

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD DIGITAL* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN *VOCABULARY*
MASTERY ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Diajukan Oleh:

**Shafinatur Rahmah
NIM.1062022001**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2026 M/ 1448 H**

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD DIGITAL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *VOCABULARY* *MASTERY* ANAK USIA DINI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

Shafinatur Rahmah
NIM.1062022001

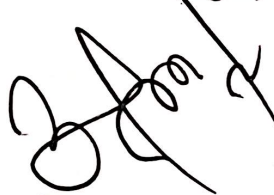
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Rita Mahriza, M.S
NIP. 198401172011012008

Pembimbing II,



Verryawan, M.Pd
NIP. 198412242019031005

PENGESAHAN PENGUJI
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN *VOCABULARY*
***MASTERY* ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

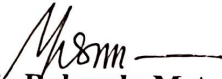
Telah Diuji Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata (S-I) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 06 Agustus 2026 M
22 Safar 1448 H

Dewan Penguji

Ketua,


Meutia Rahmah, M.A
NIDN. 7029058401

Sekretaris,


Vervawan, M.Pd
NIDN. 2024128402

Anggota,


Nur Balqis Mutia, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1321079202

Anggota,


Syarifina, M.Pd
NIDN. 2012069002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa


Prof. Dr. Saharuddin, M. Si.
NIDN. 1081720 03121007

ABSTRAK

Shafinatur Rahmah

NIM 10620220001, Pengembangan Media
Flashcard Digital Untuk Meningkatkan
Kemampuan *Vocabulary Mastery* Anak Usia Dini

Pembimbing

1. Rita Mahriza, MS 2. Veryawan, M. Pd

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media *Flashcard Digital* dan menilai kelayakannya dalam meningkatkan *vocabulary mastery* anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian meliputi satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, serta 12 anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media *Flashcard Digital* dilakukan melalui lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak, perancangan media dan materi kosakata Bahasa Inggris, pembuatan produk, implementasi kepada anak usia 5–6 tahun, serta evaluasi untuk penyempurnaan produk. Produk yang dihasilkan berupa *Flashcard Digital* berisi kosakata Bahasa Inggris huruf A–Z yang dilengkapi gambar, audio pelafalan, serta fitur interaktif *Flashcard*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel*. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 86,67%, ahli materi 93,33%, dan ahli bahasa 92% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, uji kelompok kecil memperoleh rata-rata 95,83% dan uji kelompok besar mencapai 96,88% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, Media *Flashcard Digital* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata kunci: *Flashcard Digital*, *Vocabulary Mastery*, Anak Usia Dini

06 Agustus 2026 M
Kamis, 22 Safar 1448 H

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I



Rita Mahriza, MS
NIDN. 2017018401

Pembimbing II



Veryawan, M. Pd
NIDN. 2024128402

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Ketua


Meutia Rahmah, M.A
NIDN. 2029058401

Sekretaris


Veryawan, M.Pd
NIDN. 2024128402

Anggota


Nur Balqis Mutia, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1321079202

Anggota


Syarifina, M.Pd.
NIDN. 2012069002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa


Prof. Dr. Sabaruddin, M.Si
NIDN. 198108172003121007

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafinatur Rahmah
NIM : 1062022001
Fakultas : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard Digital* Untuk Meningkatkan *Vocabulary Mastery* Anak Usia Dini”** untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku .

Langsa, 15 Juni 2026

Yang membuat pernyataan




Shafinatur Rahmah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah mengikuti ajarannya hingga akhir zaman. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi pendidikan Islam Anak Usia Dini Strata 1 (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa, dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard Digital* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary Mastery* Anak Usia Dini”**. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima bantuan, bimbingan, dan semangat dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, M.A selaku Rektor institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Prof. Dr. Sabaruddin, M,Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Bapak Veryawan, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya

dengan ikhlas dan sabar untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Rita Mahriza, M.S selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Orangtua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materi
6. Rekan – rekan yang selalu memberi dorongan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari adanya kesalahan karena masih terbatasnya pengetahuan dan Pengalaman yang penulis miliki, serta penulis menyadari sesungguhnya kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, penulis mohon maaf dan mengharapkan saran-saran, pendapat dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Langsa, 16 Agustus 2026

Penulis

Shafinatur Rahmah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Desain Uji Coba Produk	33
D. Subjek Uji Coba.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
Lampiran	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alat dan Bahan Pembuatan Media <i>Flashcard Digital</i>	24
Tabel 2. 2 Langkah- langkah pembuatan di Heyzine	25
Tabel 3. 1 Indikator Penilaian Pembelajaran.....	34
Tabel 3. 2 Lembar Observasi	35
Tabel 3. 3 Angket Ahli Materi	37
Tabel 3. 4 Angket Ahli Bahasa	37
Tabel 3. 5 Angket Ahli Media	38
Tabel 3. 6 Tabel Angket Respon Siswa	38
Tabel 3. 7 Skala Likert	39
Tabel 3. 8 kriteria Kelayakan	40
Tabel 3. 9 Penilaian Perkembangan Anak	40
Tabel 3. 10 Tingkat pencapaian.....	40
Tabel 3. 11 Skala Likert	41
Tabel 3. 12 Pedoman Skor Penilaian.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	56
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	59
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II	62
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Uji Coba Kelompok Kecil	64
Tabel 4. 7 Hasil Respon Uji Coba Lapangan	65
Tabel 4. 8 Hasil respon siswa (Uji kepraktisan).....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	31
--	----

ABSTRAK

Shafinatur Rahmah NIM 1062022001, Pengembangan Media *Flashcard Digital* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary Mastery* Anak Usia Dini

Pembimbing 1. Rita Mahriza, M.S 2. Veryawan, M.Pd

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media *Flashcard Digital* dan menilai kelayakannya dalam meningkatkan *vocabulary mastery* anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian meliputi satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, serta 12 anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media *Flashcard Digital* dilakukan melalui lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak, perancangan media dan materi kosakata Bahasa Inggris, pembuatan produk, implementasi kepada anak usia 5–6 tahun, serta evaluasi untuk penyempurnaan produk. Produk yang dihasilkan berupa *Flashcard Digital* berisi kosakata Bahasa Inggris huruf A–Z yang dilengkapi gambar, audio pelafalan, serta fitur interaktif *Flashcard*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel*. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 86,67%, ahli materi 93,33%, dan ahli bahasa 92% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, uji kelompok kecil memperoleh rata-rata 95,83% dan uji kelompok besar mencapai 96,88% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, Media *Flashcard Digital* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata kunci: *Flashcard Digital*, *Vocabulary Mastery*, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Shafinatur Rahmah NIM 1062022001, Development of Digital Flash Card Media For Enhancing Erly Chilhood Vocabulary Mastery

Pembimbing 1. Rita Mahriza, M.S 2. Veryawan, M.Pd

This study aims to develop Digital Flashcard Media and evaluate its feasibility in enhancing the vocabulary mastery of children aged 5–6 years. The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects include one media expert, one material expert, one language expert, and 12 early childhood children within the 5–6 age range. Data collection was conducted through observation and questionnaires, which were subsequently analyzed using descriptive quantitative methods based on percentage calculations. The results indicate that the development of the Digital Flashcard Media was carried out through five stages: analyzing learning needs and child characteristics, designing media and English vocabulary content, product manufacturing, implementation with children aged 5–6 years, and evaluation for product refinement. The resulting product is a Digital Flashcard containing English vocabulary from letters A to Z, equipped with images, pronunciation audio, as well as interactive features such as Flashcards, Match Up, Find the Match, Quiz, and Spin the Wheel. The validation results yielded percentages of 86.67% from the media expert, 93.33% from the material expert, and 92% from the language expert, all falling into the "highly feasible" category. Meanwhile, the small-group trial obtained an average of 95.83% and the large-group trial reached 96.88%, categorized as Berkembang Sangat Baik (BSB) or Very Well Developed. Based on these findings, the Digital Flashcard Media is declared highly feasible for use as a learning medium to help improve early childhood English vocabulary mastery.

Kata kunci: *Flashcard Digital, Vocabulary Mastery, Early Childhood Education (ECE).*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah SWT yang harus dilindungi dan dididik dengan penuh tanggung jawab. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat, yang sering disebut sebagai masa emas (*golden age*). Pada masa ini, perkembangan otak anak mencapai tingkat optimal sehingga setiap rangsangan yang diterima akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik mereka di masa mendatang. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat, terarah, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

Anak usia dini memiliki karakteristik unik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan meniru yang kuat, serta ketertarikan terhadap hal-hal yang bersifat konkret dan visual. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, bermain, serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran, anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, warna, suara, dan aktivitas yang menyenangkan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat dibutuhkan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu perkembangan yang harus krusial pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus dasar

pembentukan kemampuan berpikir. Salah satu komponen penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata. Kosakata yang memadai membantu anak memahami instruksi, mengekspresikan gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak, semakin berkembang pula kemampuan berpikir dan komunikasinya.

Pengenalan bahasa Inggris dasar sejak usia dini menjadi salah satu upaya strategis untuk memperkaya kemampuan bahasa anak. Pada usia dini, kemampuan mendengar dan berbicara berkembang sangat pesat, sehingga periode ini menjadi waktu yang tepat untuk memperkenalkan bahasa asing. Darmawan dkk. menjelaskan bahwa anak usia 2–6 tahun berada pada masa sensitif bahasa, di mana mereka lebih mudah menyerap simbol, bunyi, dan kosakata baru dari lingkungan sekitarnya.¹ Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak dini dapat membantu anak membangun dasar penguasaan kosakata dan struktur bahasa secara lebih alami dan efektif.

Pembelajaran bahasa Inggris sejak dini juga memberikan manfaat sosial dan akademik. Anak-anak yang terbiasa menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam aktivitas kelompok menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan lebih mampu berkolaborasi dengan teman sebaya. Selain itu, penguasaan bahasa Inggris dasar membantu anak memiliki kesiapan yang lebih baik ketika memasuki jenjang pendidikan formal, mengingat bahasa Inggris telah diajarkan di sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris dasar tidak hanya memperkaya kemampuan bahasa anak, tetapi juga membentuk fondasi penting

¹ Susilo Budi Darmawan et al., "The Importance of English Learning at an Early Age," *Dharmakayana* 1, no. 2 (2024).

bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kesiapan akademik mereka di masa depan.

Amiruddin dan Sumiati menekankan bahwa langkah penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa anak di era kontemporer adalah membangun komunikasi yang efektif dan memanfaatkan teknologi digital secara bijak sebagai alat belajar yang menarik dan interaktif.² Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, terutama apabila dikemas dalam bentuk media yang sesuai dengan dunia anak.

Hal ini diperkuat oleh Prasetyo dan Rosidah, yang menyatakan bahwa kesuksesan dalam perkembangan bahasa tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti kartu gambar (*flashcard*). Penggunaan kartu gambar memiliki dampak signifikan dalam memperkuat pemahaman anak terhadap konsep dan mempercepat proses menghafal kosakata baru, karena melibatkan unsur visual yang menarik.³

Berdasarkan berbagai manfaat tersebut, efektivitas pembelajaran bahasa Inggris dasar pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan. Penggunaan metode interaktif seperti permainan, lagu, serta media visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata dan struktur bahasa

² Amiruddin dan Sumiati, "Peran Pendidikan orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): hlm.823.

³ Agus Fathoni Prasetyo dan Umi Rosidah, "Pengembangan Media *Animal Flash Card* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini," *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2023): hlm. 68.

anak secara signifikan. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, warna, dan aktivitas yang menyenangkan.⁴

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi. Salah satu alternatif yang relevan adalah pengembangan media *Flashcard Digital*, yang menggabungkan kekuatan visual kartu gambar dengan unsur interaktif berbasis teknologi. Media ini diharapkan dapat membantu anak memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TK Nurul A'la, peneliti melihat adanya potensi besar dalam perkembangan bahasa anak yang masih dapat dioptimalkan kembali. Saat ini, proses pengenalan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris di sekolah tersebut telah berjalan dengan baik menggunakan alat peraga fisik. Namun, seiring dengan karakteristik anak usia dini yang sangat dinamis, penggunaan media yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif menyebabkan sebagian anak cepat kehilangan fokus serta kurang mampu mengingat kembali kosakata yang telah diperkenalkan. Hal ini terlihat saat pengenalan kosakata baru dari alfabet A-Z, di mana anak cenderung membutuhkan stimulasi yang lebih interaktif untuk dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan secara mendalam.

Fenomena tersebut menjadi sebuah peluang untuk menghadirkan inovasi media yang selaras dengan perkembangan zaman dan dunia bermain anak.

