

Media Pembelajaran *E-Flash Card* dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh pada Anak Usia Dini

Ni Putu Cindy Juwitami^{1*}, Maria Goreti Rini Kristiantari² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 12, 2024

Accepted June 16, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci:

E-Flash Card, Kosakata, Bahasa Inggris

Keywords:

E-Flash Card, Vocabulary, English



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Terbatasnya pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak membuat kosakata yang dimilikinya menjadi sedikit. Penggunaan media konkret yang monoton juga membuat anak merasa kurang bersemangat saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis hasil kelayakan dan mengetahui efektivitas *e-flash card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan teknik (uji-t) *sample dependent*. Banyak subjek pada penelitian ini adalah 30 orang anak. Hasil penelitian adalah: (1) validasi rancang bangun berdasarkan penilaian ahli rancang bangun 90,90%, (2) dalam pengembangannya, validitas media *e-flash card* berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 98,33%, ahli desain instruksional 90,63%, ahli media pembelajaran 92,18%, uji coba perorangan 93,33%, dan uji coba kelompok kecil 93,89%, (3) diperoleh t_{hitung} sebesar 10,322 dan diperoleh hasil t_{tabel} sebesar 2,093, maka dari hasil analisis tersebut dapat dibandingkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka $t_{hitung} = 10,322 > t_{tabel} = 2,093$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flash card* layak dan efektif diterapkan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak usia dini.

ABSTRACT

The limited introduction of English vocabulary to children makes the vocabulary they have become small. The use of monotonous concrete media also makes children feel less excited when learning. This study aims to describe the design, analyze the feasibility results and determine the effectiveness of *e-flash cards* in the introduction of English vocabulary with the theme myself sub-theme of limbs in early childhood. This research is a development research with the ADDIE model. The data collection methods used, namely: observation methods, interviews, and questionnaires. Data analysis uses quantitative analysis and sample dependent (*t-test*) techniques. Many of the subjects in this study were 30 children. The results of the study were: (1) design validation based on the assessment of design experts 90.90%, (2) in its development, the validity of *e-flash card* media based on the assessment of subject content experts 98.33%, instructional design experts 90.63%, learning media experts 92.18%, individual trials 93.33%, and small group trials 93.89%, (3) t_{count} was obtained of 10.322 and t_{table} results of 2.093 were obtained, so from the results of the analysis it can be compared that the t_{count} is larger than t_{table} . Then $t_{count} = 10.322 > t_{table} = 2.093$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus it can be concluded that *e-flash card* learning media is feasible and effectively applied in the introduction of English vocabulary with the theme of myself sub theme of limbs in early childhood.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam PAUD adalah pengenalan

*Corresponding author

E-mail addresses: cindy.juwitami@undiksha.ac.id (Ni Putu Cindy Juwitami)

kosakata bahasa, terutama dalam bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Dalam hal ini, teknologi pembelajaran menjadi kunci utama untuk meningkatkan daya serap anak terhadap materi pembelajaran (Aini & Muryanti, 2022; Susantini & Kristiantari, 2021; Ulya & Na'imah, 2022). Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian dalam hal ini adalah *E-Flash Card*. *E-Flash Card* menggabungkan keunggulan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, terutama dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dengan tema yang sesuai dengan dunia anak (Oktapiani et al., 2021; Prabawati & Ambara, 2022; Syukur & Harti, 2023). Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan tema "Diriku" dan sub tema "Anggota Tubuh" pada anak usia dini. Dalam era globalisasi ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting sebagai keterampilan dasar untuk bersaing di dunia modern. Anak usia dini menjadi sasaran utama dalam pembelajaran bahasa, karena pada periode ini, kemampuan mereka dalam menyerap informasi mencapai puncaknya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang muncul dalam upaya meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris pada anak usia dini adalah penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card*. Media ini bukan hanya sekadar menyajikan kosakata, tetapi juga mengintegrasikan unsur-unsur kekinian yang sesuai dengan minat dan perkembangan anak-anak. Dalam konteks ini, tematik pembelajaran menjadi kunci utama, di mana pengenalan kosakata bahasa Inggris dilakukan melalui tema "Diriku" dengan sub tema "Anggota Tubuh". Media pembelajaran *E-Flash Card* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam mengajarkan anak-anak usia dini. Dengan memadukan elemen visual, suara, dan interaktivitas, *E-Flash Card* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Adawiyah & Yuniar, 2022; Dewi & Tirtayani, 2022; Durtam, 2022). Melalui penggunaan teknologi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik, terutama yang berkaitan dengan anggota tubuh. Artikel ini akan membahas secara mendalam mengenai peran *E-Flash Card* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, terutama fokus pada sub tema anggota tubuh. Kombinasi antara kecanggihan teknologi dan kebutuhan pembelajaran anak-anak menciptakan platform interaktif yang mampu meningkatkan daya serap informasi pada tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan sebagai petualangan edukatif yang menghibur.

Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini juga berkaitan erat dengan persiapan anak-anak menghadapi tantangan global di masa depan. Menguasai bahasa asing, terutama bahasa Inggris, tidak hanya membuka pintu peluang akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi yang esensial (Alam & Lestari, 2019; Y. Novitasari et al., 2023; Pertiwi et al., 2021). Oleh karena itu, implementasi *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris diharapkan dapat menjadi solusi cerdas yang memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa anak usia dini (Hasanah & Ulya, 2020; Mahardhika et al., 2023). Pentingnya pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini tidak hanya berdampak pada kemampuan berbahasa mereka, tetapi juga pada perkembangan kognitif secara keseluruhan (Setyaningsih, 2023; Winarti, 2024). Anak-anak yang terbiasa dengan bahasa asing sejak dini cenderung memiliki kemampuan berpikir abstrak yang lebih baik, serta lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan multibahasa.

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *E-Flash Card* dalam konteks pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi suatu langkah yang relevan dan strategis. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengakses materi pembelajaran. *E-Flash Card* dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik, memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri atau bersama-sama dengan bimbingan orang tua atau guru (Oktavia et al., 2024; Yasa & Sudirman, 2023). Hal ini memberikan keleluasaan bagi anak-anak untuk menyesuaikan waktu belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Media pembelajaran *E-Flash Card* merupakan bentuk evolusi dari konsep kartu flash tradisional. Dengan menggabungkan teknologi dan desain visual yang menarik, *E-Flash Card* mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Penggunaan media ini, terutama pada anak usia dini, diharapkan dapat mempercepat proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif.

Dalam konteks pengenalan kosakata bahasa Inggris pada tema "Anggota Tubuh", *E-Flash Card* dapat memberikan gambaran yang jelas dan konkret. Anak-anak dapat melihat, mendengar, dan mengulangi kata-kata bahasa Inggris yang berkaitan dengan bagian tubuh mereka secara langsung. Proses pembelajaran yang multisensori ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata dan memperkuat koneksi antara kata-kata dengan gambar-gambar yang dihasilkan (Handoko & Novitasari, 2019; Margiani et al., 2023). Keunggulan media *E-Flash Card* tidak hanya terletak pada aspek visualnya, tetapi juga pada kemampuannya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan perkembangan

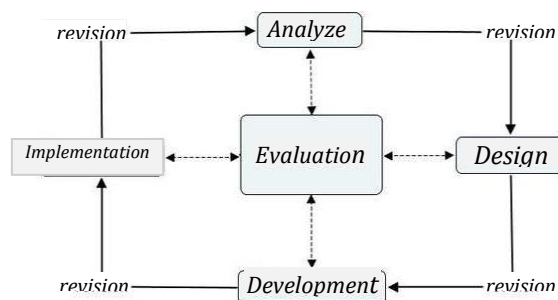
individu anak (Hamidah, 2020; Monica & Muryanti, 2023; Nuraini & Agung, 2022). Dengan adanya fitur interaktif, anak-anak dapat belajar sambil bermain, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Munawwarah & Hibana, 2022; Tri Widayahening & Sufa, 2021). Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan positif agar anak-anak merasa antusias dan termotivasi untuk terus belajar. Melalui artikel ini, kita akan menjelajahi berbagai aspek *e-flash card* sebagai media pembelajaran, manfaatnya dalam konteks pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, serta bagaimana pendekatan tematik dengan fokus pada anggota tubuh dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi perkembangan anak.

