

Pendampingan Penerapan Interactive Flashcards Berbasis Kode QR untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Khas Lahan Basah di TK Mawaddah, Banjarmasin

Assistance in Implementing QR Code-Based Interactive Flashcards to Introduce Wetland-Specific English Vocabulary at Mawaddah Kindergarten, Banjarmasin

Emma Rosana Febriyanti

Fahmi Hidayat *

Niswi Ulfini

Raisa Fadilla

Siti Zahwa Subiakto

Masdiana

Department of English Language
Education, Lambung Mangkurat
University, Banjarmasin, South
Kalimantan, Indonesia

Mawaddah Kindergarten,
Banjarmasin, South Kalimantan,
Indonesia

email: restiningsih@fk.unair.ac.id

Kata Kunci

Kartu Pintar Interaktif
Kosakata
Lahan Basah

Keywords:

Interactive Flashcard
Vocabulary
Wetland

Received: June 2026

Accepted: July 2026

Published: August 2026

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini di TK Mawaddah Banjarmasin telah lama menghadapi tantangan pedagogis yang signifikan akibat ketergantungan pada media pengajaran konvensional yang statis, kurang mengintegrasikan teknologi digital, serta belum mencerminkan ekosistem geografis lokal yang unik dari lahan basah Kalimantan Selatan, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa. Inisiatif pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasi metode pengajaran tersebut dengan memperkenalkan media interaktif inovatif berbasis kearifan lokal lahan basah. Proyek ini berhasil menerapkan Kartu Flas Interaktif (*Interactive Flashcards*) berbasis Kode QR kustom yang menjembatani kartu fisik secara dinamis dengan aset digital yang imersif, seperti audio penutur asli (*native speaker*) dan animasi visual yang menarik. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Partisipatif (*Participatory Action Research*) kolaboratif yang mencakup sosialisasi komprehensif, pelatihan pedagogi digital langsung bagi para guru, penerapan terstruktur di kelas, serta evaluasi berkelanjutan. Integrasi teknologi berbiaya rendah namun berdampak tinggi ini berhasil meningkatkan retensi memori kosakata siswa usia dini, menstimulasi partisipasi belajar aktif, dan secara signifikan memperkuat literasi digital yang berkelanjutan bagi para pendidik, sekaligus menyediakan model yang sangat terukur (*scalable*) dan terkontekstualisasi untuk pembelajaran digital anak usia dini yang berbasis lokal.

Abstract

Early childhood English language learning at Mawaddah Kindergarten Banjarmasin has long faced significant pedagogical challenges due to a reliance on conventional, static teaching media that lack integration of digital technology and fail to reflect the unique local geographical ecosystem of South Kalimantan's wetlands, resulting in low student engagement. This community service initiative aims to transform these teaching methods by introducing innovative, interactive media based on local wetland wisdom. The project successfully implemented custom QR-code-based Interactive Flashcards that dynamically bridge physical cards and immersive digital assets, such as native-speaker audio and vibrant visual animations, using a collaborative Participatory Action Research approach that included comprehensive socialization, hands-on digital pedagogical training for teachers, structured classroom application, and continuous evaluation. The integration of this low-cost, high-impact technology successfully enhanced young students' vocabulary retention and memory, stimulated active participation in learning, and significantly strengthened educators' sustainable digital literacy, providing a highly scalable and contextualized model for localized digital early childhood learning.



© 2026 Emma Rosana Febriyanti, Fahmi Hidayat, Niswi Ulfini, Raisa Fadilla, Siti Zahwa Subiakto, Masdiana. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](#). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i8.13217>