⁴ Adzra Atifah Azhar et al., "Pengenalan Dasar-Dasar Bahasa Inggris For Young Learners," *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2022): 39–44.

Stimulasi berbasis visual dan auditori yang lebih variatif diyakini dapat menjadi pelengkap bagi metode pembelajaran yang sudah ada. Sebagaimana disampaikan oleh Susantini dan Kristiantari, pemanfaatan *Flashcard Digital* yang interaktif dapat meningkatkan antusiasme serta memperkuat pemahaman konsep pada anak.⁵ Sejalan dengan hal tersebut, Salsabila, dkk. menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital efektif dalam menciptakan interaksi yang aktif dan meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini menunjukkan bahwa media digital hadir bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pendukung untuk menghidupkan suasana kelas agar lebih ceria dan partisipatif.⁶

Berangkat dari keinginan untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Anak Usia Dini, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Game Flashcard Digital*. Media ini dirancang dengan fitur gambar dan audio pengucapan yang jernih, sehingga diharapkan mampu memfasilitasi anak untuk terlibat aktif dalam mengenal kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Melalui latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan Media *Flashcard Digital* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary Mastery* Anak pada Usia 5-6 tahun.

⁵ I Wayan Susantini dan M. G. R. Kristiantari, “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): hlm. 25.

⁶ Chairunisa Salsabila, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 1 (2025): hlm. 4370.

B. Batasan Masalah

Untuk memastikan bahwa penelitian ini lebih terfokus dan pembahasan tetap berpusat pada tujuan utama, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media *Flashcard Digital* untuk meningkatkan *vocabulary mastery* pada anak usia 5-6 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan Media *Flashcard Digital* untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana hasil uji validitas Media *Flashcard Digital* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dalam bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana hasil efektivitas Media *Flashcard Digital* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dalam bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana hasil kepraktisan penerapan Media *Flashcard Digital* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dalam bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan Media *Flashcard Digital* yang dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.
4. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Format Media: Berupa aplikasi *Flashcard Digital* interaktif yang menggabungkan elemen gambar, teks kosa kata, dan audio pengucapan bahasa Inggris.
2. Kegunaan: Media ini dirancang untuk dapat dioperasikan secara praktis melalui perangkat digital (laptop atau *smartphone*) guna meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini.
- 3.

F. Manfaat Pengembangan

1). Manfaat Teoritis

Secara keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* melalui media digital.

2). Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi alat bantu mengajar yang kreatif agar suasana kelas lebih hidup dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa guru dituntut mampu mengembangkan dan memanfaatkan berbagai sumber serta media pembelajaran secara kreatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Dengan tersedianya media yang inovatif, guru memperoleh alternatif baru dalam merancang kegiatan belajar bahasa Inggris yang lebih variatif sehingga dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

b. Bagi Anak

Penelitian ini dapat membantu anak mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan cara yang lebih seru dan mudah diingat. Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mempersiapkan anak menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 yang semakin kompetitif. Selain itu, anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sangat peka terhadap stimulasi, sehingga pemberian media pembelajaran yang menarik pada periode ini dapat

mengoptimalkan perkembangan bahasa anak secara menyenangkan dan tidak membebani.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi (IT) di sekolah agar kualitas pendidikan semakin berkembang. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu upaya sekolah dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar serta daya saing lembaga pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, sekolah juga dapat menunjukkan komitmennya dalam mengikuti perkembangan zaman sekaligus memberikan citra positif di mata orang tua dan masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana belajar bagi peneliti untuk merancang produk pendidikan yang bermanfaat dan tepat sasaran bagi anak didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi secara optimal di lapangan. Melalui proses penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan teori ke dalam praktik, mengasah kemampuan analisis terhadap kebutuhan anak usia dini, serta melatih keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menjadi bekal dan kontribusi

nyata bagi pengembangan dunia pendidikan anak usia dini di masa mendatang.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan di lapangan.⁷ Adapun pengembangan dalam studi ini merujuk pada serangkaian prosedur atau tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran, serta mengevaluasi kelayakan produk-produk tersebut untuk diterapkan dalam proses pendidikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang mendefinisikan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan di lapangan.

2. Media *Flashcard Digital*

Flashcard Digital adalah alat bantu pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menggabungkan teks, visual, dan audio pengucapan bahasa Inggris. Alat ini dikembangkan khusus untuk menarik

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 28.

perhatian anak dan memudahkan penguasaan kosakata melalui perangkat elektronik.

Media ini dikembangkan khusus untuk menarik perhatian anak dan memudahkan penguasaan kosakata melalui perangkat elektronik. Hal ini diperkuat oleh Susantini & Kristiantari yang menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis pendekatan saintifik dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak usia dini secara lebih optimal dibandingkan media konvensional.⁸ Selain itu, Andriani & Dewi juga membuktikan bahwa media *flashcard* digital berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak karena tampilannya yang interaktif mampu menarik minat dan meningkatkan daya ingat anak terhadap kata-kata baru yang dipelajari.⁹

3. Penguasaan Kosakata (*Vocabulary Mastery*)

Penguasaan Kosakata adalah kemampuan anak untuk mengidentifikasi, menghafal, dan memahami arti kata-kata dasar bahasa Inggris yang diajarkan. Dalam penelitian ini, penguasaan difokuskan pada tema kosakata spesifik yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian tentang penguasaan ini difokuskan pada tema kosakata spesifik yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Madyawati menjelaskan bahwa penguasaan kosakata pada anak

⁸ I Wayan Susantini dan M. G. R. Kristiantari, "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): hlm. 25.

⁹ Aulia Andriani dan Sari Dewi, "Pengaruh Media *Flashcard* Digital dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak," *Jurnal Pendidikan AURA*, 4.2 (2023), h. 137.

usia dini merupakan dasar utama dalam perkembangan bahasa, sebab semakin banyak kosakata yang dikuasai anak, semakin baik pula kemampuannya dalam berkomunikasi dan memahami informasi di sekitarnya.¹⁰ Dengan demikian, penguasaan kosakata dalam penelitian ini tidak hanya diukur dari kemampuan anak mengucapkan kata, tetapi juga dari kemampuannya mengenali makna dan menggunakan kata tersebut dalam konteks yang sederhana.

4. **Anak Usia Dini.**

Anak usia dini dalam studi ini terdiri dari anak berusia 5-6 tahun yang termasuk dalam Kelompok B. Kriteria seleksi ini didasarkan pada fase ideal perkembangan bahasa, di mana mereka dapat diperkenalkan pada kosakata bahasa asing dalam bentuk yang sederhana. Khadijah & Amalia menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional, sehingga periode ini sangat tepat untuk memberikan berbagai stimulasi pendidikan, termasuk pengenalan bahasa asing sejak dini.¹¹

¹⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 41.

¹¹ Khadijah dan Nurul Amalia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2021).

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok individu yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga genap enam tahun. Menurut Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, masa ini dipandang sebagai tahapan awal yang sangat penting dan fundamental dalam seluruh rentang perkembangan hidup manusia.¹² masa ini sering kali diidentikkan dengan istilah masa emas atau *golden age*. Disebut sebagai masa emas karena pada masa ini anak memiliki potensi yang sangat besar untuk menyerap berbagai informasi dan stimulasi dari lingkungannya secara cepat, yang mana hal ini tidak akan terulang kembali pada masa-masa berikutnya.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Maya S. menguraikan bahwa pada masa *golden age*, pertumbuhan fisik maupun mental anak berlangsung sangat kuat. Secara biologis, kualitas dan kuantitas jaringan saraf yang terbentuk pada masa ini akan menjadi penentu tingkat kecerdasan anak di masa yang akan datang.¹³ Oleh karena itu, kesalahan dalam memberikan stimulasi pada masa ini dapat berdampak pada terhambatnya potensi anak secara permanen.

Selain tinjauan secara teoretis, kebijakan pendidikan di Indonesia juga memberikan batasan formal mengenai kelompok usia ini. Berdasarkan

¹² Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Konsep Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h. 32.

¹³ Maya. S, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: C-klik Media, 2020), h. 14.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah mereka yang berada pada rentang usia nol hingga enam tahun.¹⁴ Direktorat Pembinaan PAUD mempertegas bahwa masa ini merupakan masa peletak dasar atau pondasi bagi seluruh aspek pertumbuhan, mulai dari aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, pendidikan yang lebih tinggi sosial emosional, hingga kemampuan bahasa. Pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan pada awal kehidupan ini menjadi kunci utama bagi keberhasilan anak dalam menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang berada dalam masa pertumbuhan paling kritis. Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada anak usia 5-6 tahun. Mengingat besarnya potensi serap otak anak di usia ini, penggunaan media *Flashcard Digital* diharapkan dapat menjadi sarana stimulasi yang efektif untuk membantu anak dalam menguasai kosakata bahasa Inggris secara optimal dan menyenangkan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat khas dan berbeda secara signifikan jika dibandingkan dengan orang dewasa. Pemahaman terhadap ciri khas ini sangat penting bagi pendidik agar stimulasi yang diberikan selaras dengan tahapan perkembangan anak. Menurut Herdina Indrijati, terdapat

¹⁴ Republik Indonesia, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1 Ayat 14.

beberapa karakteristik utama yang mendasari proses belajar anak usia dini, antara lain:¹⁵

1. Relatif Tidak Terstruktur: Mengingat anak memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang cenderung pendek dan sifat yang spontan, maka kegiatan belajar perlu dirancang secara fleksibel. Karakteristik inilah yang melandasi peneliti untuk mengembangkan media *Flashcard Digital* yang bersifat dinamis, visual, dan interaktif guna menjaga fokus anak agar tetap terarah selama proses pengenalan kosakata.
2. Terintegrasi (*Integrated Learning*): Anak usia dini memahami informasi secara menyeluruh atau holistik. Oleh karena itu, penyampaian materi bahasa Inggris sebaiknya tidak diberikan melalui pemisahan materi yang kaku, melainkan dikaitkan secara terpadu dengan berbagai aspek perkembangan lainnya.
3. Kontekstual: Proses pendidikan harus diselenggarakan dengan memperhatikan lingkungan sekitar anak. Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi yang diberikan berkaitan dengan benda-benda nyata yang sering ditemui anak setiap hari.
4. Pengalaman Langsung: Anak belajar melalui kegiatan konkret dan pengalaman langsung. Hal ini disesuaikan dengan tingkat berpikir anak yang masih berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka membutuhkan representasi visual yang kuat untuk memahami sebuah simbol atau kata.

¹⁵ Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 157-158.

5. Suasana Bermain dan Menyenangkan (*Joy at Learning*): Dunia anak adalah dunia permainan. Lingkungan belajar yang tidak membosankan dan penuh kegembiraan sangat mendukung anak dalam menyerap informasi baru secara optimal.
6. Responsif: Pembelajaran hendaknya menghargai perbedaan minat, bakat, serta kemampuan individu. Sebagaimana dikemukakan oleh Alfitriani Siregar, pendekatan yang responsif akan membuat penguasaan bahasa menjadi lebih efektif karena metode yang digunakan disesuaikan dengan profil dan kenyamanan belajar masing-masing anak.¹⁶

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan (*development*) merupakan proses perubahan yang terjadi secara berkesinambungan sepanjang rentang kehidupan manusia. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan utama yang harus distimulasi pada anak usia dini secara bersamaan, yaitu:¹⁷

1. Nilai Agama dan Moral: Aspek ini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter anak. Anak diajarkan untuk mengenal Tuhan melalui ciptaan-Nya, memahami simbol-simbol agama, serta mulai mempraktikkan ibadah harian. Pada fase ini, anak juga dibiasakan untuk menerapkan perilaku terpuji seperti jujur, penolong, hormat kepada orang

¹⁶ Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, (Medan: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), h. 12-15.

¹⁷ Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 30.

tua, dan menjaga kebersihan lingkungan sebagai bentuk syukur kepada Sang Pencipta.¹⁸

2. Fisik-Motorik: Aspek ini mencakup pertumbuhan biologis dan koordinasi gerak tubuh. Terdiri dari motorik kasar yang melibatkan otot besar (seperti berlari, memanjat, dan menjaga keseimbangan) serta motorik halus yang melibatkan koordinasi mata dan tangan (seperti meronce, menggunting, dan menulis). Perkembangan fisik yang sehat sangat menunjang kepercayaan diri anak dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.¹⁹
3. Kognitif: Penekanan pada aspek ini adalah kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Berdasarkan teori Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai mampu merepresentasikan dunia melalui kata-kata dan gambar secara simbolik. Anak diajarkan untuk mengenal konsep bilangan, pola, klasifikasi benda berdasarkan warna atau bentuk, serta kemampuan dasar dalam memecahkan masalah sederhana.²⁰
4. Bahasa: Perkembangan bahasa meliputi kemampuan menyimak, memahami instruksi, serta kemampuan mengekspresikan pikiran secara lisan maupun tulisan sederhana. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi sosial yang penting. Keberhasilan pada aspek ini sangat dipengaruhi oleh kuantitas dan kualitas kosakata (*vocabulary*) yang diserap anak. Oleh

¹⁸ Aden R, *Serba Serbi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: SIKLUS, 2011), h. 81.