Dengan demikian, diharapkan pembaca dapat memahami dan mengaplikasikan konsep ini dalam konteks pendidikan bahasa Inggris anak usia dini dengan lebih optimal. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi, peran media pembelajaran *e-flash card* sebagai alat bantu dalam pendidikan anak usia dini tidak dapat diabaikan. Artikel ini akan membahas lebih lanjut tentang implementasi *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan tema "Diriku" dan sub tema "Anggota Tubuh" pada anak usia dini. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik, orang tua, dan pihak terkait dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Penerapan media pembelajaran *e-flash card* ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan anak-anak dapat diintegrasikan dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis kelayakan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-flash card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak usia dini. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas media pembelajaran tersebut dalam memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat usia yang sangat dini.

2. METODE

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan *ADDIE* dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak usia dini. *ADDIE* merupakan salah satu model pengembangan yang menjadi pedoman dalam mendukung pembelajaran itu sendiri. *ADDIE* merupakan konsep mengembangkan yang terdiri dari 5 komponen yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berikut merupakan model pengembangan *ADDIE* yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-flash card*.



Gambar 1. Skema Model *ADDIE*

Pada pengembangan media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung harus diuji tingkat validitasnya. Adapun tingkat validitas media pembelajaran *e-flash card* dapat diketahui melalui uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu pada tahap pertama produk akan di *review* oleh para ahli yakni *review* ahli rancang bangun, *review* ahli isi, *review* ahli desain instruksional, dan *review* ahli media pembelajaran. Kemudian pada tahap kedua, produk akan diujikan kepada subjek uji yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada jenis data, pengelompokan data dibedakan menjadi dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang didapat kemudian dikumpul dengan menggunakan angket tertutup berupa penilaian produk dengan menggunakan skala likert. Kemudian dilaksanakan dengan membagikan *pre-nontest* dan kepada subjek uji coba, lalu didapatkan hasil data kuantitatif dengan observasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket/kuisisioner dan metode observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *e-flash card* ini yaitu angket yang berisi berbagai pernyataan yang dibuat berdasarkan aspek-aspek yang hendak dinilai. Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup, artinya pada angket telah disediakan pilihan jawaban dan responden hanya perlu memberi tanda *checklist* pada setiap pernyataan pada angket. Instrumen angket ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi materi pembelajaran, ahli desain intruksional, ahli media pembelajaran, dan mengetahui bagaimana respon peserta didik saat uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berikut kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *e-flash card* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	Banyak Butir (5)
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	2
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	b. Ketetapan alasan pemilihan model pengembangan. c. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan. d. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	2
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	e. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan. f. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan. g. Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	3
4	Evaluasi Sumatif	h. Ketetapan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. i. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. j. Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. k. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	4
Banyak			11

Sumber: [Tegeh, 2014](#) dengan modifikasi peneliti

Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar. b. Kesesuaian materi dengan Indikator.	3
2.	Materi	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. d. Kesesuaian materi dengan karakteristik anak. e. Kedalaman materi. f. Materi didukung media yang tepat. g. Materi mudah dipahami. h. Memberikan sumber lain untuk belajar.	5
3.	Visualisasi	i. Kesesuaian gambar untuk mempelajari isi.	1
4.	Bahasa	j. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	1
5.	Evaluasi	k. Kesesuaian evaluasi dengan materi. l. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	2
Banyak			12

Sumber: [Suartama, 2016](#) dengan modifikasi peneliti

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi	2

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
2.	Strategi	c. Penyampaian materi yang sistematis d. Dapat memotivasi anak e. Menarik perhatian belajar anak f. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	4
3.	Evaluasi	g. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman anak h. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	2
Banyak			8

Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi peneliti

Tabel 4. Kisi – kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media. b. Media dapat membantu anak memahami materi. c. Media dapat membangkitkan motivasi anak.	3
2.	Tampilan	d. Kualitas bahan cetakan media. e. Kesesuaian desain dengan karakteristik anak.	2
3.	Teks	f. Ketepatan penggunaan jenis huruf. g. Ketepatan penggunaan ukuran huruf. h. Ketepatan penggunaan spasi tulisan.	3
4.	Gambar	i. Kejelasan gambar. j. Kesesuaian gambar.	2
5.	Warna	k. Kekontrasan warna teks. l. Kekontrasan warna gambar.	2
6.	Audio dan Video	m. Penggunaan audio dalam <i>e-flash card</i> mendukung pembelajaran. n. Penggunaan video dalam <i>e-flash card</i> mendukung pemahaman materi.	2
7.	Tata Letak	o. Tata letak teks konsisten di setiap kartu. p. Tata letak komponen di setiap kartu harmonis.	2
Banyak			16

Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi peneliti

Tabel 5. Kisi – Kisi Intrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1.	Desain Tampilan	a. Kemenarikan tampilan <i>e-flash card</i> . b. Keterbacaan teks. c. Kejelasan gambar. d. Kejelasan petunjuk penggunaan audio dan tautan <i>Youtube</i> .	4
2.	Materi	a. Materi mudah dipahami. b. Kejelasan uraian materi. c. Media memberikan semangat anak dalam belajar.	3
3.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. b. Soal sesuai dengan materi. c. Bahasa mudah dipahami.	3
Banyak			10

Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi peneliti

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini akan dipaparkan tahap-tahap pengembangan media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan mengacu pada model pengembangan *ADDIE* sesuai dengan yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari rancang bangun ini yang diuji oleh dosen yang berada di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha atas nama Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd, berdasarkan hasil penilaian tersebut diketahui bahwa rancang bangun pengembangan media pembelajaran *e-flash card* dinyatakan sesuai dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) Tahap merancang (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap implementasi

(Implementation), dan (5) Tahap evaluasi (Evaluation). Namun terdapat beberapa masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli media pembelajaran terhadap produk yang akan dikembangkan. Adapun hasil yang diperoleh dari setiap tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengenal karakteristik anak, analisis konten, dan analisis lingkungan sekolah. Adapun hasil dari analisis adalah sebagai berikut. Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara ditempat penelitian yaitu di TK Jaladi Kumara, Badung bersama salah satu guru yaitu Ni Wayan Reni Lasmini, S.Pd. Berdasarkan analisis kegiatan wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan bagi anak jika menggunakan media media yang berupa digital. Karena dengan kemajuan dunia digital ini tentu saja anak akan lebih cepat menangkap materi yang diberikan dengan ketertarikannya belajar menggunakan media berbasis digital seperti *e-flash card*. Dengan pembelajaran menggunakan media konkrit yang ada disekitar, anak akan cepat merasa bosan, apalagi media tersebut diulang-ulang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian jika menggunakan buku panduan tidak menjamin anak dapat fokus dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan sehingga belum bisa memenuhi aspek perkembangan anak usia dini terutama aspek bahasa yaitu bahasa Inggris. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membangun semangat belajar anak dan merubah pembelajaran yang tidak menyenangkan saat didalam kelas dengan memahami materi melalui media pembelajaran *e-flash card* yang memiliki gambar dan warna menarik yang dapat meningkatkan aspek bahasa terutama bahasa Inggris.

Pada tahap analisis konten dan fasilitas pembelajaran dilakukan observasi di TK Jaladi Kumara, Badung. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-flash card* sangat cocok untuk dikembangkan. Karena pada proses observasi menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media digital sederhana yang dapat mendukung dan membangkitkan semangat anak dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi, fasilitas yang dimiliki sekolah sudah cukup lengkap ditambah lagi adanya layar proyektor yang dapat membantu guru menampilkan materi pembelajaran secara digital di kelas seperti yang ada pada Gambar 2.



Gambar 2. Fasilitas Belajar yang Tersedia di Kelas

Analisis kompetensi dan indikator dilakukan setelah materi ditentukan agar dapat diidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pada aspek bahasa yaitu bahasa Inggris yang perlu untuk lebih dipahami oleh anak. Tujuan dari analisis kompetensi dan indikator ini agar media yang dikembangkan mampu membantu pembelajaran anak agar sesuai dengan tuntunan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dijabarkan pada Tabel 6.

