



E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak

Dwita Dewi Jesika^{1*}, Luh Ayu Tirtayani², Didith Pramunditya Ambara³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 03, 2022

Revised June 05, 2022

Accepted August 13, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

E-Flashcard, Video Animasi, Bahasa

Keywords:

e-flashcards, animated videos, languages



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

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masih banyak guru TK yang kesulitan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan siswa. Hal ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mengajar karena kekurangan media. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan e-flashcard berbasis video animasi pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE Subjek penelitian yaitu 3 orang ahli yang terdiri atas 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba produk yaitu siswa yang berjumlah 3 anak (uji coba perorangan) dan 5 anak (uji coba kelompok kecil). Metode pengumpulan data penelitian ini yaitu non tes. Instrument pengumpul data menggunakan uji rancang bangun dan kuisisioner/angket. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu Penilaian dari ahli isi pembelajaran mendapatkan persentase skor 93,75% (sangat baik). Ahli desain pembelajaran memperoleh persentasi skor 83,33% (baik). Ahli media pembelajaran mendapatkan persentase skor 83,33% (baik). Hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase skor 93,74% (sangat baik) dan hasil uji coba kelompok kecil 91,24% (sangat baik). Disimpulkan bahwa Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

There are still many kindergarten teachers who have difficulty developing appropriate media for students. It causes teachers to have difficulty teaching because of the lack of media. This study aims to develop an e-flashcard based on animated videos on the theme of animals to improve language skills in children. This type of research is the development of the ADDIE model. The research subjects are 3 experts consisting of 1 learning content expert, 1 learning design expert, and 1 learning media expert. The subjects of the product trial were 3 students (individual trials) and 5 children (small group trials). The data collection method in this research is non-test. The data collection instrument used a design test and a questionnaire/questionnaire. The technique used to analyze the data is descriptive qualitative, and quantitative analysis. The study results are the assessment of learning content experts getting a percentage score of 93.75% (very good). Learning design experts get a score percentage of 83.33% (good). Learning media experts get a percentage score of 83.33% (good). The results of individual trials get a percentage score of 93.74% (very good), and the results of small group trials are 91.24% (very good). It was concluded that the Animation Video-Based E-Flashcard Media got very good qualifications and deserved to be used in learning.

1. PENDAHULUAN

Media *e-flashcard* berbasis video animasi tema binatang untuk pembelajaran anak Pendidikan merupakan cara dan sarana yang dapat mengembangkan potensi siswa serta keterampilan sehingga memiliki sifat yang baik. Hal ini yang menyebabkan pendidikan sangat penting karena dapat mengembangkan potensi manusia (Evens et al., 2013; Iskandar Batubara et al., 2018; Jose et al., 2017; Şemin, 2019). Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang didapatkan oleh siswa (Sharma, 2019; Tondeur et al., 2021). Dalam kegiatan belajar diperlukan lingkungan yang kondusif dan guru wajib memberikan kualitas terbaik dalam kegiatan pembelajaran (Shetu et al., 2021; Tong et al., 2021). Salah

*Corresponding author.

E-mail addresses: dwitadewijesikaa@gmail.com (Dwita Dewi Jesika)

satunya yaitu pendidikan anak usia dini. Aspek yang wajib dikembangkan pada anak usia dini yaitu bahasa (López et al., 2021; Paul & Singh, 2020; Tong et al., 2021). Bahasa merupakan sebuah tatanan yang digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi yang biasanya terdiri dari mendengarkan berbicara membaca dan menulis (Figueras-Daniel & Li, 2021; Sert & Boynueğri, 2017). Hal ini yang menyebabkan pentingnya bahasa karena seseorang dapat berkomunikasi dan bertukar pikiran sehingga terjadinya interaksi dan tujuan yang ingin diberikan dapat tersampaikan dengan baik (Chen & Chan, 2019; Mahalingam & Yunus, 2017). Kemampuan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena melalui komunikasi siswa dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya. Bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran ketika dan pengetahuan ketika siswa berinteraksi (Hoof et al., 2016). Anak usia dini yang mengalami proses perkembangan dapat mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran, dan perasaannya melalui bahasa yang bermakna (Cekaite, 2017; Sharif Matthews & López, 2019).