¹⁹ Jhon W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 7.

²⁰ Khadijah dan Nurul Amalia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2021).

karena itu, penyediaan media yang kaya akan stimulus kata menjadi faktor penentu kemajuan bahasa anak.²¹

5. Sosial-Emosional: Aspek ini menitikberatkan pada kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan orang lain. Anak belajar untuk berbagi, bekerja sama dalam tim, mengantri, serta menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Kematangan sosial-emosional sangat penting agar anak mampu beradaptasi dengan aturan sosial dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri.²²
6. Seni: Aspek seni merupakan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi imajinasi dan kreativitasnya. Hal ini mencakup kepekaan terhadap suara, ritme, gerakan tari, serta kemampuan menghasilkan karya visual melalui menggambar atau membentuk. Melalui seni, anak belajar menghargai keindahan dan memiliki cara yang unik untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan tanpa terikat aturan yang kaku.²³

2. Kemampuan Penguasaan kosakata Bahasa Inggris

a. Definisi Kosakata (*Vocabulary Mastery*)

Kosakata atau *vocabulary* merupakan sekumpulan kata yang menjadi bagian dari bahasa tertentu dan digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat dalam berkomunikasi. Dalam konteks pendidikan, *vocabulary mastery* atau penguasaan kosakata diartikan sebagai tingkat kemampuan seseorang dalam

²¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 41.

²² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 45.

²³ Hesti Wulandari dan Edi Purwanta, "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK", *Jurnal Obsesi*, Vol. 5 No. 1, (2021), h. 459.

mengenal, memahami, serta menggunakan kata-kata tersebut secara tepat, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.²⁴ Bagi anak usia dini, penguasaan kosakata adalah elemen linguistik paling dasar yang menentukan keberhasilan penguasaan bahasa secara keseluruhan. Menurut Vygotsky, bahasa adalah alat utama bagi anak untuk berpikir dan membangun konsep, sehingga semakin banyak kosakata yang diserap, maka semakin optimal pula perkembangan kognitif dan kemampuan komunikasinya.²⁵

b. Urgensi Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

Mengenalkan bahasa Inggris sejak usia dini didasarkan pada teori masa emas (*golden age*), di mana otak anak memiliki fleksibilitas atau plastisitas yang luar biasa dalam menyerap bunyi dan struktur bahasa asing secara alami. Alfitriani Siregar menegaskan bahwa pengenalan bahasa Inggris di taman kanak-kanak bukan bertujuan agar anak fasih seketika, melainkan untuk membangun keakraban (*familiarity*) terhadap kosakata internasional, memperluas wawasan budaya, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk berinteraksi di masa depan.²⁶ Selain itu, di era digital saat ini, pengenalan bahasa Inggris menjadi penting karena sebagian besar perangkat teknologi dan informasi menggunakan bahasa tersebut sebagai pengantar utama.²⁷

c. Indikator Penguasaan Kosakata

²⁴ Prakisia Wibowo Arfanira, "Pengaruh Model Pembelajaran Frayer Berbantuan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata", Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2024.

²⁵ Jhon W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 10.

²⁶ Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, (Medan: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), h. 15.

²⁷ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 50.

Untuk mengukur sejauh mana anak usia 5-6 tahun telah menguasai kosakata baru melalui penggunaan media pembelajaran, terdapat beberapa indikator yang dapat diamati, antara lain:²⁸

1. Kemampuan Reseptif (Menyimak): Anak mampu mengenali dan membedakan bunyi kosakata yang diucapkan melalui media suara (audio) atau oleh pendidik, serta dapat menghubungkannya dengan objek yang dimaksud.
2. Kemampuan Ekspresif (Melafalkan): Anak mampu mengucapkan kembali kosakata bahasa Inggris dengan pelafalan (*pronunciation*) yang mendekati benar melalui bantuan rangsangan visual.
3. Kemampuan Mengidentifikasi: Anak mampu menunjukkan, memilih, atau mencocokkan gambar yang sesuai dengan kosakata yang didengar secara tepat tanpa ragu-ragu.

3. Media *Flashcard Digital*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dalam Antika kata “media” berasal dari Bahasa latin yang sebenarnya bentuk jamak dari kata “medium” dengan arti harfiahnya “perantara”. Dengan demikian media merupakan sesuatu yang dapat menjadi perantara atau suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁹

²⁸ Hesti Wulandari dan Edi Purwanta, "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK", *Jurnal Obsesi*, Vol. 5 No. 1, (2021), h. 459.

²⁹ Rindi Antika, Aan Nurfahrudianto, and Yuni Katminingsih, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Development of Learning Video Media,” *Jurnal: SINKESJAR*, 2021, 591–96.

Menurut Ahmad Susanto, media bukan sekadar alat bantu mekanis, melainkan instrumen yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga tercipta pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.³⁰ Pembelajaran Adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Nurdyansyah dalam Wijayanto media pembelajaran Adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.³¹ Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media berfungsi sebagai jembatan untuk mentransformasi konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.³²

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran serta hasil yang hendak dicapai. Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Hilmi media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk

³⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 5.

³¹ Muhammad Wijayanto and Hanin Niswatul Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Terintegrasi Materi Pembelajaran IPA," *Jurnal Ilmiah: AL-THIFL* 3 (2023).

³² *Ibid.*, h. 7.

memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.³³

Berdasarkan pemaparan pengertian media pembelajaran diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai perantara seorang pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian, serta minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang efektif serta efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Hakikat *Flashcard*

Flashcard merupakan media pembelajaran berbasis visual yang terdiri dari sekumpulan kartu kecil berisi gambar, kata-kata, atau simbol tertentu yang dirancang untuk melatih kecepatan daya ingat melalui teknik rangsangan kilas.³⁴ Karakteristik utama dari *flashcard* adalah penyajian informasinya yang singkat dan dilakukan secara berulang-ulang (*repetition*). Hal ini sangat relevan dengan teori perkembangan anak usia dini yang memiliki rentang konsentrasi cenderung pendek, namun memiliki kemampuan daya serap visual yang sangat tajam.³⁵

c. Konsep *Flashcard Digital*

Flashcard Digital merupakan inovasi hasil pengembangan media kartu konvensional yang ditransformasikan ke dalam format elektronik atau aplikasi

³³ Muhammad Hilmi, Sabitul Azmi, and Tutik Susilowati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Qr Code Multi-Platform Pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di SMKN 1 Karanganyar Pendahuluan" 9, no. 1 (2025): 69–79.

³⁴ Prakisya Wibowo Arfanira, "Pengaruh Model Pembelajaran Frayer Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata", Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2024.

³⁵ *Loc. Cit.*

interaktif. Berbeda dengan kartu cetak yang bersifat statis, konsep *flashcard digital* mengintegrasikan elemen multimedia secara komprehensif, meliputi visual diam, animasi sederhana, hingga fitur audio.³⁶

Dalam pembelajaran bahasa asing, fitur audio pada media digital ini menjadi komponen penting. Anak tidak hanya melihat representasi visual dari suatu benda, tetapi juga mendengar pelafalan (*pronunciation*) yang akurat dari penutur asli (*native speaker*). Hal ini membantu anak membangun asosiasi antara lambang bunyi dan makna kata secara lebih sinkron dan mendalam.³⁷

d. Kelebihan *Flashcard Digital* dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media digital dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris memiliki beberapa keunggulan strategis dibandingkan media konvensional, antara lain:

1. Stimulasi Multisensori: Media ini mengaktifkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga mempercepat proses penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang (*long-term memory*).
2. Efisiensi dan Daya Tahan: Materi dalam format digital tidak akan mengalami kerusakan fisik seperti sobek atau basah, serta mampu menampung ratusan tema kosakata dalam satu perangkat yang praktis dibawa.

³⁶ Hesti Wulandari, "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK", Jurnal Obsesi, Vol. 5 No. 1, (2021), h. 459.

³⁷ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 55.

3. Interaktivitas dan Motivasi: Adanya elemen suara dan tampilan layar yang cerah meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam belajar, sehingga meminimalisir rasa bosan yang sering muncul pada metode pembelajaran ceramah.³⁸

e. Prosedur Pembuatan Media Game *Flashcard Digital (Heyzine)*

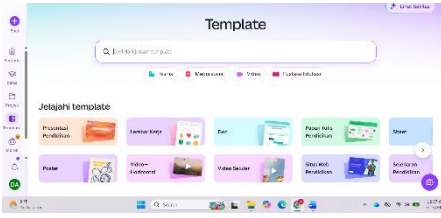
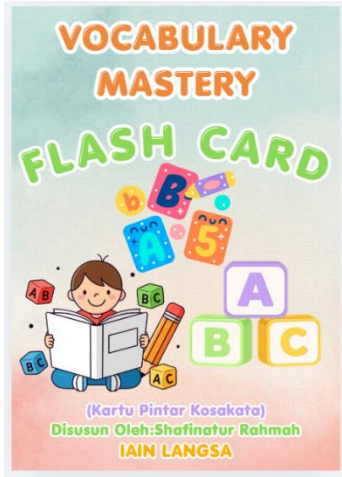
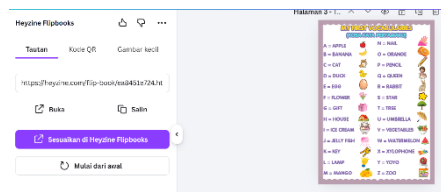
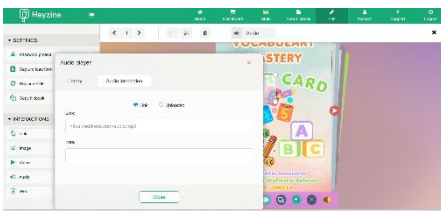
Peneliti menggunakan platform digital *Heyzine* untuk mengembangkan media permainan *Flashcard*. Prosedur pembuatannya lebih efektif karena sistem interaksi dan suara sudah disediakan secara otomatis oleh *platform*. Adapun tahapannya adalah:

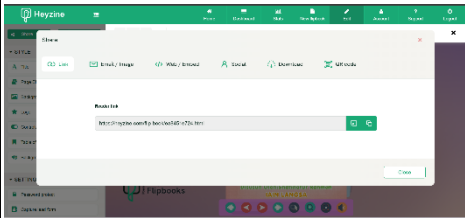
Tabel 2. 1 Alat dan Bahan Pembuatan Media *Flashcard Digital*

No.	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat: Laptop dan Jaringan Internet untuk mengakses aplikasi canva dan website heyzine	
2.	Bahan: Akun Canva/, daftar kosakata alfabet a-z bahasa Inggris, dan website heyzine	

³⁸ *Op. Cit.*, h. 58.

Tabel 2. 2 Langkah- langkah pembuatan di Heyzine

No.	Tahap Pengembangan	Gambar
1.	Persiapan & Perancangan: Peneliti melakukan login pada aplikasi canva menggunakan akun Google untuk memulai pembuatan media baru.	
2.	Mendesain Flashcard di Canva: Peneliti membuat desain <i>flashcard</i> yang memuat huruf alfabet A–Z, kosakata Bahasa Inggris, serta terjemahan Bahasa Indonesia. Setiap huruf alfabet disertai elemen gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.	
3.	Konversi ke heyzine: Peneliti membuka website Heyzine di aplikasi canva dan mengunggah file <i>flashcard</i> yang telah dibuat di Canva untuk dikonversi menjadi <i>flipbook</i> digital interaktif.	
4.	Pengeditan di heyzine: Pada platform Heyzine, peneliti menambahkan elemen audio pada setiap halaman yang memuat pelafalan huruf, kosakata Bahasa Inggris, serta terjemahan Bahasa Indonesia untuk mendukung stimulasi auditori anak. Dan juga peneliti mengatur <i>page effect</i> menjadi “card”, menambahkan <i>background</i> , <i>controls</i> dan lain- lain nya.	

5.	Publikasi dan pembagian link: Peneliti menekan tombol "Save" untuk menyimpan media. Media otomatis tersimpan dalam bentuk flashcard digital interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran. Dan peneliti menekan <i>share</i> dan mengcopy link agar bisa di bagikan.	

