

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL
TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

Nurul Maftukhtail A¹, Riris Setyo Sundari², Bagus Ardi Saputro³

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

[1nurulema792@gmail.com](mailto:nurulema792@gmail.com) , [2ririssetyo@upgris.ac.id](mailto:ririssetyo@upgris.ac.id) , [3bagusardi@upgris.ac.id](mailto:bagusardi@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital flashcards on the English vocabulary mastery of third-grade elementary school students. The main issue addressed is the low level of vocabulary mastery caused by learning methods that are less engaging. The research employed a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design. Data were collected through tests administered before and after the treatment, then analyzed to identify changes in students' abilities. The findings show that digital flashcards have a positive impact on improving vocabulary mastery. This media is effective because it provides interactive and engaging learning experiences that align with the needs of elementary learners. Therefore, digital flashcards can be used as an alternative instructional media to enhance students' English vocabulary mastery.

Keywords: Digital Flashcards, Vocabulary Mastery, English Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan flashcard digital terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosakata akibat metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain One Group Pretest–Posttest. Data diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis untuk melihat perubahan kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Media ini efektif karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, flashcard digital dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: Flashcard Digital, Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Bahasa Inggris.

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memegang peranan penting dalam komunikasi global dan perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan yang mendesak dan telah diterapkan sebagai muatan lokal di berbagai sekolah dasar di Indonesia. Namun demikian, kemampuan penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan Kemendikbud (2022), lebih dari 60% siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dasar. Kelemahan ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, kurang interaktif, dan terbatasnya waktu pembelajaran yang tersedia (Fitriawan, 2021: 73). Selain itu, berbagai hambatan belajar (*learning obstacles*) turut memengaruhi rendahnya kemampuan kosakata siswa.

Menurut Mayaratih (2022: 56), *ontogenic obstacle* muncul ketika siswa belum menguasai kemampuan

awal atau konsep prasyarat, *didactical obstacle* berkaitan dengan proses pembelajaran yang kurang efektif, termasuk penggunaan metode atau media yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa, sedangkan *epistemological obstacle* terkait dengan sifat materi yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan desain pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik peserta didik untuk meminimalkan berbagai hambatan tersebut. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi alternatif solusi yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media digital menawarkan penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh Arshad (2023: 154) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi, seperti Augmented Reality, dapat meningkatkan kemampuan visualisasi peserta didik sehingga mendukung efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media flashcard

digital dipandang mampu memberikan stimulus visual yang kuat dan membantu siswa lebih mudah menguasai kosakata.

Dalam praktik pembelajaran, hambatan didaktis juga sering muncul, seperti kurangnya interaksi pedagogik antara guru dan siswa, tidak tersedianya penerapan konsep secara konkret, serta kecenderungan siswa hanya meniru tanpa mengonstruksi pengetahuan (Saputro, 2021: 50). Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung ketercapaian kompetensi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti flashcard digital, menjadi alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Flashcard digital memiliki keunggulan dalam mengombinasikan elemen multimedia berupa gambar, teks, dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih aktif serta bermakna.

Menurut (Menurut Sundari (2020: 3103), media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan

bermakna sehingga membantu siswa menerima informasi dengan lebih efektif. Rahmawati (2024: 46) menegaskan bahwa flashcard digital dengan fitur interaktif terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan motivasi siswa. Peran media pembelajaran sebagai penyampai pesan juga ditegaskan oleh Arisyanto (2021: 2830) yang menyatakan bahwa media memiliki fungsi esensial dalam mempermudah proses belajar. Media digital berbasis Android, misalnya, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Sejalan dengan itu, Hermansyah (2023: 238) menyebutkan bahwa flashcard digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone memberikan fleksibilitas belajar mandiri, sementara elemen visual dan audio di dalamnya membantu siswa memahami serta mengingat kosakata lebih efektif (Ashcroft, 2018: 15).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media flashcard digital terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan

kontribusi nyata bagi pembaruan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era modern.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SD yang dipilih melalui teknik *sampling jenuh*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian meliputi pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal kosakata, pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media flashcard digital, serta pelaksanaan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan. Instrumen yang digunakan berupa tes esai yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil

pretest dan posttest. Sebelum uji-t dilakukan uji normalitas, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan flashcard digital terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