Bahasa juga disebut sebagai alat komunikasi bentuk social (Henner et al., 2019; Holmer et al., 2016). Dalam perkembangan bahasa seorang anak memerlukan sebuah jalur yang sesuai dengan tingkat perkembangannya dan guru harus memperhatikan faktor yang mempengaruhinya (Annisa & Sutapa, 2019; Fauziddin & Mufarizuddin, 2018; Rohita et al., 2018). Pembelajaran yang didapatkan oleh anak usia dini juga memuat beberapa tema dalam mengembangkan perkembangan bahasa. Pembelajaran topik merupakan pembelajaran yang terpadu dengan tema sebagai dasar pengembangan isi dan materi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Asiah, 2018; Wisnu & Komang, 2019). Tema merupakan sarana dalam memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak. Tema juga berfungsi dalam materi pembelajaran melalui bermain (Fitri et al., 2017; Pitaloka et al., 2021). Tema yang didapatkan oleh anak usia dini disesuaikan dengan kondisi, serta lingkungan, dan karakteristik anak (Marlisa, 2019). Hal ini yang mengakibatkan guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang baik di kelas. Jika kegiatan pembelajaran tidak baik maka akan mempengaruhi hasil belajar anak (Nityanasari, 2020; Ulfah et al., 2021). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa kegiatan belajar yang baik akan mempengaruhi suasana dan keinginan belajar siswa (Agustin et al., 2021; Kurnia et al., 2015). Hal ini yang menyebabkan belajar memerlukan media karena dapat memfasilitasi anak belajar.

Namun masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran untuk anak. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa masih banyak guru TK yang kesulitan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan siswa (Amini & Suyadi, 2020; Astuti & Istiarini, 2020). Penelitian lain juga menyatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajar karena kekurangan media (Citra, 2017; Trisnanti et al., 2018). Hasil wawancara yang dilakukan di TK Kids Fantasi Camp ditemukan hasil bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan guru saat mengajar. Hal ini disebabkan karena cara penyampaian materi dan media yang digunakan masih kurang bervariasi karena cenderung hanya menggunakan media visual seperti media cetak atau gambar saja menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu masalah lainnya yaitu kurangnya media digital yang inovatif untuk membantu proses pembelajaran khususnya dalam perkembangan bahasa anak. Oleh sebab itu, beberapa anak masih sulit untuk mengingat huruf dan bentuk huruf, serta membedakan huruf "b" dan "d". Maka perlu adanya media yang dapat membantu siswa salah satunya yaitu media flashcard berbasis video animasi yang dapat membantu anak dalam mengenal dan mengingat huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Media pembelajaran sesungguhnya memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar. Adanya pembelajaran akan memberikan dampak seperti munculnya kegiatan belajar yang kondusif (Hardiyanti et al., 2019; Mulyani et al., 2020). Selain itu terjadinya umpan balik dalam proses pembelajaran antara guru dan anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Aisyah et al., 2019; Puspita et al., 2016). Media belajar juga dapat menjadi sumber dalam membantu guru menjelaskan materi yang sulit dipahami anak dengan ucapan verbal (Darihastining et al., 2020; Rahayuningsih, 2020). Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa yaitu media flashcard berbasis video animasi. Media flashcard atau bisa disebut dengan kartu huruf merupakan salah satu sara pembelajaran dalam bentuk grafik berupa kartu bergambar kecil, biasanya dengan, simbol atau gambar, ditempel di bagian depan dan keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar flashcard mengingatkan siswa akan sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Fidiyanti, 2020; Safitri et al., 2018). Pengembangan media e-flashcard Berbasis video animasi dipilih karena pertimbangan yaitu pertama dapat digunakan melatih kemampuan membaca anak. Kedua, penggunaan media *e-flashcard* juga akan memudahkan anak belajar membaca dan mendorong belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efisien. Hal ini tentu mempengaruhi capaian tujuan pembelajaran yang maksimal (Anggraini et al., 2019; Trisnanti et al., 2018).