Sebagai komponen tambahan dalam media *Flashcard Digital*, peneliti juga mengintegrasikan tautan permainan interaktif melalui platform *Wordwall* yang disisipkan pada bagian akhir media *flipbook* Heyzine. Penambahan tautan permainan *Wordwall* ini merupakan hasil revisi berdasarkan saran dari ahli materi, yang merekomendasikan adanya variasi permainan interaktif berbasis digital untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Platform *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini secara menyenangkan.³⁹

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, berbagai penelusuran yang peneliti lakukan, seperti melakukan penelusuran terhadap penelitian perdahulu yang relevan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah:

1. Ruli Hafidah, dkk. (2025) dalam penelitiannya berjudul "Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (AR) *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Bahasa Inggris Anak Usia Dini" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris melalui media AR *flashcard*. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR). Hasilnya menunjukkan adanya kemajuan pada keterampilan guru dalam menerapkan teknologi serta mampu meningkatkan motivasi belajar anak.⁴⁰

2. Aulia Andriani dan Sari Dewi (2023) melalui penelitian berjudul "Pengaruh Media *Flashcard Digital* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak" bertujuan untuk mengetahui efektivitas media digital terhadap peningkatan kosakata. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard digital* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.⁴¹
3. Putri Alifia Nur Meidina, dkk. (2024) meneliti tentang "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Vocabulary Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan *vocabulary* melalui model pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar 60% menjadi 80% pada siklus II.⁴²

⁴⁰ Ruli Hafidah, dkk., "Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini," *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9.1 (2025), h. 418.

⁴¹ Aulia Andriani dan Sari Dewi, "Pengaruh Media Flashcard Digital dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak," *Jurnal Pendidikan AURA*, 4.2 (2023), h. 137.

⁴² Putri Alifia Nur Meidina, dkk., "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Vocabulary Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10.3 (2024), h. 282.

4. Afifah Khusnul Khotimah (2023) melakukan penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Metode Bernyanyi". Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan perbendaharaan kata anak melalui nada dan bunyi. Hasilnya menunjukkan metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan mengucapkan kosakata baru secara signifikan.⁴³
5. Erna Budiarti (2025) membahas tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media digital yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan media digital yang mengintegrasikan gambar dan suara mampu memperkuat keterlibatan anak dalam proses pengenalan bahasa.⁴⁴

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel, metode, subjek, serta bentuk perlakuan yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan berbagai pendekatan seperti media Augmented Reality (AR), metode PAR, kuantitatif eksperimen, model Make A Match, serta metode bernyanyi, dengan subjek yang beragam termasuk siswa sekolah dasar dan kajian deskriptif umum tentang teknologi. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media *flashcard digital* dengan metode Research and Development (R&D) yang ditujukan untuk anak usia dini. Adapun persamaan dari kelima penelitian tersebut terletak pada variabel

⁴³ Afifah Khusnul Khotimah, "Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini dengan Metode Bernyanyi", *PRECHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2023), h. 110.

⁴⁴ Erna Budiarti, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, (2025), h. 15.

Y, yaitu peningkatan kemampuan penguasaan kosakata (vocabulary mastery), serta penggunaan media berbasis visual dan digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁵

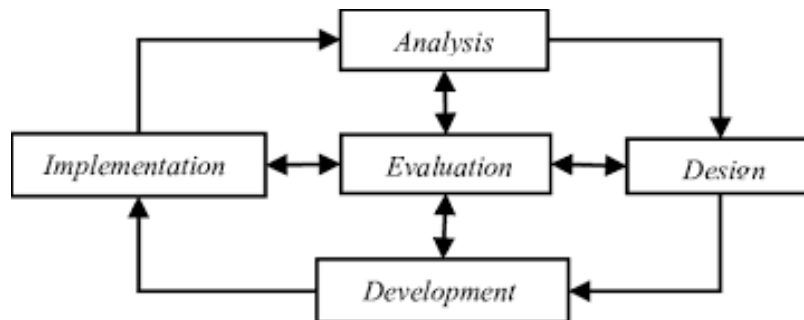
Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Flashcard Digital* berbasis *Flipbook* yang di desain menggunakan aplikasi canva dan website *heyzine* untuk mengenalkan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Nurul A'la. Model pengembangan yang digunakan sebagai acuan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁴⁶

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media *Flashcard Digital* ini mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Alur pengembangan tersebut digambarkan pada bagan berikut:

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 394.

⁴⁶ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.



Gambar 3. 1 Skema Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE ialah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah di TK Nurul A'la dengan menggunakan observasi langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengenalan kosakata Bahasa Inggris masih menggunakan media cetak konvensional. Peneliti menganalisis karakteristik anak Kelompok B yang memerlukan rangsangan visual dan audio, sehingga diputuskan untuk mengembangkan media *Flashcard Digital* dengan materi kosakata yang mewakili huruf alfabet a-z.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal (*blue-print*) media flashcard digital yang mencakup penentuan materi, desain tampilan, serta komponen visual dan audio.

Peneliti memilih kosakata yang mewakili huruf alfabet A-Z yang disesuaikan dengan kurikulum TK dan indikator perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun, berdasarkan kedekatan dengan kehidupan sehari-hari

dan kemudahan pelafalan. Gambar yang digunakan dipilih dengan kualitas visual yang jelas dan menarik, sedangkan audio disiapkan dengan pelafalan yang tepat agar mendukung kemampuan anak dalam menirukan kosakata.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses realisasi atau pengembangan media yang diawali dengan perancangan desain menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, peneliti menyusun tampilan visual, materi kosakata alfabet A–Z, gambar, serta elemen pendukung lainnya sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah proses desain selesai, hasil media dikonversi ke dalam format *flipbook digital* menggunakan *platform Heyzine* agar dapat diakses secara interaktif oleh anak.

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan aspek teknis. Apabila terdapat kekurangan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media yang sudah dinyatakan valid diimplementasikan secara nyata kepada anak didik Kelompok B di TK Nurul A'la. Peneliti mengamati respon, antusiasme, dan kemudahan anak dalam berinteraksi dengan media *Flashcard Digital* tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan media yang telah dirancang menggunakan Canva dan dikonversi ke dalam bentuk *flipbook digital* melalui *platform Heyzine*. Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan serta masukan dari guru kelas dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media dalam membantu anak mengenal kosakata Bahasa Inggris melalui pengenalan alfabet A–Z.

C. Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan untuk menilai hasil pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital yang telah peneliti kembangkan.

1. Desain Uji Coba

Adapun desain uji coba dalam penelitian ini adalah:

a. Validasi Produk

Uji coba media dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Para ahli atau validator tersebut akan memberikan penilaian, tanggapan, kritik, dan saran melalui angket yang telah disediakan untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan di lapangan.

b. Uji Coba Produk

Uji coba media *Flashcard Digital* akan dilakukan setelah proses validasi oleh para ahli selesai dilakukan dan memperoleh kriteria "Layak". Uji coba ini akan dilakukan secara tatap muka pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Nurul A'la melalui metode observasi.

D. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, satu orang ahli media, dan 12 anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Nurul A'la.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat indikator pencapaian anak yang dijadikan sebagai pedoman dalam mengumpulkan data pada pengembangan media *Flashcard Digital* berbasis *Heyzine*.

Tabel 3. 1 Indikator Penilaian Pembelajaran⁴⁷

No.	Kategori	
1.	Mengenal huruf alfabet a-z dan kosakata nya dalam bahasa inggris	1. Anak dapat menyebutkan huruf alfabet a-z dan kosakatanya dalam Bahasa inggris dengan benar
2.	Pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosa kata bahasa inggris.	1. Anak dapat menirukan pelafalan audio huruf alfabet A–Z dan kosakata dalam Bahasa inggris dengan benar.
		2. Anak dapat memilih gambar yang sesuai dengan kosakata Bahasa inggris yang didengar.
3.	Mencocokkan kata	1. Anak dapat mencocokkan gambar dengan kosa kata bahasa inggris yang sesuai.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Adapun cara pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan

⁴⁷ Peraturan Pemerintahan RI, “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Nomor 146 Tahun 2014).”

atau perilaku objek sasaran.⁴⁸ Dalam penelitian ini penulis mengamati peningkatan penguasaan kosa kata (*vocabulary mastery*) anak melalui media *Heyzine*. Adapun data yang diperoleh peneliti dalam observasi yaitu bagaimana kegiatan proses pembelajaran dikelas berlangsung, keadaan sarana, dan prasarana dilingkungan sekolah TK Nurul A'la.

Tabel 3. 2 Lembar Observasi

No.	Indikator	Deskripsi	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak dapat menyebutkan huruf alfabet A–Z dan kosakatanya dalam Bahasa Inggris dengan benar (Mengungkapkan Bahasa)	Anak belum mampu menyebutkan huruf alfabet A–Z dan kosakata nya dalam bahasa Inggris.				
		Anak mulai mampu menyebutkan huruf alfabet A–Z dan kosakata nya dalam bahasa Inggris dengan bantuan guru.				
		Anak mampu menyebutkan sebagian huruf alfabet A–Z dan kosakata nya dalam bahasa Inggris dengan benar.				
		Anak mampu menyebutkan huruf alfabet A–Z dan kosakata nya dalam bahasa Inggris secara mandiri.				
2.	Anak dapat menirukan pelafalan audio huruf alfabet A–Z dan kosakata dalam Bahasa Inggris. (Mengungkapkan Bahasa).	Anak belum mampu mengulang huruf alfabet A–Z dan kosakata nya dalam bahasa Inggris yang di dengar.				
		Anak mulai mampu dengan mengulang huruf alfabet A–Z dan kosakata nya bahasa				

⁴⁸ Tamaulina Br.dkk Sembiring, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*, ed. Adelia Maharani, Allysha Syafira, and Utamirohmahsari, 1st ed. (Karawang: Saha Jaya Publisher, 2024).

		inggris yang di dengar bantuan guru.				
		Anak mampu melafalkan mengulang huruf alfabet A–Z dan kosakata nya bahasa inggris yang di dengar dengan cukup jelas.				
		Anak mampu melafalkan huruf alfabet A–Z dan kosakata nya kosakata bahasa inggris yang di dengar dengan sangat lancar.				
3.	Anak dapat Menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata Bahasa inggris yang didengar.dan tepat (Memahami Bahasa)	Anak belum mampu menunjuk gambar sesuai kosakata bahasa Inggris yang didengar.				
		Anak mulai mampu menunjuk gambar sesuai kosakata bahasa Inggris yang didengar dengan arahan guru.				
		Anak mampu menunjuk sebagian gambar sesuai kosakata bahasa Inggris yang didengar.				
		Anak mampu menunjuk semua gambar sesuai kosakata bahasa Inggris yang didengar.				
4.	Anak dapat mencocokkan gambar dengan kosa kata bahasa inggris yang sesuai. (Keaksaraan awal).	Anak belum mampu mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai.				
		Anak mulai mampu mencocokkan gambar sesuai kosakata dengan bantuan guru.				
		Anak mampu mencocokkan sebagian gambar sesuai dengan. Kosakata.				
		Anak mampu mencocokkan seluruh gambar sesuai dengan kosakatanya.				

b. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi atau data-data yang digunakan dalam sebuah penelitian.⁴⁹ Dalam penelitian ini kuesioner akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil kuesioner akan menjadi pedoman dalam melakukan perbaikan dalam pemuatan media, materi dan bahasa untuk mendapatkan hasil media yang layak.

Tabel 3. 3 Angket Ahli Materi⁵⁰

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
	A. Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian kosakata dari alfabet A-Z dengan tingkat usia anak 5-6 tahun.					
2.	Kedalaman materi kosakata yang disajikan dalam media.					
3.	Kebenaran substansi materi kosakata bahasa inggris.					
	B. Penyajian					
4.	Kejelasan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.					
5.	Kesesuaian gambar dengan nama kosakata dari alfabet A-Z pada media.					
6.	Urutan penyajian materi dari yang mudah ke yang sulit.					

Tabel 3. 4 Angket Ahli Bahasa⁵¹

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
	A. Kelayakan Bahasa					
1.	Ketepatan ejaan (<i>spelling</i>) kosakata dari alfabet A-Z dalam bahasa inggris.					
2.	Kesesuaian pemilihan kosakata dengan kosakata dasar anak TK.					
3.	Ketetapan struktur bahasa pada instruksi permainan <i>Wordwall</i> yang terintegrasi dalam					

⁴⁹ Abu Rifai Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 1st ed. (Yogyakarta: Suka-Press UIN Kalijaga, 2023).

⁵⁰ Luluk Asmawati, "Pengembangan Flashcard Digital Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Dan Peran Orangtua Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak 4-5 Tahun," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 4 (2025).