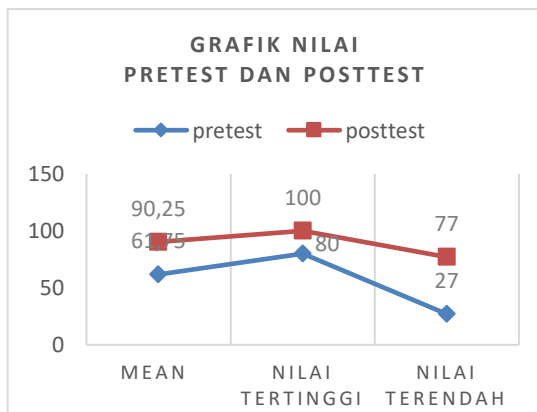
Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD 1 Pendem pada semester genap tahun pelajaran 2025 dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas III. Data penelitian diperoleh melalui instrumen soal pretest dan posttest yang mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Instrumen soal yang digunakan adalah 10 butir soal esai yang telah melewati uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran flashcard digital. Berikut adalah perbandingan nilai pretest dan posttest yang diperoleh:

Tabel 1. Nilai *pretest* dan *posttes*

Berdasarkan hasil diatas di peroleh hasil penguasaan kosakata siswa sebelum diberi perlakuan menunjukkan rata-rata sebesar 61,75 dengan nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 80. Sedangkan nilai rata rata *posttest* sebesar 90,25 dengan nilai terendah 77 dan nilai tertinggi 100. Dari nilai hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris siswa sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard digital*. Berikut ini adalah data rata-rata nilai terendah dan nilai tertinggi *pretest-posttest* disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik Nilai *pretest* dan *posttes*



Dilihat dari gambar grafik terlihat perbedaan nilai mean pretest

dan *posttest* siswa kelas III SD. Rata-

Nilai Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	80	27	61,75
<i>Posttest</i>	100	77	90,25

rata nilai *pretest* sebesar 61,75 sedangkan untuk rata rata nilai *posttest* sebesar 90,25 selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 28,5. Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji normalitas dan uji-t. Berikut ini adalah data rata-rata nilai terendah dan nilai tertinggi *pretest-posttest* disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis uji T

Df	Taraf Signifikan	Sig 2	t_{hitung}	t_{tabel}	ket
20	0,05	0,00	16,277	2,086	H_0 ditolak H_a diterima

Hasil uji normalitas dengan uji Liliefors menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, karena nilai L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} (L_{hitung} *pretest* = 0,108 dan L_{tabel} = 0,190; L_{hitung} *posttest* = 0,088 dan L_{tabel} = 0,190). Selanjutnya, hasil uji hipotesis (uji paired sample t-test) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 16,277, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,086. Karena t_{hitung} (16,277) lebih besar

dari ttabel (2,086), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media pembelajaran flashcard digital.

Media pembelajaran berbasis permainan kartu terbukti valid dan praktis untuk digunakan, serta efektif meningkatkan pemahaman siswa (Saputro, 2020: 9). Flashcard digital merupakan versi elektronik dari flashcard konvensional yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer. Media ini mengintegrasikan teknologi informasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Setiap kartu biasanya berisi teks atau keterangan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Menurut Hermansyah (2023: 238), flashcard digital dilengkapi dengan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan materi melalui gambar, teks, audio, dan video. Media ini mudah diakses dan digunakan,

sehingga sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa memahami materi. Pandangan ini diperkuat oleh Sundari (2022: 61) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memberikan stimulus visual dan auditif yang memperkuat pemahaman konsep siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan gambar, teks, dan suara dalam flashcard digital dapat meningkatkan retensi dan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. Flashcard digital sering dilengkapi elemen multimedia seperti suara, video, dan animasi yang memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Berikut adalah tampilan dan cara penggunaan *flashcard digital*:



Gambar 2. Tampilan Menu Flashcard

Halaman ini biasanya berisi pilihan untuk memulai pembelajaran dengan pilihan menu belajar dan bermain.