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penggunaan media untuk anak sangat bermanfaat dalam belajar (Liu et al., 2021; A. Syawaludin et al., 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media yang kreatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Rosalina & Suhardi, 2020;

Ahmad Syawaludin et al., 2019). Penelitian lain flashcard dapat meningkat secara signifikan (Fitriyana et al., 2020; Ying et al., 2021). Belum mengenai media e-flashcard berbasis video animasi pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak di TK Kids Fantasi Camp. Kelebihan penelitian ini yaitu pengembangan media flashcard berbasis video animasi untuk membantu anak dalam mengenal dan mengingat huruf sehingga meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penggunaan media e-flashcard berbasis video animasi ini dapat memberikan kesan dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan e-flashcard berbasis video animasi pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak di TK Kids Fantasi Camp. Diharapkan media e-flashcard berbasis video animasi dapat membantu anak dalam belajar bahasa.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Isya', 2017). Pengembangan kelompok B di TK Kids Fantasi Camp. Subjek penelitian yaitu 3 orang ahli yang terdiri atas 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba produk yaitu siswa TK yang berjumlah 3 anak (uji coba perorangan) dan 5 anak (uji coba kelompok kecil). Metode pengumpulan data penelitian ini yaitu non tes. Metode pengumpulan data non tes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya metode observasi, metode wawancara, dan metode kuisioner/angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui keadaan lapangan. Metode kuisioner digunakan mengumpulkan data dari para ahli dan siswa. Instrument pengumpul data menggunakan uji rancang bangun dan kuisioner/angket. Kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Rancang Bangun Pengembangan

No	Komponen	Indikator
1	Model pengembangan yang digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan berdasarkan model yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4	Evasluasi Formatif dan Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan c. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Modifikasi dari Fidiyanti, 2020)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian kompetensi dasar dan indicator 2. Tujuan Pembelajaran	3
2.	Materi	1. Ketepatan materi 2. Materi mudah di pahami 3. Kebenaran materi 4. Materi didukung media yang tepat 5. Pentingnya materi 6. Materi membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	6
3.	Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 2. pemakaian bahasa yang tepat dan konsisten	2
4.	Evaluasi	1. Kejelasan target hasil belajar	1
Jumlah			10

(Modifikasi dari Fidiyanti, 2020)

Pada penelitian pengembangan terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengolah data masukan dari ahli dan siswa. Analisis deskriptif kuantitatif dipergunakan untuk mengolah

data angka dari ahli dan siswa. Kriteria yang digunakan untuk memberikan makna yaitu konversi tingkat pencapaian skala 5 (Agung, 2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media e-flashcard berbasis video animasi pada tema binatang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Kids Fantasi Camp dengan model ADDIE. Pertama, Analisis. Hasil analisis kebutuhan yaitu anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, nama binatang, dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik. Kurang pemanfaatan media pembelajaran dan dalam pembelajaran berpusat pada guru, dengan alat bantu hanya menggunakan media visual (gambar), dan papan tulis, menyebabkan anak merasa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajar. Cara guru menyampaikan materi kepada anak yaitu dengan ceramah dan memberikan penugasan menulis huruf dan mengenalkan beberapa binatang saja, sehingga anak-anak tidak memiliki bayangan mengenai jenis-jenis binatang lainnya. Anak menjadi cepat bosan dan kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan kurangnya pembelajaran yang bervariasi. Cara guru untuk mengembalikan fokus anak hanya dengan mengajak anak bernyanyi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Hasil analisis kurikulum yaitu dipilihnya materi pada tema binatang. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. KD dan Indikator yang digunakan

KD	Indikator Pencapaian
NAM	1.2 Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan
FISMOT	3.3 Anak mampu meniru gerakan katak melompat
KOGNITIF	2.2 Anak aktif bertanya mengenai nama-nama binatang 3.6 Anak mengenal huruf melalui nama-nama binatang
BAHASA	3.10 Anak mampu menceritakan kembali apa yang sudah di lihat dan di dengar
SOSEM	2.8 Anak melakukan sesuatu tanpa dibantu
SENI	4.15 Anak mewarnai gambar binatang

Kedua, perancangan. Hardware yang digunakan pada proses pembuatan media e-flashcard berbasis video animasi yaitu menggunakan handphone dengan aplikasi android. Sedangkan software yang digunakan yaitu VN. Storyboard media pembelajaran e-flahscard berbasis video animasi berisi desain visual dan deskripsi pada slide secara berurutan dalam bentuk teks. Pada tahap ini juga Menyusun instrument penilaian dan RPP yang akan digunakan. Adapun rancangan media yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.