PENDAHULUAN

Secara sosiokultural, masyarakat di sekitar sekolah hidup berdampingan dengan lingkungan sungai, rawa, dan keanekaragaman hayati khas yang seharusnya menjadi bagian integral dari materi pembelajaran anak usia dini (Febriyanti *et al.*, 2023; Paldy *et al.*, 2025). Namun, potensi lingkungan lokal ini sering kali terabaikan dalam kurikulum formal, sehingga anak-anak lebih mengenal kosakata benda-benda modern atau asing dibandingkan istilah lokal yang ada di hadapan mereka. Sebagai bukti nyata dari fenomena ini, institusi sekolah yang lebih memprioritaskan pengajaran bahasa nasional dan bahasa asing terbukti menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan bergesernya bahasa daerah sebagai bahasa ibu. Klaim ini didukung oleh temuan penelitian pada siswa Taman Kanak-kanak (TK) dan Kelompok Bermain (KB) di Kelurahan Beduri, di mana semakin banyak variasi bahasa pengantar selain bahasa lokal yang digunakan di sekolah, semakin besar pula tingkat pergeseran penggunaan bahasa daerah (bahasa Jawa) pada anak-anak tersebut, yang berujung pada keengganan atau ketidakmampuan mereka dalam menggunakan bahasa daerahnya sendiri (Mustikasari *et al.*, 2020). Padahal, pengenalan identitas wilayah sejak dini merupakan fondasi penting dalam membangun literasi ekologis dan kebanggaan terhadap kearifan lokal (Arini *et al.*, 2021). Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Mawaddah memiliki peran strategis dalam meletakkan dasar kemampuan berbahasa, termasuk pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Saat ini, proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut masih bersifat konvensional dan sangat bergantung pada buku teks standar yang isinya bersifat umum. Guru menghadapi tantangan dalam menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa di Banjarmasin. Minimnya media pembelajaran yang kontekstual menyebabkan kosakata bahasa Inggris yang diajarkan terasa abstrak dan sulit diingat oleh siswa, karena tidak adanya jembatan visual maupun pengalaman langsung dengan objek yang dibahas (Syamsiyah *et al.*, 2023). Permasalahan utama yang teridentifikasi pada mitra adalah keterbatasan media pembelajaran inovatif yang mampu menggabungkan aspek visual, auditori, dan teknologi. Sebagai solusi, integrasi teknologi seperti digital *Flashcards* terbukti menawarkan berbagai fitur bawaan yang lebih komprehensif untuk mendukung pengembangan kosakata (Dizon *et al.*, 2017). Penggunaan *Flashcards* biasa tanpa elemen interaktif mulai kehilangan daya tarik bagi anak-anak generasi sekarang yang sangat akrab dengan gawai. Selain itu, belum tersedia perangkat ajar di TK Mawaddah yang secara spesifik mengusung tema "Lahan Basah" (*Wetlands*) dalam bahasa Inggris. Hal ini menciptakan celah antara kebutuhan literasi digital, kebutuhan penguasaan bahasa asing (Li *et al.*, 2019), dan pelestarian nilai-nilai lokal yang seharusnya saling bersinergi dalam proses pendidikan di tingkat PAUD. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penggunaan teknologi *Quick Response Code* (QR-Code) yang diintegrasikan ke dalam *Flashcards* menawarkan solusi kreatif dan aplikatif. *Flashcards* interaktif ini dirancang untuk menampilkan audio pelafalan yang tepat serta visualisasi menarik terkait kosakata khas lahan basah, seperti flora dan fauna sungai. Dengan menyentuh aspek teknologi, media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menstimulasi rasa ingin tahu anak secara mandiri melalui interaksi digital yang terkontrol (Ingebrigtsen *et al.*, 2025). Inovasi ini mengubah cara belajar kosakata yang semula pasif menjadi pengalaman eksploratif yang menyenangkan bagi siswa di TK Mawaddah (Dewi *et al.*, 2024). Fokus pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan pada penguatan literasi digital dan literasi ekologis di tingkat PAUD. Pemilihan tema lahan basah menunjukkan komitmen untuk mengangkat isu-isu lingkungan lokal sebagai materi edukasi yang inklusif dan berkelanjutan. Dengan memberdayakan guru-guru di TK Mawaddah dalam pengoperasian teknologi QR-Code, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi sesaat, melainkan juga membangun kemandirian sekolah dalam mengembangkan media ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga tercipta ekosistem pendidikan yang adaptif dan berbasis kearifan lokal (Indriani *et al.*, 2024). Tujuan pelaksanaan kegiatan pendampingan ini adalah untuk mendampingi guru dalam menggunakan *Flashcards* berbasis QR-Code untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris bertema lahan basah. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai terminologi asing dengan lebih cepat dan menyenangkan, tetapi juga memiliki kedekatan emosional serta pemahaman yang lebih dalam terhadap karakteristik ekologis lingkungan tempat tinggal mereka di Kalimantan Selatan (Fadilla *et al.*, 2024).