Gambar 3. Menu Belajar
Pada menu "Belajar", siswa dapat memilih berbagai kategori kosakata seperti angka, benda, bentuk, buah, makanan, sayur, dan hewan. Setiap kategori berisi kumpulan flashcard digital yang ditampilkan secara berurutan atau acak. Flashcard tersebut memadukan gambar, teks, dan audio sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengingat kosakata.



Gambar 4. Kartu Kosakata
Pada mode belajar, siswa memilih salah satu kategori kosakata, misalnya benda. Setiap kartu menampilkan gambar dan kata, serta menyediakan audio pengucapan yang dapat didengarkan. Siswa dapat menirukan pelafalan untuk memperkuat penguasaan kosakata.



Gambar 5. Menu Latihan/ permainan
Menu "Bermain" menyediakan aktivitas interaktif untuk memperkuat penguasaan kosakata. Salah satu contohnya adalah permainan "Menyusun Kata" yang membantu siswa mengenali ejaan dan struktur kata Bahasa Inggris melalui pendekatan berbasis permainan.

Flashcard digital juga mendukung interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Siswa tidak hanya melihat gambar atau teks, tetapi juga dapat mendengarkan

pengucapan kata dan mengulangnya, yang berkontribusi pada pembelajaran yang lebih mendalam. Fitur interaktif seperti permainan edukatif dan kuis juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif (Hermansyah, 2023).

Gambar 6. Penggunaan media
flashcard digital

Pada gambar 6 menggambarkan antusias siswa dalam penggunaan media *flashcard digital*. Peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard digital* memiliki pengaruh positif dan efektif. Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *flashcard digital* dapat meningkatkan penguasaan kosakata.

Tabel 3. Perbandingan Kalimat
Sederhana Siswa Sebelum dan
Sesudah Perlakuan

Kondisi Awal (salah)	Kondisi Setelah Perlakuan (Benar)
I lake apel	I like apple
I has book	I like book
The dogs in is the house	The dogs in is the house

She have a dog	She has a dog
----------------	---------------

Berdasarkan Tabel 3 Pada aspek kalimat sederhana sebelum perlakuan siswa sering melakukan kesalahan dalam menyusun kalimat sederhana berbahasa Inggris. Misalnya, kalimat “*I lake apel*” merupakan kesalahan ejaan dari *like* dan *apple*, kalimat “*I has book*” salah dalam penggunaan *to have* yang seharusnya *have*, serta “*She have a dog*” yang seharusnya menggunakan bentuk *has*. Selain itu, ada pula kalimat yang tidak sesuai struktur tata bahasa, misalnya “*The dogs in is the house*” yang masih rancu. Setelah dilakukan identifikasi berbagai bentuk kesalahan kosakata yang dilakukan siswa pada kondisi awal, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran yang digunakan mampu membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Secara teoritis, media ini selaras dengan prinsip-prinsip Teori Behaviorisme yaitu, Pengulangan materi melalui *flashcard* memperkuat memori siswa karena mereka berulang kali melihat dan mendengar kata yang dipelajari. Dan Teori Konstruktivisme, Fitur interaktif seperti visual, audio, dan kinestetik

mendukung keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dan membuat koneksi antar konsep. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam gambar teknik terbukti mampu meningkatkan kemampuan visualisasi siswa. Media berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Ali: 2024, 124).