No. 1	Tampilan Profi	Deskripsi	No. 2	Tampilan Judul	Deskripsi
		Halaman ini menampilkan data diri mahasiswa serta dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2			Pada tampilan ini merupakan judul dari video animasi yang telah dikembangkan Musik pengiring: musik instrumental

Gambar 1. Perancangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi

Ketiga, pengembangan. Tahap awal pengembangan produk ini diawali dengan mendesain gambar aplikasi seperti pembuatan background, gambar-gambar binatang, dan penyusunan materi serta animasi seperti munculnya teks dan gambar sesuai dengan media yang dikembangkan. Pada proses dubbing yang direkam menggunakan aplikasi perekam suara pada handphone. Materi yang disajikan mengenai huruf A-Z dan nama-nama binatang sesuai dengan huruf awalan binatang. Selanjutnya yaitu setelah proses perekaman selesai dilanjutkan editing untuk menyempurkan hasil rekam suara dengan menggunakan voice changer. Proses pembuatan produk adalah proses terpenting dalam pengembangan produk. Pada tahap ini

dilakukan proses penyatuan teks, gambar, dubbing, animasi, sound effect dan mengatur posisi agar menghasilkan produk yang telang dirancang sebelumnya. Proses pembuatan produk menggunakan aplikasi VN. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Perancangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi

Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi yang dikembangkan selanjutnya dinilai oleh ahli. Penilaian dari ahli isi pembelajaran mendapatkan persentase skor 93,75% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil Review yang dilaksanakan oleh ahli desain pembelajaran, produk media memperoleh persentasi skor 83,33% dengan kualifikasi baik. Hasil Review yang dilaksanakan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan persentase skor 83,33% dengan kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase skor 93,74% (sangat baik) dan hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase skor 91,24% (sangat baik). Disimpulkan bahwa Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Adapun masukan dari ahli yaitu Perbaiki kalimat yang terdapat pada tujuan pembelajaran dan Tidak ada petunjuk belajar yang jelas. Adapun hasil revisian disajikan pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Hasil Revisian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi

Pembahasan

Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik disebabkan oleh beberapa factor. Pertama, Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik karena mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting meningkatkan minat belajar. Adanya pembelajaran akan memberikan dampak seperti munculnya kegiatan belajar yang kondusif ([Hardiyanti et al., 2019](#); [Mulyani et al., 2020](#)). Media E-flashcard yang dikembangkan menyajikan gambar serta video yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Gambar yang digunakan dalam aplikasi ini sesuai dengan tema yang akan dipelajari dan menarik bagi anak. Media gambar memiliki fungsi dalam memperlancar pembelajaran karena memudahkan siswa memahami materi tentu akan meningkatkan semangat belajarnya ([Anjelina Putri et al., 2018](#); [Aprinawati, 2017](#)). Dengan media gambar anak memahami materi yang diberikan, dan memotivasi anak utuk terus belajar. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa ([Susanti, 2019](#); [Yuliani et al., 2017](#)). Video pembelajaran menyajikan materi yang unik bagi anak sehingga anak akan senang dalam belajar. Selain itu kegiatan pembelajaran juga dilakukan dengan cara bermain. Selain itu terjadinya umpan balik dalam proses pembelajaran antara guru dan anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan ([Aisyah et al., 2019](#); [Puspita et al., 2016](#)). Bermain dengan menggunakan media

juga akan meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini tentu berpengaruh pada minat belajar anak yang meningkat.

Kedua, Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik karena memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa. Pada aspek kurikulum media yang dikembangkan telah sesuai dengan KD serta indikator dan kesesuaian juga terhadap tujuan pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa mudah dalam mempelajari materi (Fakhrudin et al., 2020; Gaudin & Chaliès, 2015). Selain itu pada aspek materi ketepatan dan kebenaran materi juga sesuai sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa kesesuaian materi dan didukung dengan materi pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam belajar (Priantini, 2020; Sanjaya et al., 2021). Pada aspek bahasa juga media ini menggunakan bahasa yang sederhana yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan bahasa yang sederhana akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa materi yang didukung dengan media yang tepat dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar (Munawaroh, 2019; Sholikah et al., 2018). Pada aspek evaluasi juga terdapat kejelasan target yang memudahkan siswa mengetahui pemahamannya setelah mengikuti pembelajaran. Media belajar juga dapat menjadi sumber dalam membantu guru menjelaskan materi yang sulit dipahami anak dengan ucapan verbal (Darihastining et al., 2020; Rahayuningsih, 2020).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dapat mempengaruhi capaian tujuan pembelajaran yang maksimal (Anggraini et al., 2019; Trisnanti et al., 2018). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa kegiatan belajar sambil bermain dengan bantuan media belajar akan memudahkan siswa dalam belajar (Ariessanti et al., 2020; Chaeruman et al., 2020; Iswinarti & Suminar, 2019). Penelitian lain flashcard dapat meningkat secara signifikan (Fitriyana et al., 2020; Ying et al., 2021). Kelebihan media flashcard berbasis video animasi yaitu dapat membantu anak dalam mengenal dan mengingat huruf sehingga meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penggunaan media e-flashcard berbasis video animasi ini dapat memberikan kesan dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Implikasi penelitian ini yaitu media flashcard berbasis video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga anak dapat memahami bahasa dengan baik

