



Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini

Amat Hidayat

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas bina bangsa
e-mail : amathidayat@fkip-binabangsa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia anak usia dini menggunakan media pembelajaran *flashcard* interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Desain pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data adalah metode kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran skor 92,8%, ahli desain pembelajaran skor 82%, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 87,3% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Indonesia ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif dan membantu anak mengenal kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Flascard, Kosakata Bahasa Indonesia, Anak Usia Dini*

Abstract

The purpose of this research is to create a fun learning model to improve early childhood Indonesian vocabulary using interactive flashcard learning media that can be used in online learning. This type of research is research and development (Research and Development). The design in this study was developed using the ADDIE development model. The data collection method is a questionnaire method. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the validity test conducted by learning content experts scored 92.8%, learning design experts scored 82%, and learning media experts obtained a score of 87.3% with very good qualifications, and individual trials obtained a score of 91.5% with very good qualifications. good. Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia-based flashcard media for the introduction of Indonesian vocabulary is appropriate for use in early childhood. The implication of the research is that this interactive multimedia-based flashcard media can help teachers make learning more innovative and help children recognize Indonesian vocabulary in online learning.

Kata Kunci: *Flashcard, Indonesian Vocabulary, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini (0-8 tahun) berada pada masa golden ages yang merupakan seorang individu yang berada pada masa pertumbuhan yang paling mendasar dalam hidupnya. Pada masa ini, 80% otak manusia berkembang sehingga disebut sebagai masa emas kehidupan. Beberapa stimulasi yang diberikan lebih mudah diingat dan diserap oleh anak. Stimulasi diberikan pada berbagai aspek perkembangan termasuk aspek bahasa. Perkembangan bahasa anak usia dini memang masih sangat sederhana. Potensi ini dapat dirangsang lewat interaksi dan komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang benar dan baik. Keterampilan anak dalam berbahasa akan terpengaruh oleh kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak. Pengembangan kemampuan bahasa pada anak diterapkan sejak dini adalah suatu upaya yang ditujukan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki kehidupan berikutnya dan pendidikan selanjutnya secara berkesinambungan. Sehingga seorang anak tidak lagi menggunakan bahasa hanya untuk mengekspresikan kehendaknya melainkan juga untuk berkomunikasi dengan lingkungan di sekitarnya.

Di Indonesia sendiri banyak memiliki bermacam-macam bahasa daerah, namun untuk mempersatukan penduduk Indonesia agar dapat berhubungan dan bersosialisasi satu dengan yang lainnya terciptalah bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Karena itu moto yang sering di dengung-dengungkan oleh pemerintah adalah "Gunakanlah bahasa Indonesia yang baik dan benar" Bahasa Indonesia memegang peranan sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, begitu pula dalam pendidikan anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan khususnya pada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini di daerah Kabupaten Serang menunjukkan proses belajar mengajar lebih banyak menggunakan bahasa daerah dari pada bahasa Indonesia.

Penggunaan berbagai alat atau media serta berbagai metode pembelajaran telah dilakukan untuk mendukung proses perkembangan bahasa anak, namun sangat sedikit yang menangani secara spesifik pada pengenalan kosakata bahasa Indonesia pada anak. Salah satu media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* (kartu gambar) bahasa Indonesia-Sunda. Selama ini media *flashcard* secara umum digunakan untuk melatih kemampuan bahasa anak dalam kaitannya dengan pengembangan kosakata, melatih konsentrasi dan daya ingat anak terhadap suatu kalimat atau kata. Namun *flashcard* yang tersedia dan beredar saat ini adalah *flashcard* dwibahasa Indonesia-Inggris. Oleh karena itu melalui penelitian ini, peneliti ingin meneliti penggunaan media *flashcard* bahasa Indonesia-Sunda untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia bagi anak usia dini.

Media *flashcard* merupakan media yang populer di negara maju, tetapi sangat sedikit dikenal di Indonesia. *Flashcard* balita cerdas merupakan *flashcard*

pertama dalam bahasa Indonesia (Hariyanto, 2009). (Fauziah, 2016) menyatakan *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisikan kata atau gambar.

Selanjutnya Wibawa dan Mukti (dalam Ariesta Dewi, 2015) mengemukakan bahwa *flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya. Suharto (dalam suartini, jampei & antiara, 2016) mengemukakan kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan gambar, merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta kongkrit dengan masalah yang digambarkannya. Maka penggunaan kartu sangat cocok dengan gambar (*flashcard*) sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini. Hariyanto (2009) menyatakan bahwa metode pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat diterapkan pada anak terutama yang berusia 4 bulan keatas. Manfaat menggunakan flashcard menurut Hariyanto (2009) adalah sebagai berikut: a) Mengajari anak membaca sejak usia dini; b) Mengembangkan daya ingat otak kanan anak; c) Melatih kemampuan untuk berkonsentrasi; dan d) Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.

