v8i2.43239>
- Muslimin, Y. G., Gatotsutapa, Y., & Wardah. (2016). *The use of matching game to support vocabulary building for learning specific terms in local folklore. English Education Study Program, Tanjungpura University*, 1–8. <https://media.neliti.com/media/publications/216871-the-use-of-matching-game-to-support-voca.pdf>
- Mutar, Q. M. (2024). *Flashcard strategy role in teaching English vocabulary: A systematic review. International Journal of Social Science Research and Review*, 7(4), 37–53. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v7i4.1979>
- Novitasari, D. A., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Media Flashcard Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 13(1), 39–48. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509>
- Putri, F. A. K., Sorohiti, M., & Ariebowo, T. (2024). Teaching English Using Flashcards to Improve Elementary School Students' Vocabulary. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 8(2), 198–215. <https://doi.org/10.18196/ftl.v8i2.21350>
- Saputri, N. A., & Prasetyarini, A. (2024). Teaching Vocabulary Using Flashcards in EFL Classroom in Indonesia and Malaysia. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol13.iss1.487>
- Sari, B. M., & Suyadi, -. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 2049–2058. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>

- Setiana, Y. N., Handayani, O. W. K., & Suminar, T. (2019). The effect of theme-based storytelling and flash cards on nutritional knowledge in early childhood education. *Journal of Primary Education*, 8(6), 342–350. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/34318>
- Sonata, P., Fauzi, I., & Saman, T. N. (2024). The Effect of Word Mapping Technique in Teaching Vocabulary. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.69743/edumedia.v2i1.23>
- Warda, Y., & Kumalasari, I. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI*, 7(2), 516–522. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/17134>