⁵¹ Rosita Yanuarti, Habibatul Azizah Al-faruq, and Calvin Bahtiar Ramadhani, "Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini" 6, no. 4 (2023): 1215–28.

	media.					
	B. Kelayakan Komunikasi dan Audio					
4.	Kejelasan pelafalan (<i>pronunciation</i>) pada audio di dalam media.					
5.	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah di pahami anak.					

Tabel 3. 5 Angket Ahli Media⁵²

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
	A. Tampilan Visual					
1.	Kemenarikan desain tampilan (<i>background</i>) media Flashcard Digital.					
2.	Kualitas gambar yang ditampilkan (jelas dan tidak pecah).					
3.	Kecepatan pemilihan warna dan jenis huruf agar mudah dibaca.					
	B. Aspek Teknis dan Pemakaian					
1.	Kemudahan akses (navigasi) saat menjalankan media <i>flashcard</i> .					
2.	Keselarasan antara musik latar dengan audio kosakata.					
3.	Kemudahan penggunaan media bagi guru dan anak.					

Tabel 3. 6 Tabel Angket Respon Siswa⁵³

No	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
1.	Apakah kamu senang bermain dengan <i>flashcard</i> vocabulary mastery digitalnya?					
2.	Apakah <i>flashcard</i> vocabulary mastery digitalnya mudah dimainkan?					
3.	Apakah tampilan gambar dan warna pada <i>flashcard</i> vocabulary mastery menarik?					
4.	Apakah kamu memahami game/permainan yang ada di dalam <i>flashcard</i> vocabulary mastery digitalnya?					
5.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan <i>flashcard</i> vocabulary mastery lagi?					

⁵² Rina Nurasyiah et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 9, no. 1 (2023): 17–34, <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>.

⁵³ Diah Kesumawati, Mustafa Habib, and Renni Ramadhani Lubis, "Development Of Digital Based Flash Card Media On Thematic Learning In Ibtidaiyah Madrasah" 5, no. 1 (2022): 83–94.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang mengubah sebuah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang dapat diambil kesimpulannya.⁵⁴ Teknik analisis data ini digunakan untuk mengukur kevalidan media serta hasil observasi belajar anak.

a. Analisis Kevalidan Produk Media Pembelajaran

- 1) Memberikan skor pada instrumen angket ahli menggunakan Skala Likert:

Tabel 3. 7 Skala Likert

Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 2) menghitung persentase skor kevalidan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x \text{ maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase Skor

Σx : Jumlah Skor Validasi yang diperoleh

Σx_{maks} : Jumlah Skor Validasi Maksimal.

⁵⁴ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hlm. 70.

3) Mengkategorikan rata-rata persentase validasi:

Tabel 3. 8 kriteria Kelayakan

Skor Persentase	Kategori
81% -100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% -20%	Tidak Layak

b. Analisis Data Penilaian Peningkatan Anak

- 1) Mengubah penilaian kualitatif ke kuantitatif dengan penomoran skor:

Tabel 3. 9 Penilaian Perkembangan Anak

Skor Persentase	kategori
Belum Berkembang (BB)	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51%-75%
Berkembang Sangat Baik BSB)	76%-100%

- 2) Menghitung persentase perkembangan anak dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

- 3) Mengkategorisasikan hasil kedalam tabel tingkat pencapaian:

Tabel 3. 10 Tingkat pencapaian

Skor Persentase	kategori
Belum Berkembang (BB)	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51%-75%
Berkembang Sangat Baik BSB)	76%-100%

c. Analisis Respon Peserta Didik (Uji Kepraktisan)

- 1). Memberikan skor pada instrumen angket respon siswa menggunakan Skala Likert:

Tabel 3. 11 Skala Likert

Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

2). menghitung persentase skor kevalidan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase Skor

Σx : Jumlah Skor Validasi yang diperoleh

Σx_{maks} : Jumlah Skor Validasi Maksimal.

3). Mengkategorisasikan hasil kedalam tabel tingkat pencapaian:

Tabel 3. 12 Pedoman Skor Penilaian

Skor Persentase	Kategori
81% -100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% -20%	Tidak Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media *Flashcard Digital* untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini di TK Nurul A'la dilaksanakan pada tanggal 10–11 Juni 2026. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap awal penelitian, peneliti menghasilkan produk berupa media *Flashcard Digital* berbasis *flipbook* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi melalui *platform Heyzine*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Karakteristik Anak

Analisis karakteristik anak dilakukan melalui observasi langsung pada kelompok B TK Nurul A'la. Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak kelompok B berada pada rentang usia 5–6 tahun dengan karakteristik aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami informasi melalui media visual dan audio. Anak-anak cenderung tertarik pada gambar berwarna, suara, dan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengucapkan kosakata baru karena media yang digunakan masih terbatas pada buku dan kartu gambar sederhana.

b. Analisis Materi

Materi yang dikembangkan dalam media *Flashcard Digital* adalah kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris yang mewakili huruf alfabet A–Z.

Pemilihan kosakata disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini dan lingkungan terdekat anak sehingga mudah dipahami dan diingat. Setiap huruf alfabet diwakili oleh satu kosakata sederhana yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti *Apple*, *Ball*, *Cat*, dan sebagainya. Selain kosakata bahasa Inggris, media juga dilengkapi dengan terjemahan bahasa Indonesia untuk memudahkan pemahaman anak.

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi di TK Nurul A'la, ditemukan bahwa proses pengenalan kosakata bahasa Inggris masih menggunakan media cetak sederhana dan metode pengulangan secara lisan. Penggunaan media tersebut menyebabkan anak mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, belum tersedia media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif secara bersamaan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu memberikan stimulasi visual dan auditori agar anak lebih mudah mengenal dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Solusi yang dipilih adalah mengembangkan media *Flashcard* Digital berbasis *flipbook* yang dapat menampilkan gambar, teks, dan audio secara terintegrasi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media *Flashcard Digital* yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan menentukan materi, desain visual, gambar pendukung, serta audio yang akan digunakan.

a. Tampilan Awal Media

Tampilan awal media dirancang dengan warna-warna cerah dan menarik sesuai karakteristik anak usia dini. Pada halaman pembuka ditampilkan judul media, gambar ilustrasi anak, serta ornamen yang menarik untuk meningkatkan minat anak dalam menggunakan media pembelajaran.

b. Isi Media

Isi media memuat huruf alfabet A–Z yang disertai kosakata bahasa Inggris, gambar ilustrasi yang sesuai, dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Setiap halaman menampilkan satu huruf alfabet beserta satu kosakata utama sehingga anak dapat lebih fokus dalam mengenali dan mengingat kosakata yang dipelajari.

c. Bahan dan Perangkat yang Digunakan

Pengembangan media menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan *flashcard*. Setelah desain selesai, file diunggah ke *platform Heyzine* untuk dikonversi menjadi *flipbook* digital interaktif. Pada *platform Heyzine*, peneliti menambahkan audio pelafalan huruf alfabet, kosakata bahasa Inggris, dan terjemahan bahasa Indonesia sehingga media dapat memberikan stimulasi visual dan auditori secara bersamaan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran berupa *Flashcard Digital* yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini di TK Nurul A'la. Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap desain yang telah dirancang sebelumnya, di mana seluruh konsep yang telah disusun direalisasikan menjadi sebuah produk nyata. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan sistematis melalui aplikasi Canva dan *platform Heyzine* sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini dalam mengenal kosakata bahasa Inggris.

a. Hasil Desain Produk

Pada tahap awal, peneliti mulai merealisasikan hasil desain produk menjadi media *Flashcard Digital*. Proses ini meliputi pembuatan desain setiap kartu menggunakan aplikasi Canva, pemilihan gambar yang sesuai dengan kosakata, penambahan huruf alfabet A–Z, kosakata bahasa Inggris, serta terjemahan bahasa Indonesia. Setiap *flashcard* dirancang dengan tampilan yang menarik dan berwarna agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

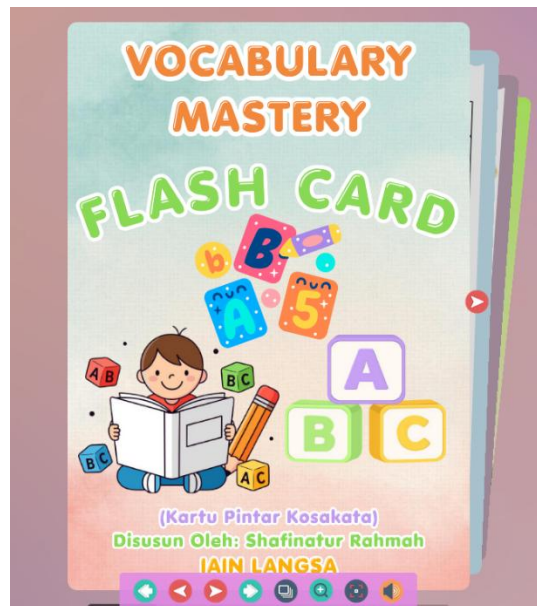
Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan memuat huruf alfabet A–Z yang masing-masing disertai kosakata bahasa Inggris, gambar pendukung, dan terjemahan bahasa Indonesia. Penyajian materi disusun secara sistematis mulai dari huruf A hingga Z sehingga memudahkan anak dalam mengenal, mengingat, dan memahami kosakata bahasa Inggris. Selain itu, setiap halaman dirancang secara sederhana agar anak dapat fokus pada materi yang dipelajari.

Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan visual media dan *platform Heyzine* untuk mengubah hasil desain menjadi media digital yang interaktif. Pada *platform Heyzine*, peneliti menambahkan audio pelafalan huruf alfabet, kosakata bahasa Inggris, dan terjemahan bahasa Indonesia pada setiap halaman. Penambahan audio bertujuan untuk membantu anak mengenal pengucapan kosakata yang benar sekaligus meningkatkan kemampuan mendengarkan dan menirukan pelafalan bahasa Inggris.

Setelah proses pembuatan selesai, dilakukan tahap pengeditan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Pengeditan meliputi pengaturan tampilan halaman, penyesuaian efek pergantian kartu, sinkronisasi audio, pengaturan navigasi, serta penyempurnaan desain agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh anak maupun guru. Hasil akhir dari tahap ini adalah produk media *Flashcard Digital* yang siap untuk diuji kelayakannya.

Produk yang telah dikembangkan kemudian ditampilkan dalam bentuk visual pada Gambar 4.1 sebagai hasil desain akhir media *Flashcard Digital* untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini.

1) *Cover Flashcard Digital*



Gambar 4.1

Cover Media Flashcard Digital

Tampilan pembuka (*cover*) pada media *Flashcard Digital* didesain menggunakan aplikasi Canva. Desain *cover* dibuat semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian anak sejak awal sebelum memasuki materi pembelajaran. Dalam proses perancangannya, peneliti menggunakan kombinasi warna-warna cerah, gambar yang menarik, serta tulisan yang jelas dan mudah dibaca oleh anak usia dini. *Cover* media memuat judul media pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris yang dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Dengan tampilan yang menarik tersebut, diharapkan anak menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

2) Tampilan Huruf dan Kosakata Bahasa Inggris



Gambar 4.2

Tampilan Huruf dan Kosakata Bahasa Inggris

Pada bagian ini media menampilkan huruf alfabet beserta kosakata Bahasa Inggris yang mewakili setiap huruf. Setiap halaman memuat satu huruf alfabet yang disertai gambar pendukung, kosakata Bahasa Inggris, dan terjemahan Bahasa Indonesia. Penyajian materi dilakukan secara sederhana sehingga anak dapat fokus pada kosakata yang sedang dipelajari. Penggunaan gambar yang menarik bertujuan membantu anak memahami makna kosakata melalui visual yang konkret.

3) Tampilan Audio Pelafalan Kosakata



Gambar 4.3

Tampilan Audio Pelafalan Kosakata

Pada bagian ini media dilengkapi dengan audio pelafalan huruf alfabet, kosakata Bahasa Inggris, dan terjemahan Bahasa Indonesia. Audio dapat diputar secara langsung oleh guru maupun anak saat menggunakan media. Kehadiran audio bertujuan untuk membantu anak mengenal pelafalan (*pronunciation*) yang benar sehingga anak dapat menirukan dan mengucapkan kosakata dengan lebih baik. Kombinasi antara gambar, teks, dan audio diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat kosakata baru.