Badudu (dalam Dhieni dkk, 2005) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang arbitrer (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun. Bromley (dalam Dhieni dkk, 2005) mendefinisikan bahasa sebagai sistem symbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Komunikasi adalah istilah umum yang merujuk pada istilah yang lebih khusus yaitu bahasa. Komunikasi merupakan pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh dan simbol. Bahasa adalah sistem symbol yang teratur untuk mentransfer arti tersebut. Selanjutnya Hotimah, (dalam Susantini dan Kristiantari, 2021) komunikasi yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi sistem symbol khusus yang dipahami dan digunakan sekelompok individu untuk mengkomunikasikan berbagai ide dan informasi baik secara lisan atau tulisan.

Penggunaan bahasa dalam kurikulum tidak terpisah dengan beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Adanya hubungan antara empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
2. Literature adalah hal yang sangat penting dalam kegiatan bahasa yang memberikan kontribusi besar pada empat macam bentuk bahasa.
3. Menggunakan dan mempelajari bahasa secara alamiah dapat dilakukan seiring dengan mempelajari bidang lain seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Matematika.
4. Guru membelajarkan bahasa pada anak disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan anak, karena anak belajar dengan cara dan kecepatan yang berbeda.

Bromley (dalam Dhieni dkk, 2005) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relative rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan).

Anak usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak tersebut adalah sebagai berikut: a) Kosakata; b) Sintaksis (tata bahasa); c) Semantik d) Fonem.

Secara umum dalam kehidupan sehari-hari bila ditinjau dari segi media atau sarana yang digunakan untuk menghasilkan bahasa, kita menggunakan dua ragam bahasa, yaitu ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulisan. Ragam lisan atau disebut dengan kemampuan bahasa lisan merupakan kemampuan berbahasa pertama yang dikuasai anak. Secara alamiah setiap anak yang normal belajar berbahasa melalui proses menyimak atau mendengarkan.

Pengembangan kemampuan berbahasa lisan terkait pada lingkungan dimana anak tinggal. Lingkungan yang banyak memberikan stimulasi akan memperkaya perbendaharaan kata anak. Oleh sebab itu, diharapkan baik orang tua di lingkungan keluarga maupun guru di lingkungan sekolah agar dapat memberikan stimulasi pada anak agar kemampuan bahasa lisannya dapat berkembang secara optimal. Menurut Dendy Sugono (Dhieni dkk, 2005) bahasa lisan adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*organ of speech*) dengan fonem sebagai unsur dasarnya.

Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk kata dan susunan kalimat), dan kosakata. Sehari-hari anak berkomunikasi secara lisan dengan

orang tua dan keluarganya di rumah. Dalam komunikasi lisan ini keterampilan mendengarkan dan berbicara digunakan secara terpadu dan diharapkan kedua keterampilan ini dapat berkembang secara bersama-sama. Adapun menurut

Depdiknas (dalam Susanto, 2012), mengemukakan bahwa tujuan bahasa di taman kanak-kanak ialah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan kemampuan berbahasa di lembaga pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017). Tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk mengembangkan suatu produk yang divalidasi oleh beberapa tim ahli untuk selanjutnya diujicobakan kepada subyek penelitian. Terdapat beberapa model penelitian pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan yaitu model ADDIE.

Model ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahapan tersebut harus dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan. Berikut disajikan diagram yang menggambarkan tahapan dalam model ADDIE beserta penjelasan dari tiap tahapan sebagai berikut:

a. Analysis

Tahapan ini menganalisis pentingnya pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Analisis yang dilakukan dalam tahapan ini meliputi analisis media, analisis kurikulum dan analisis materi. Analisis media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Dalam melakukan analisis media menggunakan studi pustaka yang berkaitan tentang aspek yang harus terkandung dalam media. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang sedang diterapkan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kajian terhadap kurikulum diantaranya meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai. Analisis materi dilakukan untuk menentukan

materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

b. Design

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk awal (*prototype*) atau rancangan produk yang disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu pemilihan format dan kerangka awal serta pemilihan instrument.

