

Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Ni Luh Putu Susantini^{1*}, Mg Rini Kristiantari²

¹ Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

² Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 23, 2021

Revised July 28, 2021

Accepted September 23, 2021

Available online December 25, 2021

Kata Kunci:

Multimedia Interaktif, Kosakata

Keywords:

Interactive Multimedia, Vocabulary



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Selain itu guru membutuhkan multimedia interaktif yang menarik dan dapat digunakan pada pembelajaran daring untuk dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Desain pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini berjumlah 5 diantaranya 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dan 3 orang anak usia dini pada uji perorangan. Metode pengumpulan data adalah metode kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring.

ABSTRACT

This study was conducted because of the low understanding of English vocabulary in early childhood. In addition, teachers need interactive multimedia that is interesting and can be used in online learning to improve children's understanding of English vocabulary. This research is designed to create a design and know the validity of interactive multimedia-based flash card media for the introduction of English vocabulary in early childhood. This type of research is research and development. Design in this research was developed using the development model ADDIE. The subjects of this study amounted to 5 of them 1 expert in learning content, 1 learning design expert and learning media expert and 3 early childhood people on individual tests. The data collection method is the questionnaire method. The data is analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results were conducted by learning content experts, learning design experts, and learning media experts scored 88.76% with excellent qualifications, as well as individual trials scored 91.3% with excellent qualifications. Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia-based flash card media for the introduction of English vocabulary is feasible for use in early childhood. The implications in the study are that this interactive multimedia-based flash card media can help teachers in making learning more innovative that can help children in getting to know English vocabulary in online learning.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seorang individu yang berada pada masa pertumbuhan yang paling mendasar dalam hidupnya. Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam perkembangan anak usia dini, karena pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat yang

*Corresponding author.

E-mail addresses: niluhputusasantini13@undiksha.ac.id (Ni Luh Putu Susantini)

penting untuk mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya (Lindawati, 2018; Trisnawati et al., 2014). Pendidikan anak usia dini saat ini dilakukan dengan memberikan stimulus melalui kegiatan belajar sambil bermain (Asmariyani, 2016; Nida et al., 2020). Anak usia dini tidak bisa memahami pembelajaran jika guru tidak bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat, karena anak usia dini belum bisa berpikir secara operasional (Kusnadi dkk, 2018; Taulany & Prahesti, 2019). Selain belum bisa berpikir secara operasional, aspek bahasa anak usia dini juga perlu dibina dan mempersiapkannya untuk bisa berkomunikasi dengan baik. Dalam era globalisasi ini bahasa memiliki peran yang sangat penting, terlebih lagi fungsi dari bahasa sebagai alat komunikasi universal. Salah satu bahasa yang harus di kuasai di era globalisasi ini adalah Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan paling banyak digunakan di berbagai Negara (Asadi & Suryana, 2020; Firdaus & Muryanti, 2020; Wang & Liu, 2021). Komunikasi yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Hotimah, 2020; Jazuly, 2016). Keempat keterampilan itulah yang perlu dipersiapkan oleh guru kepada anak didik. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia yang harus diberikan kepada anak didik sedini mungkin seperti pada pendidikan anak usia dini. Dalam proses pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan strategi dan pendekatan yang tepat dan efektif agar materi pembelajaran dapat dipahami (Ahmad jazuly, 2016; Liyana & Kurniawan, 2019; Putri, 2017; Rabbiyanti, 2015). Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Azizah et al., 2018; Liang et al., 2020; Sudaryono et al., 2018). Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak.

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal (Asmuni, 2020; Pakpahan & Fitriani, 2020). Guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Pembelajaran yang hanya menggunakan metode penugasan dan pembelajaran terpusat pada guru membuat siswa menjadi pasif dalam belajar (Pertiwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017). Hal ini disebabkan karena guru dan siswa belum mampu menciptakan suasana pembelajaran dengan efektif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK Pradnyandari II, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu rendahnya kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris. 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. Pada pembelajaran daring guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran dari jarak jauh yang bisa langsung digunakan oleh anak (Agustin, 2020; Sanusi et al., 2020; Yulianingsih et al., 2020). Guru juga membutuhkan media yang bervariasi untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dipaparkan diatas. Media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dan dapat diakses melalui HP. Media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini mengadopsi kegiatan permainan kartu dalam bentuk digital yang divisualisasikan dengan cara yang berbeda dan tentunya menarik (Fitriyani & Nulanda, 2017; Sulaiman & Akidah, 2021).

Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak (Astuti et al., 2018; Fariyah, 2017; Priyanto, 2014). Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan situasi pembelajaran yang menarik adalah *flash card* yang merupakan media hasil teknologi cetak. mengungkapkan bahwa media flashcard adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep. *Flash card* merupakan kartu-kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Fitriyani & Nulanda, 2017; Utami et al., 2021). Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan dan anak usia dini sebagai penerima pesan (Dewi, 2017; Rahayu & Fujiati, 2018). Ada beragam cara merancang pembelajaran untuk anak usia dini guna mengembangkan kemampuan kognitifnya. Proses pembelajaran pada anak usia dini dominan mengikutsertakan unsur bermain dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kognitifnya (Rosalina & Nugrahani, 2019; Pura & Asnawati, 2019). Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang kreatif sebagai sarana untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018; Jabri et al., 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi (Adhani et al., 2016). Media *flash card* pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat permainan yang menarik (Febriyanti Utami et al., 2021). Media *flash card* berbasis multimedia interaktif dapat digunakan secara fleksibel karena dapat digunakan

secara digital (Kusumawati & Mariono, 2016). Media *flash card* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Putra et al., 2018). Selain itu media *flash card* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Fitriyani & Nulanda, 2017). Media *flash card* meningkatkan efektifitas dan daya tarik belajar siswa dengan melihat benda-benda nyata menjadi lebih interaktif (F Utami et al., 2021). Media *flashcard* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Ikhwati et al., 2014). Maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Disamping itu media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dikembangkan untuk membantu guru dalam pembelajaran daring khususnya pada media pembelajaran.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research of Development*). Menurut Sugiyono, 2019) penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada model ADDIE tersebut memiliki sebuah langkah-langkah untuk mengatasi masalah belajar yang terjadi pada peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa. Model penelitian pengembangan ADDIE memiliki beberapa langkah yaitu, Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 5 subjek diantaranya 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dan 3 orang anak usia dini kelompok B2 TK Pradnyandari II pada uji perorangan. Ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran merupakan seorang dosen yang mengajar di Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek pada uji coba perorangan menggunakan tiga orang anak anak kelompok B2 TK Pradnyandari II yang terdiri dari anak berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pengumpulan data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuesioner. Metode kuesioner dipilih karena dirasa cocok dengan kondisi di masa pandemi yang dapat dilaksanakan secara fleksibel. Kuesioner diberikan pada uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan juga uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak anak TK Pradnyandari II. Data yang sudah terkumpul pada kuesioner diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada uji validitas dan uji coba perorangan pada Tabel 1, 2 3, dan 4. Untuk Kriteria yang digunakan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 1. Kisi – Kisi Istrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	1. Media pembelajaran dapat memotivasi anak.	1	1
		2. Menarik perhatian.	4	1
		3. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	14	1
		4. Ketepatan cerita	2, 13	2
		5. Cerita bermanfaat bagi anak dalam kehidupan nyata	3	1
		6. Konsistensi antara tujuan, cerita dan evaluasi	7	1
		7. Cerita mudah dipahami	6	1
2	Media	1. Kemudahan menggunakan media	5	1
		2. Diberikan petunjuk penggunaan	9	1
		3. Penggunaan gambar dan foto yang mendukung pembelajaran	11	1
3	Evaluasi	1. Memberikan evaluasi untuk mengukur perkembangan anak	12	1
		2. Memberikan umpan balik hasil evaluasi	8, 10	2
Jumlah			14	

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 2. Kisi – Kisi Istrumen Desain Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1. Kejelasan tujuan umum pembelajaran 2. Kesesuaian indikator pembelajaran 3. Kejelasan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4	4