4) Tampilan Isi *Flashcard Digital*



Gambar 4.4

Tampilan Isi *Flashcard Digital*

Pada bagian ini ditampilkan salah satu isi media *Flashcard Digital* yang memuat huruf alfabet, gambar, kosakata Bahasa Inggris, dan terjemahan Bahasa Indonesia. Pada contoh ini ditampilkan gambar buah-buahan, hewan dan nama tempat sebagai representasi visual dari kosakata yang dipelajari. Penyajian materi dilakukan secara sederhana dengan kombinasi warna yang cerah, gambar yang menarik, dan tulisan yang jelas sehingga mudah dikenali oleh anak usia dini. Penggunaan gambar buah-buahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari bertujuan untuk membantu anak memahami, mengingat, serta mengucapkan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Selain itu, susunan media yang sistematis dari huruf A sampai Z diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak secara bertahap dan menyenangkan.

5) Tampilan Interaktif Media



Gambar 4.6 Tampilan Media Interaktif Bermain Game

Media *Flashcard Digital* dirancang secara interaktif sehingga anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini

menyediakan beberapa jenis permainan yang dapat digunakan oleh anak, yaitu *Flash Cards*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel*. Pada fitur *Flashcards*, anak belajar mengenal kosakata melalui kartu bergambar yang dapat dibuka dan dibalik. Fitur *Match Up* dan *Find the Match* digunakan untuk melatih kemampuan anak mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. Selanjutnya, fitur *Quiz* membantu mengukur pemahaman anak terhadap kosakata yang telah dipelajari melalui pertanyaan sederhana. Adapun fitur *Spin the Wheel* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan memilih kosakata secara acak melalui roda putar interaktif. Keberagaman fitur permainan ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris.

6) Tampilan Akhir Media



Gambar 4.6 Tampilan Akhir Media

Pada bagian akhir, media menampilkan halaman penutup yang menandakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dan permainan telah selesai dilakukan. Halaman penutup didesain dengan tampilan yang cerah dan menarik, dilengkapi ilustrasi anak-anak yang sedang bergembira serta simbol penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat pesan-pesan positif yang bertujuan memberikan motivasi dan rasa percaya diri kepada anak setelah menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran. Tampilan penutup ini diharapkan dapat memberikan kesan menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, serta membuat anak merasa bangga atas pencapaian yang telah diperoleh selama menggunakan media *Flashcard Digital*. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

b. Validasi Kelayakan Media

Setelah produk media *Flashcard Digital* berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media melalui proses validasi produk. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran di TK Nurul A'la. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen yang digunakan dalam

proses validasi berupa lembar angket penilaian yang diberikan kepada masing-masing validator untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek materi, bahasa, dan media. Penilaian menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media *Flashcard Digital* yang dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini.

1) Validasi Ahli Media

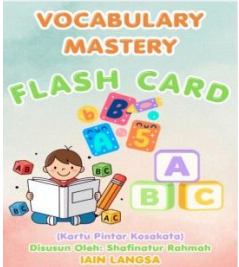
Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan dan aspek teknis dari media *Flashcard Digital* yang telah dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada validator ahli media untuk diisi sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kualitas gambar, pemilihan warna dan jenis huruf, kemudahan akses media, keselarasan audio, serta kemudahan penggunaan media oleh guru dan anak. Angket penilaian terdiri dari beberapa butir pertanyaan yang disusun menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup, tidak baik dan sangat tidak baik. Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Sri Maisari, M.Pd. selaku ahli media pada tanggal 20 April 2026. Hasil penilaian dari validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli media selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kemenarikan desain tampilan (<i>background</i>) media Flashcard Digital.	4
2	Kualitas gambar yang ditampilkan (jelas dan tidak pecah).	3
3	Kecepatan pemilihan warna dan jenis huruf agar mudah dibaca.	3
4	Kemudahan akses (navigasi) saat menjalankan media <i>flashcard</i> .	3
5	Keselarasan antara musik latar dengan audio kosakata.	4
6	Kemudahan penggunaan media bagi guru dan anak.	3
Total		20
Persentasi rata-rata		66,67%
Kategori		Layak

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh total skor sebesar 20 dari skor maksimal 30 dengan persentase kelayakan sebesar 66,67%. Persentase tersebut berada pada kategori layak. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan, yaitu memperlambat audio pelafalan kosakata agar lebih mudah diikuti oleh anak usia dini, menggunakan aplikasi yang lebih mendukung seperti PowerPoint atau Canva untuk meningkatkan kualitas tampilan media, serta menambahkan variasi subtema agar materi yang disajikan lebih beragam dan menarik. Berdasarkan hasil validasi dan masukan yang diberikan, media *Flashcard Digital* masih memerlukan revisi dan penyempurnaan sebelum dapat diujicobakan di lapangan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Adapun perbandingan perbaikan media pembelajaran berdasarkan saran dari ahli media sebagai berikut:

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
	
	

Gambar 4.7

Perbaikan Media Berdasarkan Saran Ahli Media

Setelah dilakukan revisi terhadap media *Flashcard Digital* berdasarkan saran dan masukan dari validator pada tahap validasi pertama, peneliti kembali melakukan validasi ahli media tahap kedua. Revisi yang dilakukan meliputi memperlambat audio pelafalan kosakata agar lebih mudah dipahami oleh anak usia dini, memperbaiki tampilan media menggunakan aplikasi Canva sehingga lebih menarik, serta menambahkan variasi subtema kosakata agar materi yang disajikan lebih beragam dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Validasi ahli media tahap kedua dilakukan oleh Ibu Sri Maisari, M.Pd., pada tanggal 12 Mei 2026 menggunakan instrumen penilaian yang sama dengan validasi tahap pertama. Tujuan validasi tahap kedua ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Adapun validasi Ahli Media kedua dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kemenarikan desain tampilan (<i>background</i>) media Flashcard Digital.	5
2	Kualitas gambar yang ditampilkan (jelas dan tidak pecah).	5
3	Kecepatan pemilihan warna dan jenis huruf agar mudah dibaca.	4
4	Kemudahan akses (navigasi) saat menjalankan media <i>flashcard</i> .	4
5	Keselarasan antara musik latar dengan audio kosakata.	4
6	Kemudahan penggunaan media bagi guru dan anak.	4
Total		26
Presentase rata-rata total		86,67%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap II, diperoleh total skor sebesar 26 dari skor maksimal 30 dengan persentase kelayakan sebesar 86,67%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, persentase tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga media *Flashcard Digital* yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Peningkatan hasil validasi ini terjadi setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan pada tahap validasi sebelumnya. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan audio pelafalan kosakata agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak, penyempurnaan tampilan media menggunakan Canva sehingga lebih menarik, serta penambahan variasi subtema kosakata untuk memperkaya materi pembelajaran. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap kualitas tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan aspek interaktif media.

Dengan demikian, media *Flashcard Digital* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran dan dinyatakan sangat layak

untuk digunakan serta diujicobakan kepada anak kelompok B TK Nurul A'la dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary mastery*).

2) Validitas Ahli Materi

Validasi ahli materi sama halnya dengan validasi ahli media, yaitu penilaian dilakukan dengan cara mengisi lembar angket yang terdiri dari beberapa pernyataan sesuai dengan indikator penilaian materi. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian, ketepatan, dan kelengkapan materi kosakata Bahasa Inggris yang disajikan dalam media *Flashcard Digital*. Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Syafrina, M.Pd. pada tanggal 3 Juni 2026. Hasil penilaian yang diberikan oleh validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian kosakata dari alfabet A-Z dengan tingkat usia anak 5-6 tahun.	4
2	Kedalaman materi kosakata yang disajikan dalam media.	4
3	Kebenaran substansi materi kosakata bahasa inggris.	5
4	Kejelasan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.	5
5	Kesesuaian gambar dengan nama kosakata dari alfabet A-Z pada media.	5
6	Urutan penyajian materi dari yang mudah ke yang sulit.	5
Total		28
Presentase rata-rata total		93,33%
Kategori		c

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Syafrina, M.Pd. pada tanggal 3 Juni 2026, diperoleh total skor sebesar 28 dari skor

maksimal 30. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 93,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, persentase tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga media *Flashcard Digital* yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa kosakata yang digunakan dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5–6 tahun, materi yang disajikan memiliki substansi yang benar, serta didukung oleh gambar yang sesuai dengan kosakata yang dipelajari. Selain itu, penyajian materi telah tersusun secara sistematis dari yang mudah ke yang lebih kompleks sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, validator menyatakan bahwa materi yang terdapat dalam media *Flashcard Digital* telah memenuhi aspek kelayakan isi dan penyajian materi. Oleh karena itu, media *Flashcard Digital* dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa memerlukan revisi, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap implementasi untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa yang digunakan dalam media *Flashcard Digital*. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan kosakata, ejaan, instruksi, dan pelafalan yang terdapat dalam media sesuai dengan kaidah bahasa serta mudah dipahami oleh

anak usia dini. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan cara memberikan lembar angket yang berisi beberapa pernyataan sesuai dengan indikator penilaian bahasa.

Validasi ahli bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Zahratul Idami, M.Pd. pada tanggal 18 Mei 2026. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan ejaan (*spelling*) kosakata bahasa Inggris, kesesuaian pemilihan kosakata dengan tingkat perkembangan anak usia dini, ketepatan struktur bahasa pada instruksi media, kejelasan pelafalan (*pronunciation*) audio, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Hasil penilaian dari validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa pada media *Flashcard* Digital yang dikembangkan. Adapun hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Ketepatan ejaan (<i>spelling</i>) kosa kata dari alfabet A-Z dalam bahasa Inggris.	3
2	Kesesuaian pemilihan kosakata dengan kosa kata dasar anak TK.	3
3	Ketetapan struktur bahasa pada instruksi permainan <i>Wordwall</i> yang terintegrasi dalam media.	3
4	Kejelasan pelafalan (<i>pronunciation</i>) pada audio di dalam media.	4
5	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah di pahami anak.	4
Total		17
Presentase rata-rata total		68%
Kategori		Layak

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, diperoleh total skor sebesar 17 dari skor maksimal 25. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 68%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, persentase tersebut berada pada rentang 61%–80%, sehingga media

Flashcard yang dikembangkan termasuk dalam kategori Layak. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan terkait aspek kebahasaan, yaitu penulisan istilah *Flashcard* yang perlu dipisahkan menjadi dua kata, penggunaan spasi setelah tanda titik yang perlu diperhatikan, penyesuaian cara baca kosakata berdasarkan kamus bahasa Inggris yang baku, serta perbaikan penulisan kosakata seperti *My First Vocabulary* dan *Vegetable* agar sesuai dengan kaidah bahasa Inggris yang benar. Saran-saran tersebut diberikan untuk meningkatkan kualitas kebahasaan dan ketepatan penggunaan bahasa dalam media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi dan masukan yang diberikan oleh validator, media *Flashcard* masih memerlukan revisi pada aspek kebahasaan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media belum layak untuk diujicobakan di lapangan dan perlu dilakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai dengan saran validator agar kualitas bahasa yang digunakan menjadi lebih baik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setelah dilakukan revisi terhadap media *Flashcard* berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa pada tahap validasi pertama, peneliti kembali melakukan validasi ahli bahasa tahap II pada tanggal 19 Mei 2026. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan penulisan istilah *Flashcard* sesuai dengan kaidah penulisan yang benar, penambahan spasi setelah tanda titik, penyesuaian pelafalan kosakata berdasarkan kamus bahasa Inggris yang baku, serta perbaikan beberapa kosakata yang belum sesuai dengan aturan bahasa Inggris, seperti perubahan penulisan *My First Vocabulary* dan *Vegetable*.