c. Development

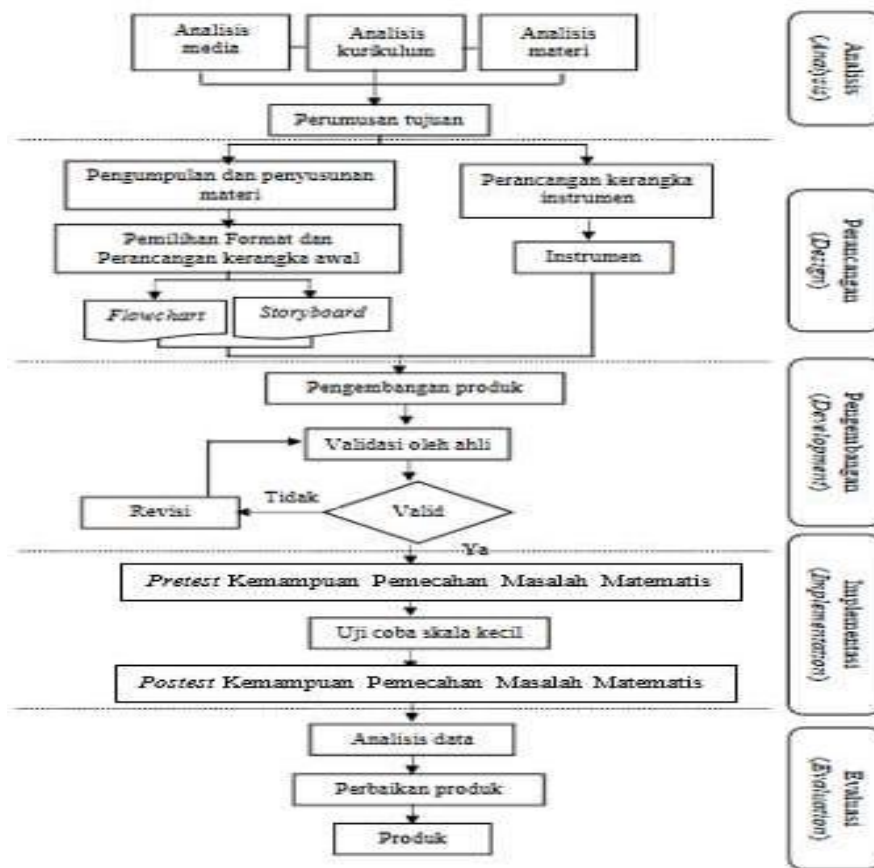
Sebagai kelanjutan dari tahap design maka pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan rancangan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap development ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya yaitu: a) mengembangkan rancangan kerangka media pembelajaran dan instrumen yang dibuat pada tahap sebelumnya, yang selanjutnya akan dievaluasi oleh para ahli, b) Penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidang media, materi dan bahasa serta mampu memberikan kritik dan saran agar penyusunan media menjadi lebih baik, dan c) melakukan revisi atas media yang telah divalidasi oleh ahli berdasarkan pertimbangan dan saran serta kritik dari para ahli media, materi dan bahasa.

d. Implementation

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media dan ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada subyek penelitian dalam skala kecil. Pada tahap ini dilakukan pretest-posttest untuk mengukur keefektifan peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebelum dan sesudah penggunaan media.

e. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket dan lembar observasi yang diperoleh di lapangan.



Bagan 1. Rancangan model pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menyajikan rancang bangun dan validitas produk. Rancang bangun menyajikan proses pengembangan produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sementara validitas menyajikan hasil kuesioner yang diberikan kepada subjek dalam penelitian ini yaitu para ahli dan juga anak kelompok B KKB Kemas cendrawasih untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Tahap pertama yaitu analisis. Pada Tahap analisis menentukan tujuan dari pembelajaran, mengidentifikasi fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah dan analisis kompetensi dasar dan indikator materi. Pada tahap menganalisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru kelompok B. kegiatan ini bertujuan agar mengetahui untuk mengetahui kebutuhan guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok B yaitu pengenalan kosakata bahasa Indonesia pada anak sangat dibutuhkan dimana untuk membantu perkembangan bahasa anak agar anak lebih familiar dengan bahasa Indonesia. Pada masa pandemi covid 19 semua guru harus melaksanakan proses pembelajaran dari jarak jauh, maka diperlukan media pendukung dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif.

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis multimedia Interaktif sangat dibutuhkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Indonesia pada anak di saat kondisi seperti sekarang ini.