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian adalah Participatory Action Research di TK Mawaddah Banjarmasin yang diawali dengan tahapan sosialisasi dan koordinasi mendalam bersama pengelola sekolah serta dewan guru. Kegiatan ini dihadiri oleh 11 orang guru di TK tersebut. Tahap pertama adalah sosialisasi. Tahap ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai jadwal pelaksanaan, pembagian peran antara tim dosen dan guru kelas, serta memastikan dukungan penuh dari pihak mitra agar program ini terintegrasi secara harmonis dalam jadwal kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan. Tahap kedua adalah pelatihan intensif yang ditujukan bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik digital mereka. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan cara melafalkan kosakata bahasa Inggris lahan basah secara akurat, tetapi juga melatih keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat pemindai QR-Code. Guru dibimbing secara bertahap untuk memahami bagaimana menghubungkan media fisik kartu dengan konten digital (audio dan visual) sehingga mereka memiliki kepercayaan diri saat mendampingi siswa di dalam kelas, sekaligus memperkecil hambatan teknis yang mungkin muncul selama proses instruksional. Langkah berikutnya adalah penerapan teknologi secara langsung dalam proses pembelajaran di TK Mawaddah. Pada tahap ini, paket *Flashcards* Interaktif didistribusikan ke kelas-kelas dan digunakan sebagai media utama dalam sesi pengenalan bahasa Inggris. *Flashcard* yang digunakan terdiri dari 5 paket kosakata, flora, fauna, transportasi, aktivitas, dan tempat yang bertema lahan basah (lampiran 1). Masing-masing tema menggunakan warna yang berbeda agar memudahkan guru mengidentifikasi kategori yang tersedia. Selain itu, di bagian depan *Flashcard* tersedia foto beserta kosakata bahasa Inggris dan QR-Code, sedangkan dibagian belakang terdapat cara membaca menggunakan *phonetic transcription*. Siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan kartu, melakukan pemindaian menggunakan gawai yang disediakan, dan mendengarkan audio interaktif yang muncul. Teknologi QR-Code di sini berfungsi sebagai jembatan yang mengubah proses menghafal kosakata yang statis menjadi pengalaman eksploratif yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran anak secara simultan.



Gambar 1. *Flashcard* tampak depan.



Gambar 2. *Flashcard* tampak belakang.

Setelah penerapan teknologi berjalan, tim pengusul melakukan fase pendampingan dan evaluasi secara berkala. Pendampingan dilakukan dengan cara observasi kelas saat guru mengajar untuk memberikan masukan langsung terkait metode penyampaian dan manajemen kelas berbasis media digital. Sementara itu, evaluasi dilakukan secara kuantitatif melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* kepada guru untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Evaluasi kualitatif juga dikumpulkan dari testimoni guru melalui angket terbuka mengenai kemudahan penggunaan dan tingkat antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Untuk menjamin keberlanjutan program, tim pengusul menyerahkan hak akses penuh terhadap *database* konten digital yang telah dibuat kepada pihak sekolah. Guru-guru dibekali dengan modul pembuatan QR-Code mandiri agar di masa depan mereka dapat menambah koleksi kosakata

baru tanpa ketergantungan pada tim pengusul. Selain itu, *Flashcards* ini didesain menggunakan material yang tahan lama (laminasi tinggi) sehingga dapat digunakan kembali oleh angkatan siswa berikutnya, menjadikannya aset permanen bagi perpustakaan media TK Mawaddah. Sebagai langkah penutup, dibentuk sebuah komunitas belajar kecil atau *Focus Group Discussion* (FGD) internal di sekolah sebagai wadah bagi guru untuk saling berbagi praktik baik dalam penggunaan media interaktif tersebut. Hasil dari seluruh rangkaian kegiatan ini akan didokumentasikan dalam bentuk video tutorial dan artikel pengabdian sebagai referensi bagi sekolah lain di wilayah lahan basah Kalimantan Selatan (lampiran 2). Melalui tahapan yang sistematis ini, diharapkan transformasi digital dalam pengenalan bahasa Inggris di TK Mawaddah dapat mengakar kuat dan memberikan dampak edukatif yang berkelanjutan bagi masyarakat luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Pengabdian