4. SIMPULAN

Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli dan siswa. disimpulkan bahwa Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi dapat membantu anak dalam belajar bahasa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>.
- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174–180. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p174>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>.
- Annisa, A., & Sutapa, P. (2019). The Implementation of Nature-based Learning Models to Improve Children's Motor Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.140>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi

- Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>.
- Asiah, N. (2018). Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2746>.
- Astuti, R. F., & Istiari, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Cekaite, A. (2017). What Makes a Child a Good Language Learner? Interactional Competence, Identity, and Immersion in a Swedish Classroom. *Annual Review of Applied Linguistics*, 37, 45–61. <https://doi.org/10.1017/S0267190517000046>.
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an Instructional System Design Model as a Guideline for Lecturers in Creating a Course Using Blended Learning Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14), 164–181. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411>.
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). Using Augmented Reality Flashcards to Learn Vocabulary in Early Childhood Education. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1812–1831. <https://doi.org/10.1177/0735633119854028>.
- Citra, D. (2017). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Evens, M., Verburgh, A., & Elen, J. (2013). Critical Thinking in College Freshmen: The Impact of Secondary and Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 2(3). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v2n3p139>.
- Fakhrudin, Z., Usman, U., Rahmawati, R., & Sulvinajayanti, S. (2020). Designing English learning materials through YouTube video editing: training for English teachers of Islamic junior high schools, Parepare, South Sulawesi. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 4(2), 275. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v4i2.475>.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>.
- Fidiyanti, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Dengan Materi Narrative Teks. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23437>.
- Figueras-Daniel, A., & Li, Z. (2021). Evidence of support for dual language learners in a study of bilingual staffing patterns using the Classroom Assessment of Supports for Emergent Bilingual Acquisition (CASEBA). *Early Childhood Research Quarterly*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.09.011>.
- Fitri, Saparahayuningsih, & Agustriana. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1). <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>.
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>.
- Gaudin, C., & Chaliès, S. (2015). Video viewing in teacher education and professional development: A literature review. *Educational Research Review*, 16(7), 41–67. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.06.001>.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiandyah. (2019). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Imajinasi Seni dan Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>.
- Henner, J., Novogrodsky, R., Caldwell-Harris, C., & Hoffmeister, R. (2019). The development of American Sign Language-based analogical reasoning in signing deaf children. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 62(1). https://doi.org/10.1044/2018_jslhr-l-18-0062.
- Holmer, E., Heimann, M., & Rudner, M. (2016). Evidence of an association between sign language phonological awareness and word reading in deaf and hard-of-hearing children. *Research in Developmental Disabilities*, 46. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2015.10.008>.
- Hoof, L. van B., Hermans, D., Knoors, H., & Verhoeven, L. (2016). Benefits of augmentative signs in word learning: Evidence from children who are deaf/hard of hearing and children with specific language impairment. *Research in Developmental Disabilities*, 59.