Pada hasil observasi dan wawancara Guru kelas B BKB Kemas cendrawasih diperoleh informasi sebagai berikut:

- 1) Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran dari jarak jauh yang bisa langsung digunakan oleh anak, Cara yang diterapkan guru saat mengajar masih kurang bervariasi.
- 2) Guru tersebut hanya memanfaatkan aplikasi WhatsApp grup dalam proses belajar mengajar sehingga sedikit membosankan apalagi untuk anak usia dini. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi agar anak tidak bosan dengan cepat.

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mendesain produk yang dituangkan dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* sebagai dasar dan alur yang digunakan pada tahap pengembangan. Selain itu kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu memilih *software* yang cocok digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Adapun *software* yang digunakan yaitu VN (*VlogNow*) dan PowerPoint untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video, serta mengedit audio.

Tahap ketiga development ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya yaitu: a) mengembangkan rancangan kerangka media pembelajaran dan instrumen yang dibuat pada tahap sebelumnya, yang selanjutnya akan dievaluasi oleh para ahli, b) Penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidang media, materi dan bahasa serta mampu memberikan kritik dan saran agar penyusunan media menjadi lebih baik, dan c) melakukan revisi atas media yang telah divalidasi oleh ahli berdasarkan pertimbangan dan saran serta kritik dari para ahli media, materi dan bahasa.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap implementasi produk *flashcard* berbasis multimedia interaktif kosakata bahasa Inggris ini diterapkan dengan uji para ahli dan uji perorangan, tetapi tidak dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sesuai dengan peraturan pemerintah semua anak tidak diijinkan belajar di sekolah (daring) dikarenakan adanya wabah virus covid-19, jadi proses belajar mengajar dilaksanakan melalui jarak jauh atau daring. Maka dari itu tahap implementasi ini tidak dapat dilakukan pada penelitian ini.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Tahap evaluasi produk dilakukan dengan cara evaluasi formatif, evaluasi formatif dilakukan untuk menilai media pembelajaran yang mencakup keseluruhan validasi para ahli yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta uji perorangan yang dilakukan kepada anak. Validitas pengembangan multimedia interaktif ini

dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan. Adapun hasil validitas dari media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini pada Tabel 1.

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Kualifikasi Presentase
1	Uji ahli isi pembelajaran	92,8	Sangat baik
2	Uji ahli desain pembelajaran	82	Sangat baik
3	Uji ahli media pembelajaran	87,3	Sangat baik
4	Uji coba perorangan	91,5	Sangat baik

Berdasarkan hasil review dari ahli isi pembelajaran memperoleh skor 92,8% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil review dari ahli desain pembelajaran, produk media flash card yang dikembangkan memperoleh persentase 82% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil review dari ahli media pembelajaran, produk media flash card yang dikembangkan memperoleh persentase 87,3% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan, produk media *flashcard* yang dikembangkan memperoleh persentase 91,5 dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka media *flashcard* berbasis multimedia interaktif mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* berbasis multimedia mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media *flashcard* dapat menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik adalah salah satu stimulus positif yang bermanfaat dalam perkembangan anak (Rosmiyati & Wahyuni, 2018; Firdania et al., 2016). Melalui media pembelajaran yang tepat anak dapat terbantu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Anggraini et al., 2019; Fitri & Karlimah, 2018). Proses pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini perlu mendapat perhatian khusus, karena pembelajaran pada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangannya.

Perkembangan anak usia dini pada masa ini adalah kesempatan yang baik bagi pendidikan dan orang tua untuk memaksimalkan perkembangan dan potensinya. Selain untuk mempersiapkan anak dalam menyongsong pendidikan selanjutnya, pendidikan anak usia dini dapat digunakan untuk mengenali potensi anak sehingga dapat memaksimalkan potensinya. Selain itu pendidikan anak usia dini adalah masa yang sangat baik bagi guru untuk membentuk konsep dan mempersiapkannya untuk pendidikan selanjutnya.

Media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh positif kepada anak seperti meningkatkan motivasinya untuk belajar (Rosmiyati & Wahyuni, 2018; D. A. Sari & Nurjanah, 2020). Media pembelajaran berperan memberikan stimulus

kepada anak untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Anak usia dini sangat peka terhadap stimulus yang diberikan, sehingga hal tersebut bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan konsep dasar yang kuat bagi anak. Stimulus yang diberikanpun perlu diperhatikan dengan tingkat perkembangan anak, karena masing-masing anak memiliki masa perkembangan yang berbeda-beda.

Kedua, media *flashcard* berbasis multimedia disesuaikan dengan karakteristik anak.