Hasil pendampingan dengan para guru di TK Mawaddah dilakukan melalui survey, kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi akhir peserta setelah mengikuti kegiatan Pendampingan Implementasi *Flashcards* Interaktif Berbasis *QR-Code* untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Khas Lahan Basah. Survei ini mengukur peningkatan pengetahuan guru terkait kosakata bahasa Inggris khas lahan basah, pemahaman terhadap konsep dan penggunaan *Flashcards* interaktif berbasis *QR-Code*, serta perubahan sikap terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.



Gambar 3. Situasi Pendampingan Fasilitator dengan para guru TK.

Selain itu, *post-survey* juga menilai peningkatan keterampilan guru dalam mengimplementasikan media tersebut secara efektif di kelas. Hasil *post-survey* akan digunakan untuk menilai efektivitas program pendampingan serta sebagai dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Hasil dari survey sebagai berikut :

Tabel 1. Pernyataan Sikap dari Para Guru TK Mawaddah terhadap Penggunaan *Flash Cards*.

No	Pernyataan	Sebelum (dalam %)				Sesudah (dalam %)			
		STS	TS	S	SS	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa media <i>Flashcard</i> dengan <i>QR-Code</i> menarik untuk pembelajaran TK.	0	0	45.5	54.5	0	0	27.3	72.7
2	Saya lebih termotivasi menggunakan teknologi setelah pelatihan.	0	0	54.5	45.5	0	0	36.4	63.6
3	Saya merasa metode <i>Flashcard</i> dengan <i>QR-Code</i> ini efektif untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris.	0	27.3	36.4	36.4	0	0	27.3	72.7
4	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media ini.	0	0	45.5	54.5	0	0	45.5	54.5
5	Saya ingin menggunakan media ini secara berkelanjutan.	9.1	36.4	36.4	18.2	0	0	36.4	63.6
6	Saya merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran setelah pelatihan.	0	00	54.5	45.5	0	0	27.3	72.7
7	Saya melihat peningkatan keterlibatan anak saat pembelajaran dengan media ini.	0	0	54.5	45.5	0	0	27.3	72.7
8	Saya merasa metode ini relevan dengan kebutuhan anak.	0	0	27.3	72.7	0	0	36.4	63.6
9	Kegiatan pendampingan ini meningkatkan kreativitas saya dalam merancang pembelajaran.	0	0	27.3	72.7	0	0	27.3	72.7
10	Saya terdorong untuk terus mengembangkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran inovatif setelah mengikuti kegiatan ini.	0	0	45.5	54.5	0	0	27.3	72.7