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
2	Strategi	1. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas	5	1
		2. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	8	1
		3. Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya	9	1
		4. Penyampaian materi yang menarik	6,7	2
3	Evaluasi	1. Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	10	1
Jumlah				10

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 3. Kisi – Kisi Istrumen Media Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemudahan penggunaan	1	1
		2. Kualitas tampilan	6	1
		3. Konsistensi tombol	3	1
2	Teks	1. Keterbacaan	2,7,10	3
3	Gambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
4	Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	1
5	Suara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
Jumlah				10

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 4. Kisi – Kisi Istrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
		2. Kemudahan penggunaan media	5	1
2	Suara	1. Suara media jelas	4	1
3	Teks	1. Huruf yang digunakan jelas	2	1
4	Gambar	1. Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi	3	1
5	Motivasi	1. Media dapat membangkitkan motivasi anak	10	1
6	Materi	1. Kemenarikan materi yang disampaikan	6,9,7	3
		2. Materi yang mudah dipahami		
		3. petunjuk pembelajaran mudah dipahami		
7	Evaluasi	1. Kesesuaian soal	8	1
Jumlah				10

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2	51 – 75	Baik	Sedikit Revisi
3	65 – 79	Cukup	Direvisi Secukupnya
4	26-50	Kurang	Banyak Hal Yang Direvisi
5	0 – 25	Sangat Kurang	Diulang Membuat Produk

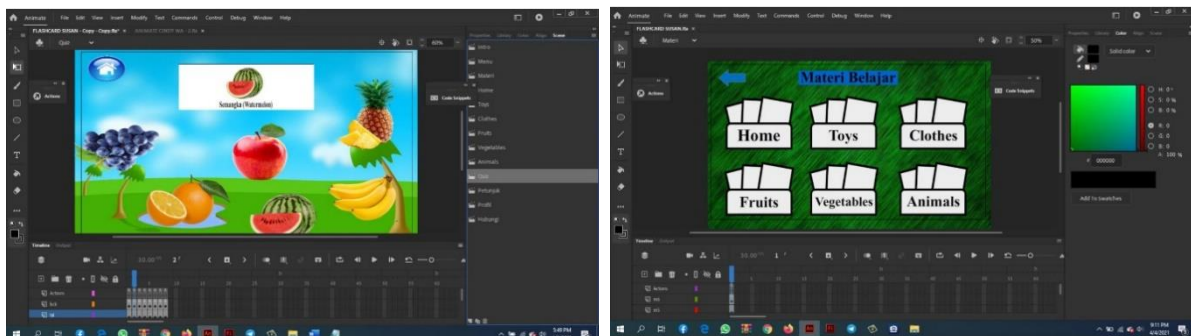
(Sumber: Ridwan, 2011)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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 B2 TK Pradnyandari II 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 B2 yaitu pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak sangat dibutuhkan dimana untuk membantu perkembangan bahasa anak agar anak lebih familiar dengan bahasa Inggris. 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 Inggris pada anak di saat kondisi seperti sekarang ini. Pada hasil observasi dan wawancara Guru kelas B2 TK Pradnyandari II diperoleh informasi sebagai berikut: guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran dari jarak jauh yang bisa langsung digunakan oleh anak, Cara yang diterapkan guru saat mengajar masih kurang bervariasi. 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. Adapun desain media tahap perencanaan pada Gambar 2 dan tahap pengembangan Gambar 3.



Gambar 1. Tahap Perancangan



Gambar 2. Tahap Pengembangan

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 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. Adapun tahap implementasi pada Gambar 4.



Gambar 3. Tahap Implementasi

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 6.

Tabel 6. Persentase Hasil Validitas Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	95,8	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	83	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	87,5	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	91,3	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *review* dari ahli isi pembelajaran memperoleh skor 95,8% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, produk media *flash card* yang dikembangkan memperoleh persentase 83% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, produk media *flash card* yang dikembangkan memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan, produk media *flash card* yang dikembangkan memperoleh persentase 91,3 dengan kualifikasi sangat baik.