Pembelajaran pada anak usia dini dirancang dengan metode bermain sambil belajar, karena permainan merupakan salah satu cara yang menyenangkan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan motivasi atau antusias anak dalam belajar (Dewi, 2017; Aprinawati, 2017). Dengan menggunakan metode bermain sambil belajar, anak memiliki motivasi tersendiri untuk belajar dan guru terbantu untuk membuat proses pembelajaran yang kreatif (Artini et al., 2016; Rosiyannah et al., 2020). Proses pembelajaran merupakan proses yang rumit dan tidak sesederhana yang diperkirakan (Sudaryono et al., 2018). Selain harus dipersiapkan dengan baik, guru sebagai tenaga pendidik profesional juga memiliki kewajiban untuk membekali diri dengan keterampilan mengajar yang mumpuni. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi menyampaikan informasi kepada pengguna media (Maslina, 2020; Andriyani et al., 2020). Maka dari itu media pembelajaran dapat dimaksimalkan untuk membantu guru dalam memperjelas hal yang ingin disampaikan dan membuat pembelajaran lebih inovatif.

Di masa dengan kemajuan teknologi seperti saat ini, guru memiliki kesempatan untuk membuat dan memilih berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhannya. Dengan bantuan teknologi guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keinginannya seperti contohnya media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Hotimah, 2010; Safitri et al., 2018). Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif dapat digunakan secara fleksibel karena dapat digunakan secara digital (Kusumawati & Mariono, 2016). Media *flashcard* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Putra et al., 2018). Selain itu media *flashcard* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Fitriyani & Nulanda, 2017). Kelebihan dari media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini yaitu dapat digunakan dan dioperasikan dimanapun dan kapanpun, karena media ini berbentuk digital berbasis *software* serta dapat dioperasikan pada perangkat digital yaitu handphone. Kontribusi hasil penelitian ini yaitu dapat membantu kesulitan guru

dalam memilih media pembelajaran yang dapat dan cocok digunakan pada pembelajaran daring.

Implikasi dalam penelitian ini yaitu media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran daring. Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan susunan belajar yang lebih inovatif karena mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Selain itu media video pembelajaran ini memerlukan hand phone atau laptop dalam mengakses atau menggunakannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan peserta didik memperoleh kualifikasi sangat baik. Jadi dapat dinyatakan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Indonesia ini layak digunakan pada anak usia dini. Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan susunan belajar yang lebih inovatif karena mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Selain itu media video pembelajaran ini memerlukan hand phone atau laptop dalam mengakses atau menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Cet 6. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriya, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>.
- Anggraini, V., Yulsoyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Artini, N. P. W. D., Suadnyana, I. N., & Wiarta, I. W. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbentuk Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif PAUD Kusuma 2. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i1.7532>.
- Dewi, Pande Komang Ariesta, A Gede Agung, Luh Ayu Tirtayani. Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak. E-Journal Pendidikan Anak Usia dini Universitas Pendidikan Ganesha.Vol 3; No 1. Tahun 2015
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2005. Metode Pengembangan Bahasa. Cet 2 Jakarta: Universitas Terbuka
- Fauziah, Yusi, Sri Wuryastuti, Supriadi. Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Jurnal Infantia, Vol 4; No 2. Diakses Agustus 2016
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hariyanto, Agus. 2009. Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca. Cet 1. Yogyakarta: DIVA Press
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/3901>.
- Mulyati, Yeti dkk 2009. Bahasa Indonesia cet 2; Edisi 1. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurrachmana, Alifiah & Supardi. 2009. Laras Ilmiah Bahasa Indonesia. Bandung: Penerbit Astrifa Pustaka Mandiri.
- Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Pembina Singaraja Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>.
- Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 76–85. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2517>
- Suartini, Kadek, I Nyoman Jampel, Putu Aditya Antara. Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia di TKN Desa Tigawasa. E-Journal Pendidikan Anak Usia dini Universitas Pendidikan Ganesha.Vol 4; No 2. Tahun 2016
- Sudaryono, Desrianti, D. I., & Maulida, S. N. (2018). Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Ra Yasir Tangerang. *ICIT Journal*, 4(2), 168–179. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.91>.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Susantini, Kristiantari, Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 9, Nomor 3, Tahun 2021*, pp. 439-448 P-ISSN: 2613-9669 E-ISSN: 2613-9650
- Susanto, Ahmad. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam

Berbagai Aspeknya. Cet 2. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group

Zaman, Badru ; Asep Herry Hernawan. 2014. Media Dan Sumber Belajar PAUD. Cet 1; Edisi 1. Jakarta: Universitas Terbuk