Adapun perbaikan media berdasarkan saran ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Sebelum Perbaikan ALPHABET <table><tr><td>A</td><td>ai</td><td>N</td><td>en</td></tr><tr><td>B</td><td>bi</td><td>O</td><td>ow</td></tr><tr><td>C</td><td>si</td><td>P</td><td>pi</td></tr><tr><td>D</td><td>di</td><td>Q</td><td>kyu</td></tr><tr><td>E</td><td>i</td><td>R</td><td>ar</td></tr><tr><td>F</td><td>ef</td><td>S</td><td>es</td></tr><tr><td>G</td><td>ji</td><td>T</td><td>ti</td></tr><tr><td>H</td><td>alc</td><td>U</td><td>yu</td></tr><tr><td>I</td><td>ai</td><td>V</td><td>vi</td></tr><tr><td>J</td><td>jei</td><td>W</td><td>dabelyu</td></tr><tr><td>K</td><td>ka</td><td>X</td><td>eks</td></tr><tr><td>L</td><td>el</td><td>Y</td><td>way</td></tr><tr><td>M</td><td>em</td><td>Z</td><td>zi/zad</td></tr></table>	A	ai	N	en	B	bi	O	ow	C	si	P	pi	D	di	Q	kyu	E	i	R	ar	F	ef	S	es	G	ji	T	ti	H	alc	U	yu	I	ai	V	vi	J	jei	W	dabelyu	K	ka	X	eks	L	el	Y	way	M	em	Z	zi/zad	Sesudah Perbaikan ALPHABET <table><tr><td>A</td><td>ai</td><td>N</td><td>en</td></tr><tr><td>B</td><td>bi</td><td>O</td><td>ou</td></tr><tr><td>C</td><td>si</td><td>P</td><td>pi</td></tr><tr><td>D</td><td>di</td><td>Q</td><td>kyu</td></tr><tr><td>E</td><td>i</td><td>R</td><td>a(r)</td></tr><tr><td>F</td><td>ef</td><td>S</td><td>es</td></tr><tr><td>G</td><td>ji</td><td>T</td><td>ti</td></tr><tr><td>H</td><td>ej/ieic</td><td>U</td><td>yu</td></tr><tr><td>I</td><td>ai</td><td>V</td><td>vi</td></tr><tr><td>J</td><td>jei</td><td>W</td><td>tabelyu</td></tr><tr><td>K</td><td>kai</td><td>X</td><td>eks</td></tr><tr><td>L</td><td>el</td><td>Y</td><td>wai</td></tr><tr><td>M</td><td>em</td><td>Z</td><td>zed</td></tr></table>	A	ai	N	en	B	bi	O	ou	C	si	P	pi	D	di	Q	kyu	E	i	R	a(r)	F	ef	S	es	G	ji	T	ti	H	ej/ieic	U	yu	I	ai	V	vi	J	jei	W	tabelyu	K	kai	X	eks	L	el	Y	wai	M	em	Z	zed
A	ai	N	en																																																																																																						
B	bi	O	ow																																																																																																						
C	si	P	pi																																																																																																						
D	di	Q	kyu																																																																																																						
E	i	R	ar																																																																																																						
F	ef	S	es																																																																																																						
G	ji	T	ti																																																																																																						
H	alc	U	yu																																																																																																						
I	ai	V	vi																																																																																																						
J	jei	W	dabelyu																																																																																																						
K	ka	X	eks																																																																																																						
L	el	Y	way																																																																																																						
M	em	Z	zi/zad																																																																																																						
A	ai	N	en																																																																																																						
B	bi	O	ou																																																																																																						
C	si	P	pi																																																																																																						
D	di	Q	kyu																																																																																																						
E	i	R	a(r)																																																																																																						
F	ef	S	es																																																																																																						
G	ji	T	ti																																																																																																						
H	ej/ieic	U	yu																																																																																																						
I	ai	V	vi																																																																																																						
J	jei	W	tabelyu																																																																																																						
K	kai	X	eks																																																																																																						
L	el	Y	wai																																																																																																						
M	em	Z	zed																																																																																																						
MY FIRST VOCABULARY A = APPLE B = BANANA C = CAT D = DUCK E = EGG F = FLOWER G = GIFT H = HOUSE I = ICE CREAM J = JELLY FISH K = KEY L = LAMP M = MANGO N = NAIL O = ORANGE P = PENCIL Q = QUEEN R = RABBIT S = STAR T = TREE U = UMBRELLA V = VEGETABLES W = WATERMELON X = XYLOPHONE Y = YOYO Z = ZOO	MY FIRST VOCABULARY (KOSA KATA PERTAMA) A = APPLE B = BANANA C = CAT D = DUCK E = EGG F = FLOWER G = GIFT H = HOUSE I = ICE CREAM J = JELLY FISH K = KEY L = LAMP M = MANGO N = NAIL O = ORANGE P = PENCIL Q = QUEEN R = RABBIT S = STAR T = TREE U = UMBRELLA V = VEGETABLE W = WATERMELON X = XYLOPHONE Y = YOYO Z = ZOO																																																																																																								
Vv VEGETABLES SAYURAN	Vv VEGETABLE SAYURAN																																																																																																								

Gambar 4.8

Perbaikan Media Berdasarkan Saran Ahli Bahasa

Validasi tahap II dilakukan oleh Ibu Zahratul Idami, M.Pd. menggunakan instrumen penilaian yang sama dengan validasi sebelumnya. Tujuan dari

validasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan aspek kebahasaan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh saran yang diberikan pada tahap sebelumnya telah diperbaiki dengan baik sehingga penggunaan bahasa dalam media menjadi lebih tepat, jelas, dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Ketepatan ejaan (<i>spelling</i>) kosa kata dari alfabet A-Z dalam bahasa Inggris.	5
2	Kesesuaian pemilihan kosakata dengan kosa kata dasar anak TK.	5
3	Ketetapan struktur bahasa pada instruksi permainan <i>Wordwall</i> yang terintegrasi dalam media.	4
4	Kejelasan pelafalan (<i>pronunciation</i>) pada audio di dalam media.	4
5	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah di pahami anak.	5
Total		23
Presentase rata-rata total		92%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan pada tahap validasi pertama, media *Flashcard* kembali dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan aspek kebahasaan setelah perbaikan dilakukan. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan penulisan istilah *Flashcard*, penambahan spasi setelah tanda baca, penyesuaian pelafalan kosakata berdasarkan kamus bahasa Inggris yang baku, serta perbaikan beberapa kosakata yang belum sesuai dengan kaidah bahasa Inggris. Hasil validasi tahap II menunjukkan adanya peningkatan kualitas pada aspek kebahasaan media. Berdasarkan penilaian yang diberikan, media memperoleh total skor sebesar 23 dari skor maksimal

25 dengan persentase kelayakan sebesar 92%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah mampu menyempurnakan aspek bahasa pada media. Kosakata yang digunakan telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini, ejaan dan struktur bahasa telah mengikuti kaidah yang benar, serta pelafalan audio menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif membantu anak dalam memahami kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flashcard* telah memenuhi kriteria kelayakan bahasa. Oleh karena itu, media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

3. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media *Flashcard* Digital yang telah dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa diujicobakan kepada anak kelompok B TK Nurul A'la untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta perkembangan kemampuan *vocabulary mastery* anak. Uji coba dilaksanakan setelah seluruh proses validasi dan revisi media selesai dilakukan.

a. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan sebagai tahap awal implementasi media sebelum digunakan pada seluruh subjek penelitian. Uji coba ini melibatkan 6 orang anak kelompok B TK Nurul A'la yang dipilih secara acak. Kegiatan uji

coba bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, ketertarikan anak terhadap media, serta kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris yang terdapat pada media *Flashcard Digital*. Dalam pelaksanaannya, anak diberikan kesempatan untuk menggunakan media *Flashcard Digital* melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti *Flashcard*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz* dan *Spin the Wheel*. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap respon dan aktivitas anak menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Tabel 4. 6 Hasil Observasi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1	S1	L	64	60	93,75%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	S2	P	64	56	87,5%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	S3	P	64	60	93,75%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4	S4	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	S5	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
6	S6	L	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Rata-Rata			64	61,33	95,83%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil yang dilakukan terhadap 6 anak kelompok B TK Nurul A'la, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95,83% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyebutkan huruf alfabet A–Z beserta kosakata Bahasa Inggrisnya, menirukan pelafalan kosakata yang didengar, menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata, serta mencocokkan gambar dengan kosakata Bahasa Inggris secara tepat.

Dengan demikian, penggunaan media *Flashcard Digital* mampu mendukung perkembangan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini dan dapat dilanjutkan pada tahap uji kelompok besar.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media *Flashcard Digital* memperoleh hasil yang sangat baik pada tahap uji kelompok kecil. Uji coba ini melibatkan seluruh subjek penelitian, yaitu 12 anak kelompok B TK Nurul A'la. Tujuan uji kelompok besar adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan *vocabulary mastery* anak setelah menggunakan media *Flashcard Digital* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Pada tahap ini, anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flashcard Digital* yang memuat berbagai fitur interaktif, seperti *Flashcard*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel*. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu kemampuan menyebutkan huruf alfabet A–Z beserta kosakatanya, menirukan pelafalan kosakata Bahasa Inggris, menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata yang didengar, serta mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat.

Berikut rekapitulasi hasil uji kelompok besar yang diperoleh dari lembar observasi perkembangan kemampuan *vocabulary mastery* anak setelah menggunakan media *Flashcard Digital*.

Tabel 4. 7 Hasil Respon Uji Coba Lapangan

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1	S1	L	64	64	100%	Berkembang Sangat

						Baik (BSB)
2	S2	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	S3	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4	S4	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	S5	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
6	S6	L	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
7	S7	L	64	52	81,25%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
8	S8	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
9	S9	L	64	60	93,75%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
10	S10	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
11	S11	P	64	56	87,5	Berkembang Sangat Baik (BSB)
12	S12	P	64	64	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Rata-Rata			64	62	96,88%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026.

Berdasarkan hasil uji lapangan yang melibatkan 12 anak kelompok B TK Nurul A'la, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,88% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard Digital* mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan *vocabulary mastery* Bahasa Inggris.

Selama proses pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan yang tersedia pada media. Anak mampu menyebutkan huruf alfabet A–Z beserta kosakata Bahasa Inggrisnya, menirukan pelafalan kosakata yang didengar, menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata, serta mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat. Fitur interaktif yang terdapat dalam media, seperti

Flashcard, Match Up, Find the Match, Quiz, dan Spin the Wheel, membuat anak lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mencapai indikator perkembangan yang telah ditetapkan. Tampilan visual yang menarik, penggunaan audio yang jelas, dan kegiatan pembelajaran yang interaktif membantu anak memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Dengan demikian, media *Flashcard Digital* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Setelah produk melewati tahap uji coba produk, selanjutnya siswa memberikan respon terhadap media yang telah digunakan dengan mengisi angket respon siswa yang telah dibuat oleh peneliti dengan bantuan peneliti dan guru. Berikut hasil uji coba respon siswa: hasil respon siswa (Uji kepraktisan)

Tabel 4. 8 Hasil respon siswa (Uji kepraktisan)

No	Responden	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1	S1	25	21	84%	Sangat Praktis
2	S2	25	24	96%	Sangat Praktis
3	S3	25	20	80%	Praktis
4	S4	25	20	80%	Praktis
5	S5	25	22	88%	Sangat Praktis
6	S6	25	22	88%	Sangat Praktis
7	S7	25	20	80%	Praktis
8	S8	25	25	100%	Sangat Praktis
9	S9	25	19	76%	Praktis
10	S10	25	18	72%	Praktis
11	S11	25	20	80%	Praktis
12	S12	25	23	92%	Sangat Praktis
Rata-Rata			62	84,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media flashcard digital vocabulary mastery, diperoleh persentase rata-rata sebesar 84,6% dengan

kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media flashcard digital vocabulary mastery” dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme dalam menggunakan media serta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran melalui flashcard digital dengan baik. Dengan demikian, media flashcard digital vocabulary mastery dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media *Flashcard Digital* serta mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta hasil uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil validasi, media *Flashcard Digital* memperoleh kategori Sangat Layak dari ahli materi dan ahli bahasa setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Selain itu, hasil validasi ahli media juga menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Beberapa perbaikan yang dilakukan selama proses evaluasi meliputi penyempurnaan pelafalan audio, perbaikan penulisan kosakata sesuai kaidah bahasa Inggris,

penambahan variasi subtema, serta penyempurnaan tampilan media agar lebih menarik bagi anak usia dini.

Hasil uji kelompok kecil menunjukkan bahwa kemampuan *vocabulary mastery* anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata persentase sebesar 95,83%. Selanjutnya, pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,88% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Flashcard Digital* mampu membantu anak dalam mengenal huruf alfabet A–Z, menyebutkan kosakata Bahasa Inggris, menirukan pelafalan kosakata, mengenali gambar sesuai kosakata yang didengar, serta mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat.

Berdasarkan seluruh tahapan evaluasi yang telah dilakukan, media *Flashcard Digital* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia dini. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di TK Nurul A'la.

B. Pembahasan

1. Rancangan Pengembangan Media Flashcard Digital Vocabulary Mastery

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Media *Flashcard Digital* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di TK

Nurul A'la masih menggunakan media konvensional sehingga anak kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pada tahap desain, peneliti merancang media *Flashcard Digital* yang memuat huruf alfabet A–Z, kosakata Bahasa Inggris, gambar pendukung, serta audio pelafalan. Media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif berupa *Flash Card*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel* untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine hingga menghasilkan produk yang siap digunakan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁵⁵

Selain itu, pengembangan media *Flashcard Digital* juga sesuai dengan teori Daryanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu membantu peserta didik memahami dan mengingat materi lebih lama karena informasi diterima melalui indera penglihatan yang memiliki daya serap lebih

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 5.

tinggi dibandingkan hanya mendengar penjelasan guru.⁵⁶ Dalam penelitian ini, media menampilkan gambar, warna yang menarik, serta audio pelafalan sehingga dapat merangsang kemampuan visual dan auditori anak secara bersamaan.