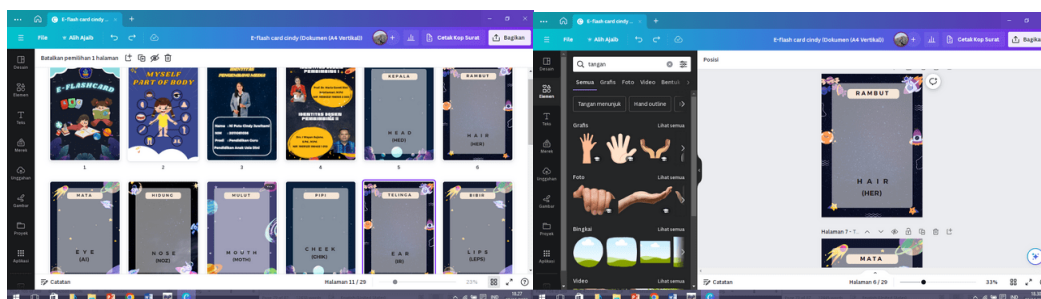
Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak. Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan Mengulang kalimat yang lebih kompleks Memahami informasi yang didengarnya
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).	

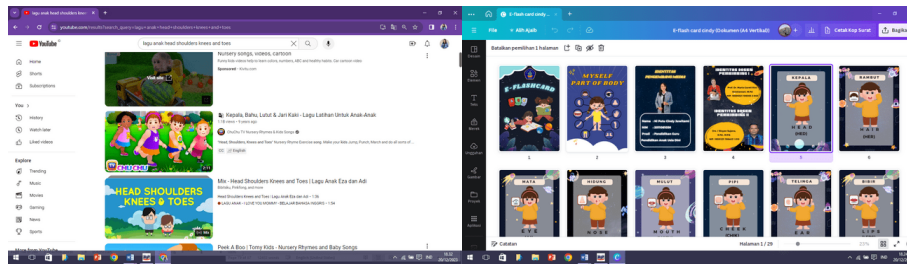
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dengan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang benar.
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).	

Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *e-flash card* adalah melakukan perancangan. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu menentukan perangkat lunak dan perangkat keras, menyusun rancang bangun dari *e-flash card* (*storyboard* dan *flowchart*), mendesain komponen media pembelajaran *e-flash card* dengan menggunakan *software* Canva dan Microsoft Office PowerPoint serta berbantuan *website voice maker* untuk tambahan audio pada kartu, menyusun materi pada *e-flash card*, membuat instrumen penilaian, serta penyusunan kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tahap desain dari pengembangan produk *e-flash card* ini adalah sebagai berikut. Menentukan perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembuatan *e-flash card* adalah aplikasi Canva, Microsoft Office PowerPoint, serta *website voice maker*. Kemudian perangkat keras yang digunakan yaitu PC/Laptop atau *handphone*. Rancang bangun *E-flash card* sebelum *e-flash card* diproduksi, perlu dibuatkan rancang bangun terlebih dahulu. Pembuatan rancang bangun ini bertujuan untuk mempermudah tampilan dan pengaturan tata letak konten didalam media. Adapun rancang bangun media pembelajaran *e-flash card* ini meliputi: 1) *Flowchart*. *Flowchart* dari *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh yang berbentuk bagan ini dibuat untuk membantu penyusunan alur isi dari *e-flash card*. 2) *Storyboard*. *Storyboard* dari *e-flash cards* pengenalan kosakata bahasa Inggris ini memuat skenario pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada tema diriku sub tema anggota tubuh. *Storyboard* ini berisi desain *visual* dari *e-flash card* dan naskah garis-garis besar materi pada *e-flash card*. Menyusun materi. Materi dalam media ini berupa materi-materi pengenalan kosakata yang ada pada pembelajaran bahasa Inggris pada tema diriku sub tema anggota tubuh *My Self (Part Of body)*. Membuat instrumen penilaian produk. Instrumen disusun untuk menilai dari aspek materi, desain, dan media yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian produk berupa angket/kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk dinilai oleh ahli materi, desain instruksional, dan media pembelajaran. Selain dilakukan penilaian oleh para ahli, produk yang dikembangkan juga diuji cobakan kepada anak sebagai subjek uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Menyusun Kegiatan Pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud merujuk pada penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang bertujuan untuk merancang proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris pada tema diriku sub tema anggota tubuh yang sudah dikembangkan sehingga kegiatan pembelajaran tersusun secara sistematis.