- <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2016.09.015>.
- Iskandar Batubara, D., Kusmanto, H., Nasution, A., & Purba, A. (2018). Management of Education Quality Improvement at Education Council al Washliyah North Sumatra. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 8(February 2001), 354–364. <https://doi.org/10.2991/icosop-17.2018.55>.
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problem-solving skills through javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 578–589. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>.
- Isya', M. A. (2017). Pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model Addie mata pelajaran PAI pada materi mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.32616/tdb.v7i1.37.71-80>.
- Jose, S., Patrick, P. G., & Moseley, C. (2017). Experiential learning theory: the importance of outdoor classrooms in environmental education. *International Journal of Science Education*, 7(3). <https://doi.org/10.1080/21548455.2016.1272144>.
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2015). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520>.
- Liu, X., Kong, J., Jiang, M., & Li, S. (2021). Interactive information module for person re-identification. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2021.103033>.
- López, K. M. J. de, Feilberg, J., Baena, S., Lyons, R., & Lyons, R. (2021). "So, I told him to look for friends!" Barriers and protecting factors that may facilitate inclusion for children with Language Disorder in everyday social settings: Cross-cultural qualitative interviews with parents. *Research in Developmental Disabilities*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103963>.
- Mahalingam, K., & Yunus, M. M. (2017). Good Language Learners And Their Strategies: An Insight. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1). <https://doi.org/10.21070/picccrs.v1i1.504>.
- Marlisa, L. (2019). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Telaah Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014) Terhadap Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 6(2). <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i2.9895>.
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Munawaroh, S. (2019). Teaching the narrative texts using animation video: raising students' skills on reading comprehension. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2791>.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.24853/yby.4.1.9-14>.
- Paul, R., & Singh, A. (2020). Does early childhood adversities affect physical, cognitive and language development in indian children? Evidence from a panel study. *SSM - Population Health*, 12(August), 100693. <https://doi.org/10.1016/j.ssmph.2020.100693>.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.
- Priantini, D. A. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Puspita, P. M., Wirya, N., & Antara, A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di Tk Catur Paramita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7809>.
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Rohita, R., Fitria, N., Bustan, R., & Haryadi, D. (2018). Teacher's Understanding of the Scientific Approach in the 2013 Curriculum for Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.105>.
- Rosalina, S. S., & Suhardi, A. (2020). Need Analysis of Interactive Multimedia Development With Contextual Approach on Pollution Material. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 93. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2107>.

- 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>.
- Sanjaya, G. E. W., Yudianta, K., & Japa, I. G. N. (2021). Learning video media based on the powtoon application on solar system learning topics. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 208. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34547>.
- Şemin, F. K. (2019). Competencies of principals in ensuring sustainable education: Teachers' views. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 201–212. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.18273>.
- Sert, N., & Boynueğri, E. (2017). Digital technology use by the students and english teachers and self-directed language learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 9(1), 24. <https://doi.org/10.18844/wjet.v9i1.993>.
- Sharif Matthews, J., & López, F. (2019). Speaking their language: The role of cultural content integration and heritage language for academic achievement among Latino children. *Contemporary Educational Psychology*, 57, 72–86. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.01.005>.
- Sharma, P. (2019). Digital Revolution of Education 4.0. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(2), 3558–3564. <https://doi.org/10.35940/ijeat.a1293.129219>.
- Shetu, S. F., Rahman, M. M., Ahmed, A., Mahin, M. F., Akib, M. A. U., & Saifuzzaman, M. (2021). Impactful e-learning framework: A new hybrid form of education. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2(April), 100038. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100038>.
- Sholikah, M. M., Kuswadi, K., & Sujana, Y. (2018). Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksualitas Pada Anak Kelompok B2 Tk Islam Permata Hati Makam Haji Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Kumara*, 6(3). <https://doi.org/10.20961/kc.v6i3.35134>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Enhancing elementary school students' abstract reasoning in science learning through augmented reality-based interactive multimedia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 288–297. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.19249>.
- Syawaludin, Ahmad, Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>.
- Tondeur, J., Petko, D., Christensen, R., Drossel, K., Starkey, L., Knezek, G., & Schmidt-Crawford, D. A. (2021). Quality criteria for conceptual technology integration models in education: bridging research and practice. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 2187–2208. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09911-0>.
- Tong, F., Zhang, H., Zhen, F., Irby, B. J., & Lara-Alecio, R. (2021). Supporting home literacy practices in promoting Chinese parents' engagement in their children's English education in low-SES families: An experimental study. *International Journal of Educational Research*, 109(April), 101816. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101816>.
- Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B TK Gugus Mawa. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 346. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15200>.
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>.
- Wisnu, & Komang. (2019). Menanamkan Konsep Catur Paramita Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga Dan Sekolah. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.737>.
- Ying, Y., Marchelline, D., & Wijaya, G. (2021). Using Technology-Flashcard to Encourage Students Learning Mandarin. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012138>.
- Yuliani, Antara, & Magta. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(1), 96–106. <https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.11309>.