Keterangan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan, persepsi peserta terhadap penggunaan media *Flashcard* berbasis QR-Code dan integrasi teknologi dalam pembelajaran TK sudah berada pada kategori yang cukup positif, meskipun masih menyisakan ruang untuk pengembangan. Mayoritas responden memberikan respons Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) pada hampir seluruh pernyataan, seperti ketertarikan pada media (45,5% S; 54,5% SS) dan motivasi menggunakan teknologi (54,5% S; 45,5% SS). Namun, terdapat beberapa catatan evaluasi yang cukup menonjol pada kondisi awal ini. Pada pernyataan 3 mengenai efektivitas metode untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris, masih terdapat 27,3% peserta yang menyatakan Tidak Setuju (TS). Hambatan paling signifikan terlihat pada pernyataan 5, di mana terdapat ketidakpuasan awal yang cukup tinggi, dengan 9,1% peserta menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) dan 36,43% menyatakan Tidak Setuju (TS) terkait aspek kenyamanan atau kesenangan dalam pembelajaran sebelum intervensi dilakukan. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan, terjadi pergeseran indikator kepuasan ke arah yang lebih positif. Seluruh respons negatif, baik Sangat Tidak Setuju (STS) maupun Tidak Setuju (TS), sepenuhnya hilang menjadi 0% di semua pernyataan. Peningkatan paling drastis terlihat pada akumulasi jawaban Sangat Setuju (SS) yang mendominasi hasil akhir survei. Sebagai contoh, pada pernyataan 1 (daya tarik media), respons SS melonjak dari 54,5% menjadi 72,7%. Lonjakan paling kontras terjadi pada pernyataan 5, di mana penolakan di masa sebelum pelatihan berhasil dibalikkan total menjadi 72,7% Sangat Setuju (SS) dan 27,3% Setuju (S). Selain itu, keyakinan peserta terhadap efektivitas media untuk kosakata bahasa Inggris (pernyataan 3) juga meningkat tajam, dengan persentase Sangat Setuju (SS) naik dari 36,4% menjadi 72,7%. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media *Flashcard* berbasis QR-Code ini memberikan dampak positif bagi para peserta. Temuan ini mengindikasikan berkurangnya keraguan serta kesulitan yang dirasakan guru di awal program terhadap penggunaan media, sekaligus mendorong motivasi, rasa percaya diri, keterlibatan anak, dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif. Keberhasilan ini diperkuat oleh hasil akhir pada pernyataan 10, di mana sebagian besar peserta (72,7% Sangat Setuju dan 27,3% Setuju) merasa sangat terdorong untuk terus mengembangkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi secara berkelanjutan di masa depan. Selain itu ada beberapa umpan balik dari para guru yaitu manfaat utama penggunaan *Flashcards* berbasis QR-Code adalah kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang jauh lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Kehadiran teknologi QR-Code ini dinilai sangat menunjang sistem digitalisasi kelas karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi, merancang aktivitas, serta menyimpan informasi tambahan seperti audio pelafalan dan video. Dampak positifnya, visualisasi yang menarik ini mampu memicu rasa ingin tahu, melatih kemampuan kognitif, dan membuat anak menjadi lebih aktif. Melalui fitur audio terintegrasi hasil pemindaian, anak-anak tidak hanya sekadar melihat gambar, tetapi juga dapat mendengar, meniru, dan mempraktikkan pengucapan kata baru secara langsung dengan benar dan ceria. Umpan balik dari keterangan para guru mengenai respon para siswa adalah saat menggunakan *Flashcards* berbasis QR-Code anak-anak menunjukkan tingkat antusiasme, semangat, dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi selama proses pembelajaran. Kehadiran media inovatif ini berhasil menciptakan suasana kelas yang seru dan menyenangkan, sehingga anak-anak merasa sangat tertarik, terhibur, sekaligus penasaran untuk mengeksplorasi isi dari kartu tersebut. Selain memicu rasa senang yang mendalam, ketertarikan yang besar ini terbukti mempermudah anak-anak dalam mengikuti instruksi guru, khususnya ketika mereka menirukan pelafalan kosakata bahasa Inggris dengan benar dan percaya diri. Meskipun implementasi media ini dinilai sangat sukses, para guru mengidentifikasi beberapa kendala utama dalam pelaksanaannya di kelas, yang berpusat pada keterbatasan teknis, waktu, dan kompetensi bahasa. Hambatan yang paling banyak dirasakan adalah ketidakpastian guru dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris dengan benar karena belum terbiasa, meskipun mereka mengakui kehadiran audio pada *Flashcards* ini sangat membantu mengatasi masalah tersebut. Selain itu, muncul kendala teknis operasional di mana proses pemindaian QR-Code memerlukan perangkat khusus dan tidak langsung memutar suara melainkan harus membuka tautan terlebih dahulu, yang pada akhirnya memakan waktu di tengah durasi pembelajaran kelas yang terbatas serta cakupan materi kartu yang masih perlu diperbanyak.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan *Flashcards* berbasis QR-Code di TK Mawaddah terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data kuantitatif, program ini berhasil mengeliminasi total seluruh keraguan dan respons negatif guru di awal kegiatan (menjadi 0% STS dan TS), serta mendongkrak rasa percaya diri, kreativitas, dan motivasi mereka dalam mengintegrasikan teknologi digital di kelas. Selaras dengan perubahan sikap tersebut, umpan balik para guru menegaskan bahwa media inovatif ini sangat efektif dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris anak usia dini melalui visualisasi yang menarik dan fitur audio pelafalan langsung. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif, memicu peningkatan kemampuan kognitif, serta membangkitkan respons siswa yang sangat antusias, ceria, penuh rasa ingin tahu, dan lebih mudah menirukan pengucapan kata dengan benar. Meskipun program ini membawa dampak positif yang masif bagi ekosistem belajar di kelas, para guru tetap mengidentifikasi beberapa kendala nyata yang memerlukan perhatian strategis. Hambatan utama berpusat pada keterbatasan kompetensi awal guru dalam melafalkan bahasa Inggris, keterbatasan alokasi waktu, serta kendala teknis operasional di mana pemindaian QR-Code tidak langsung memutar audio melainkan harus membuka tautan internet terlebih dahulu. Untuk penelitian berikutnya, disarankan adanya kajian mendalam mengenai manajemen alokasi waktu pemanfaatan media digital di kelas anak usia dini, sekaligus memberikan program pendampingan intensif khusus untuk meningkatkan kecakapan dan rasa percaya diri guru dalam pelafalan (*pronunciation*) bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dana pengabdian kepada masyarakat tahun 2026 dengan no kontrak 074/106/UN8.2/AM/2026.