Flashcard yang dilengkapi animasi dan suara dapat membantu memperbaiki pelafalan dan pemahaman kosa kata pada siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok seperti yang diamati oleh Saputro (2025: 2338) juga mendukung perkembangan kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata secara komunikatif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2017: 179) bahwa penerapan media *Flash cards* dapat membantu siswa belajar lebih fokus dan dapat mengenal kata dengan lebih mudah. Selain itu, media flashcard digital memanfaatkan pendekatan game-teaching, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan secara efektif meningkatkan motivasi serta

keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Menurut penelitian Kurnianingsih (2023: 240), media pembelajaran berbasis permainan kartu terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media kartubaik konvensional maupun digital mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian lain oleh Huda (2023: 44) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan itu, Atasya (2024: 55) menjelaskan bahwa media flashcard digital mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka menguasai kosakata Bahasa Inggris secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan flashcard digital tidak hanya terbukti meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flashcard digital memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SD. Peningkatan ini terbukti dari adanya kenaikan rata-rata nilai siswa dari 61,75 pada pretest menjadi 90,25 pada posttest. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung (16,277) lebih besar dari ttabel (2,086), yang membuktikan bahwa media ini efektif dan layak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, khususnya dalam pengajaran kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis Android bagi mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584–1592.
- Arshad, Z. M., Azhari, M. N., & Sundari, R. S. (2023). Need analysis for the development of augmented reality-based electronic design application in secondary school Design & Technology (D&T) subject. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 32(2), 154–163.
- Atasya, S. M., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 53–68.
- Ali, D. F., Ahmad, A. R., Omar, M., Noh@Seth, N. H., Che Lah, N. H., & Sundari, R. S. (2024). Technology application in enhancing visualization skills in learning engineering drawing: A systematic review. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 56(4), 124–141.
- Fitriawan, M. D., Budiman, M. A., & Rofian. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris di SD Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2020/2021.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10–18.
- Huda, L., Saputro, B. A., & Saputra, H. J. (2023). Analisis pengaruh media belajar GeoGebra materi pengukuran terhadap motivasi belajar siswa di SD

- Negeri Gondang 04. *Indonesian GeoGebra Journal*, 3(1), 1–10.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Laporan hasil Ujian Nasional 2022. Pusat Penilaian Pendidikan.
- Kurnianingsih, D., Saputro, B. A., & Saputra, H. J. (2023). Pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan kartu pintar pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–10.
- Mayaratih, E., Saputro, B. A., & Sary, R. M. (2022). Analisis learning obstacle pada materi pecahan di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 2(1), 52–64.
- Nurdiniawati, M. (2020). Penggunaan media flashcards untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan bahasa Arab. *Al-Af'idah*, 4(1).
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.
- Saputro, B. A., Yuliani, E., & Cahyadi, M. N. (2021). Analisis learning obstacle materi kecepatan dan debit pada pembelajaran daring sekolah dasar. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 9(1), 49–62.
- Saputro, M., Maulina, M., & Nasrullah, R. (2025). *The utilization of digital flashcard in English vocabulary learning at elementary school*.
- Siregar, A. (2025). Pengaruh flashcard digital Quizlet terhadap kemampuan penggunaan tata bahasa kalimat tidak langsung dalam bahasa Korea tingkat menengah pada pembelajaran mandiri (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sundari, R. S., Rohidi, T. R., Sayuti, S. A., & Hartono. (2020). *Barongan as media for the conservation of ethical value in education*. **International Journal of Scientific & Technology Research**, 9(2), 3102–3106.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukesi, A. N., Saputro, B. A., & Budiman, M. A. (2020). Analisis kemampuan penalaran operasi hitung bilangan cacah berbantu penyampaian Bahasa Inggris dengan model NHT sekolah dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 10(2), 10–19.
- Supriatin, T., & Rizkilillah, V. P. (2018). Teaching vocabulary using flashcard. *PROJECT*, 1(4), 453–458.
- Wiyaka, W., Prastikawati, E. F., & Saputro, B. A. (2022). Pengenalan nursery rhymes sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi guru TK di Kelurahan Sukorejo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 13(3), 570–577.