Pembahasan

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 (Angraini 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 sederhana 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 *flash card* berbasis multimedia interaktif dapat digunakan secara fleksibel karena dapat digunakan secara digital (Kusumawati & Mariono, 2016). Media *flash card* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Putra et al., 2018). Selain itu media *flash card* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Fitriyani & Nulanda, 2017). Kelebihan dari media *flash card* 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 *hanphone*. 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 *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring. Media *flash card* 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 *leptop* dalam mengakses atau menggunakannya.

4. SIMPULAN

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 Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Media *flash card* 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 *leptop* dalam mengakses atau menggunakannya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* :, 3(2), 109 – 117. <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v3i2.3494>.
- Agustin, M. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334–345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>.
- Ahmad jazuly, M. P. (2016). Peran bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33–40. <http://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/article/view/89>.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfritria, 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., Yulsyofriend, 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>.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2993–3006. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/802>.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Astuti, F., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N., & Duong, N. (2018). Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.2018.020101>.
- Azizah, N., Butar, B. B., & Wahyuni, I. T. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Pada Tk an-Nuruddin Depok. *ICIT Journal*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i1.76>.
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 2(1), 1–20. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/16%0A>.
- Firdania, M. S., Tursina, & Sastypratiwi, H. (2016). Aplikasi CAI berbasis multimedia untuk pengenalan bagian tubuh manusia pada anak usia dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–5. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/13124>.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/588>.
- Fitri, N. A., & Karlimah. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 226–239. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13196/8502>.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/USEJ.V3I2.3344>.
- Jabri, U., Sukaryadi, A., Andika, Amin, S. Y., Arni, Pairi, M. S., Faika, N., M, N. I., Supri, Yuneda, Mahmud, Misna, Sumi, Rosminah, & Elihami. (2020). Media Pembelajaran Pop Up Book Kelas V SDN 181 Curio Yang Kreatif Dan Inovatif. *Maspul Journal Of Community Empowerment*, 2(2), 34–39. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/784>.
- Kurniawan, M. P. (2018). Perancangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Mengenal Nama-Nama Benda. *Jurnal Amikom*, 6(1), 11–25. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2010>.
- Kusnadi, Y. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Paud Al-Hasanah Cilimbung Tasikmalaya). *Jurnal Teknik Komputer*, 4(1), 1–7. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/2401>.
- 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>.
- Liang, L., Li, H., & Chik, A. (2020). Two countries, one policy: A comparative synthesis of early childhood English language education in China and Australia. *Children and Youth Services Review*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105386>.
- Lindawati, N. P. (2018). *Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada*. 2(2), 59–65.

- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Maslina, A. S. A. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Di Pendidikan Dasar. In *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.12928/jpsd.v7i1.14467>.
- Nida, M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukma, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- 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>.
- Putri, A. R. (2017). Pengembangan Materi Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Paud Pelangi Guyangan. *Jurnal Edulingua*, 4(1), 108–109. <https://doi.org/10.34001/edulingua.v4i1.551>.
- Rabbiyanti, E. N. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Sekolah Alam Exelentia Pamekasan Madura. *Okara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 83 – 102. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v9i1.582>.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>.
- Ridwan. (2011). *Skala Pengukuran Dalam Penelitian*. CV Alfabeta.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 5, 54–63.
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>.
- 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>.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37 – 46. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran* (Issue January 2016). Universitas Pendidikan Ganesha..
- 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. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *MADANIYA*, 2(3), 242 – 252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>.

- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.35473/ijec.v1i2.361>.
- Trisnawati, N. N. L., Suarni, N. K., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Metode Picture and Picture Dengan Media Cerita Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3149>.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Utami, Febriyanti, Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51-65. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Wang, L., & Liu, D. (2021). Unpacking the relations between home literacy environment and word reading in Chinese children: The influence of parental responsive behaviors and parents' difficulties with literacy activities. *Early Childhood Research Quarterly*, 56(3). <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.04.002>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11786>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138-1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.