Hasil penelitian juga mendukung pendapat Jhon W. Santrock yang menjelaskan bahwa penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan dasar penting dalam perkembangan kemampuan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah anak memahami dan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁷ Oleh karena itu, penggunaan Media *Flashcard Digital* yang memadukan gambar, teks, dan audio menjadi sarana yang efektif dalam membantu anak mengenal dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Dengan demikian, rancangan pengembangan Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah sesuai dengan teori pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya penggunaan media yang konkret, menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Hasil Uji Validitas Media Flashcard Digital Vocabulary Mastery

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media Flashcard Digital Vocabulary Mastery memperoleh kategori Sangat Layak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67%, ahli materi sebesar 93,33%, dan ahli bahasa sebesar 92%. Ketiga hasil tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada proses validasi, media juga mengalami

⁵⁶ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 55.

⁵⁷ Jhon W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 10.

beberapa perbaikan berdasarkan saran validator, seperti memperjelas audio pelafalan, memperbaiki tampilan media, dan menambahkan variasi subtema kosakata.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, kualitas audio, kesesuaian materi, ketepatan bahasa, serta kesesuaian kosakata dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Pada validasi ahli materi, kosakata dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memiliki substansi yang benar, didukung gambar yang sesuai, dan disusun secara sistematis. Sementara itu, validasi ahli bahasa menilai ketepatan ejaan, pemilihan kosakata, struktur bahasa, pelafalan, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memadukan gambar, teks, dan audio pelafalan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Selain itu, penggunaan unsur visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman yang konkret dan menarik.

Dengan demikian, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media Flashcard Digital Vocabulary Mastery telah memenuhi aspek kelayakan dari segi media, materi, dan bahasa. Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator, media dinyatakan Sangat Layak dan dapat digunakan dalam proses

pembelajaran untuk membantu pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun.

3. Hasil Uji Efektivitas Media *Flashcard Digital* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, Media *Flashcard Digital* memperoleh kategori Sangat Layak setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran para validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi materi, kebahasaan, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan kualitas audio sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95,83% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,88% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menyebutkan huruf alfabet dan kosakata Bahasa Inggris, menirukan pelafalan kosakata, menunjuk gambar sesuai kosakata yang didengar, serta mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Suyanto yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, menggunakan gambar, permainan, dan aktivitas yang melibatkan anak secara langsung.⁵⁸ Media

⁵⁸ Anis Sukmawati, Dine Fitriana Rohmah, and Jihan Abyaz Nadia Sabrina. "Urgensi mengenalkan bahasa Inggris anak usia dini dalam menyongsong pendidikan abad 21." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 12.1 (2023).

Flashcard Digital yang dikembangkan menyediakan berbagai permainan interaktif sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami informasi melalui benda konkret, gambar, simbol, dan pengalaman langsung.⁵⁹ Oleh karena itu, penggunaan media yang menampilkan visual menarik dan aktivitas interaktif dapat membantu anak memahami kosakata dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Munadi yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Pada media *Flashcard Digital* yang dikembangkan, gambar, warna, teks, dan audio pelafalan saling mendukung sehingga anak lebih mudah mengenali, mengingat, dan mengucapkan kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media *Flashcard Digital* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia 5–6 tahun di TK Nurul A'la. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak secara optimal.

⁵⁹ Dhiu Konstantinus, dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: PT. Nasya expendin Management 2021), h. 29.

4. Hasil Uji Kepraktisan Media *Flashcard Digital* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery*, diperoleh persentase rata-rata sebesar 84,6% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut diperoleh dari respon 12 anak usia 5–6 tahun setelah menggunakan media. Persentase respon siswa berada pada rentang 72%–100%, dengan beberapa siswa memperoleh kategori Sangat Praktis dan sebagian lainnya memperoleh kategori Praktis. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh anak dan memperoleh respon positif selama digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon positif tersebut terlihat dari ketertarikan dan antusiasme anak ketika menggunakan media *Flashcard Digital*. Media yang memadukan gambar, teks, audio pelafalan, serta kegiatan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyajian materi secara satu arah. Fitur interaktif yang terdapat dalam media juga memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan mengenal kosakata Bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang cenderung tertarik pada kegiatan belajar yang visual, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Susantini dan Kristiantari yang menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* yang interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan membantu memperkuat pemahaman anak. Selain itu, Salsabila dkk. menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menciptakan interaksi yang lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar

anak. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam penelitian ini dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang membuat kegiatan pengenalan kosakata lebih menarik dan partisipatif.

Berdasarkan hasil tersebut, media Flashcard Digital Vocabulary Mastery memperoleh respon yang baik dari siswa dengan persentase rata-rata 84,6% dan kategori Sangat Praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media praktis dan dapat diterima oleh anak sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris. Dengan tampilan visual, audio, dan aktivitas interaktif yang disediakan, media dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Flashcard Digital* untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia 5–6 tahun di TK Nurul A'la, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Flashcard Digital* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan platform Heyzine dengan memuat materi kosakata Bahasa Inggris berdasarkan huruf alfabet A–Z, dilengkapi gambar, audio pelafalan, serta fitur interaktif berupa *Flashcard*, *Match Up*, *Find the Match*, *Quiz*, dan *Spin the Wheel*. Hasil pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
2. Hasil uji validitas media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery* memperoleh kategori Sangat Layak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67%, ahli materi sebesar 93,33%, dan ahli bahasa sebesar 92%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery* telah memenuhi aspek kelayakan dari segi media, materi, dan bahasa setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran para validator. Dengan demikian, media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery* dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk

membantu meningkatkan kemampuan *vocabulary mastery* anak usia 5–6 tahun.

3. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa Media *Flashcard Digital* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67% dengan kategori Sangat Layak, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori Sangat Layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori Sangat Layak. Selain itu, hasil uji kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,83% dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,88%, yang keduanya berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media *Flashcard Digital* mampu membantu anak mengenal, memahami, dan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik.
4. Hasil uji kepraktisan media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery* memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,6% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh siswa. Media yang dilengkapi dengan gambar, teks, audio pelafalan, dan aktivitas interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, media *Flashcard Digital Vocabulary Mastery* dinyatakan Sangat Praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan

dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan Media *Flashcard Digital* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak usia dini. Penggunaan media yang interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan Media *Flashcard Digital* dengan menambahkan variasi materi, fitur permainan yang lebih beragam, serta mengintegrasikan unsur animasi yang lebih interaktif agar media menjadi lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

4. Bagi Anak

Media *Flashcard Digital* diharapkan dapat digunakan secara berkelanjutan sebagai sarana belajar yang menyenangkan sehingga membantu anak memperkaya kosakata Bahasa Inggris serta meningkatkan kemampuan berbahasa sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aden, R. (2011). *Serba serbi pendidikan anak*. SIKLUS.
- Alfitriani Siregar. (2018). *Metode pengajaran bahasa Inggris anak usia dini*. Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Amiruddin, & Sumiati. (2022). Peran pendidikan orang tua terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Andriani, A., & Dewi, S. (2023). Pengaruh media flashcard digital dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. *Jurnal Pendidikan AURA*, 4(2).
- Antika, R., Nurfahrudianto, A., & Katminingsih, Y. (2021). Pengembangan media video pembelajaran. *SINKESJAR*, 591–596.
- Arfanira, P. W. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Frayer berbantuan media flashcard terhadap kemampuan penguasaan kosakata* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Azhar, A. A., et al. (2022). Pengenalan dasar-dasar bahasa Inggris for young learners. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39–44.
- Bakar, A. R. (2023). *Pengantar metodologi penelitian* (1st ed.). Suka-Press UIN Kalijaga.
- Chairunisa Salsabila, et al. (2025). Meningkatkan kemampuan kosakata anak dengan game literasi digital melalui aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1).
- Darmawan, S. B., et al. (2024). The importance of English learning at an early age. *Dharmakayana*, 1(2).
- Dhiu, K., et al. (2021). *Aspek perkembangan anak usia dini*. PT Nasya Expanding Management.
- Fathoni Prasetyo, A., & Rosidah, U. (2023). Pengembangan media animal flash card sebagai upaya meningkatkan kemampuan kosa kata dan pemahaman bahasa anak usia dini. *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*.
- Hafidah, R., et al. (2025). Pelatihan penggunaan media augmented reality (AR) flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1).

- Hilmi, M., Azmi, S., & Susilowati, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis QR Code Multi-Platform Pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di SMKN 1 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 69–79.
- Indrijati, H. (2016). *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Khadijah, & Amalia, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Kencana.
- Khotimah, A. K. (2023). Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Dengan Metode Bernyanyi. *PRE SCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Konstantinus, D., et al. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Nasya Expanding Management.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana.
- Maya, S. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak*. C-Klik Media.
- Meidina, P. A. N., et al. (2024). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Vocabulary Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Flashcard Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3).
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ke-13, Jilid II). Erlangga.
- Sembiring, T. B., et al. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)* (A. Maharani, A. Syafira, & Utamirohmahsari, Eds.; 1st ed.). Saha Jaya Publisher.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sukmawati, A., Rohmah, D. F., & Sabrina, J. A. N. (2023). Urgensi Mengenalkan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Susantini, I. W., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 7(1).
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. PT Bumi Aksara.
- Wijayanto, M., & Fauziah, H. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran buletin terintegrasi materi pembelajaran IPA. *AL-THIFL*, 3.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2016). *Konsep karakteristik dan implementasi pendidikan anak usia dini*. Ar-Ruzz Media.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian perkembangan anak usia dini di TK. *Jurnal Obsesi*, 5(1).

Lampiran



Menjelaskan Media *Flashcard Digital* Kepada Anak



Anak memperhatikan media *flashcard*.



Anak Satu Persatu Di Tes Kemampuannya





Anak Satu Persatu Di Tes Kemampuannya





Anak Bermain *Game* Melalui *Flashcard Digital*



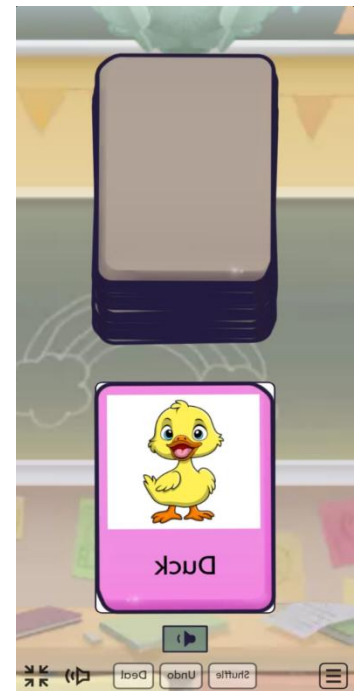
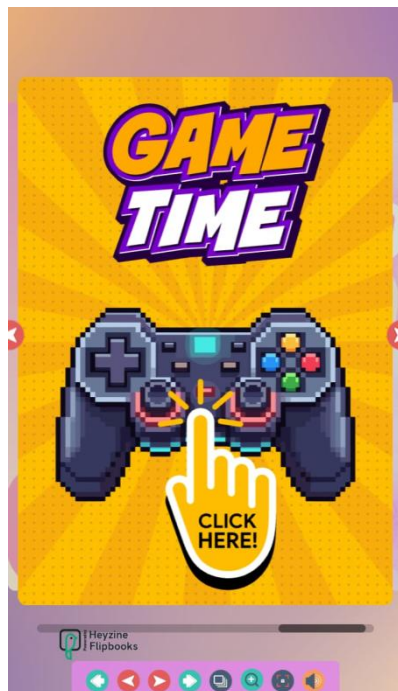
Setelah Bermain *Game* Anak Di Berikan Rewerd



Gambar Media

QUIZ

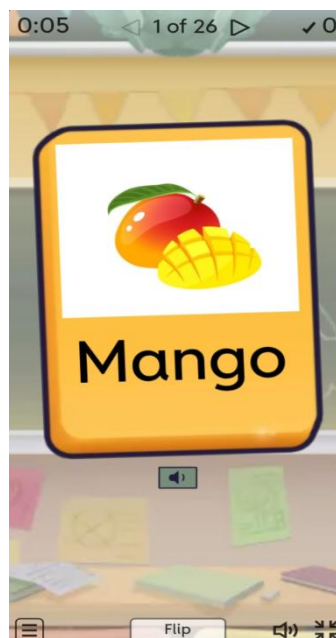
SPEAKING CARDS



FIND THE MATCH

FLASH CARDS

MATCH UP



Gambar Game