REFERENSI

- Arini, D. N., & Fadilla, R. (2021). Teachers' perception in developing wetlands-based materials for english for young learners classrooms. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)* 65–70. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.012>
- Dewi, K. M. C., & Suryati, N. W. N. (2024). Meningkatkan vocabulary siswa tentang part of the body and pain melalui flash card dan media audio visual di TK Singasari I Blahkiuh. *Jurnal Abdidas*, 5(3), 241–245. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4317829>
- Dizon, G., & Tang, D. (2017). Comparing the efficacy of digital *Flashcards* versus paper *Flashcards* to improve receptive and productive L2 vocabulary. *The EuroCALL Review*, 25(1), 3–15. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2017.6964>
- Fadilla, R., Chandra, N. E., Listia, R., Febriyanti, E. R., Hidayat, F., Reyhan, M., & Aditya, M. R. (2024). An interactive book to promote empathy in early childhood toward South Kalimantan's endemic wildlife. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 7(2), 267–275. <https://dx.doi.org/10.20527/jetall.v7i2.21175>
- Febriyanti, E. R., & Hidayat, F. (2023). Developing picture storybook in English with wetlands theme for young learners. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 5(1), 171–187. <https://doi.org/10.30650/ajte.v5i1.3515>
- Indriani, C. L., Muth'im, A., & Febriyanti, E. R. (2024). English Language learning through the use of Digital Technology: A literature review. *Linguistic English Education and Art (LEEA) Journal*, 7(2), 283–290. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/LEEA/article/view/9268>
- Ingebrigtsen, M., Miland, Å. O., Bastesen, J., & Sæle, R. G. (2025). Effective, scalable, and low cost: The use of teacher-made digital *Flashcards* improves student learning. *Applied Cognitive Psychology*, 39(4), e70086, 1–19. <https://doi.org/10.1002/acp.70086>

- Li, J.-T., & Tong, F. (2019). Multimedia-assisted self-learning materials: The benefits of e-Flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing*, **32**(5), 1175–1195. https://doi.org/10.1007/s11145-018-9906-x?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate.net%26utm_medium%3Darticle
- Mustikasari, R., & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran penggunaan bahasa Jawa pada siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, **9**(1), 64-75. <https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/ajbsi/article/view/839>
- Paldy, P., Sthevaniocy, Y., Baharuddin, M. R., & Yunus, R. Y. I. (2025). Creating engaging *Flashcard* materials for young learners: A developmental study on English language teaching in primary schools. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, **13**(1), 88–102. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.13009>
- Syamsiyah, N., & Ma'rifatulloh, S. (2023). The effectiveness of using *Flashcard* to improve students vocabulary mastery. *Journal of Science and Education Research*, **2**(2), 25– 30. <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.37>