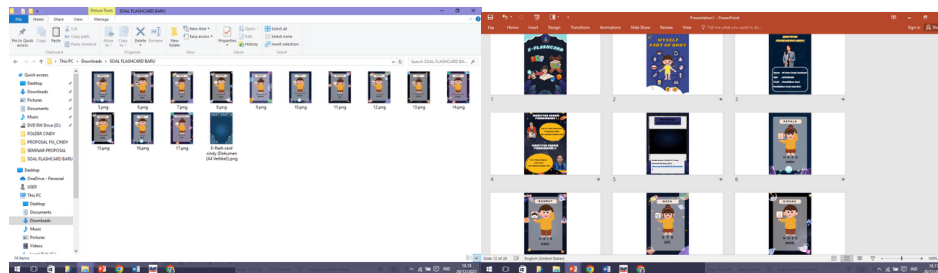
Pada tahap ketiga yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *e-flash card* ini adalah melakukan pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan produksi *e-flash card* yang sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan serta hasil akhir produk dari tahap pengembangan ini dapat dinilai oleh *validator* dan siswa sebagai subjek uji coba. Tahap pengembangan media dapat dilihat pada [Gambar 3](#), [Gambar 4](#), [Gambar 5](#), [Gambar 6](#), dan [Gambar 7](#).



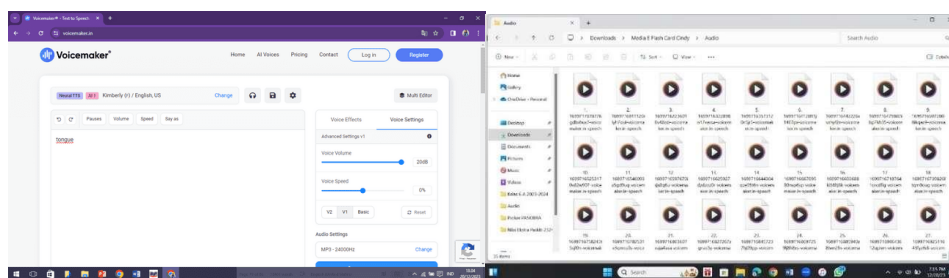
Gambar 3. Pembuatan Materi pada Aplikasi Canva dan Pengumpulan Gambar Relevan melalui Canva



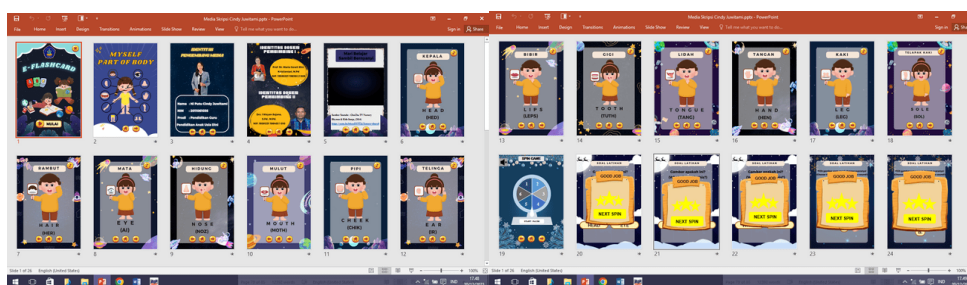
Gambar 4. Pencarian Video Relevan melalui YouTube dan Penggabungan Gambar yang relevan dengan Materi E-flash Card ke dalam Canva



Gambar 5. Mengunduh File E-Flash Card pada Canva menjadi Bentuk PNG dan Memasukkan File E-Flashcard PNG ke Microsoft Office PowerPoint



Gambar 6. Mengubah Teks Menjadi Audio dengan Website Voice Maker dan Mengunduh Audio Teks



Gambar 7. Penggabungan Audio dan Link Video Youtube pada E-Flashcard

Pada tahap implementasi atau penerapan media *e-flash card*, kegiatan yang dilaksanakan adalah produk yang telah diselesaikan dan dinyatakan layak oleh *validator* akan diujicobakan kepada anak dengan dua tahapan sebagai berikut. Tahap uji coba produk dilaksanakan pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung. Tahapan ini dilaksanakan melalui dua tahapan, yang pertama adalah uji perorangan yang menggunakan tiga orang anak dengan tingkat pemahaman yang berbeda. Kedua adalah uji kelompok kecil yang menggunakan sembilan orang anak dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang anak yang memiliki prestasi berbeda-beda disetiap kelompoknya. Lalu media pembelajaran *e-flash card* diterapkan dalam suatu pembelajaran dengan melibatkan seluruh anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-flash card*. Keefektifan media pembelajaran *e-flash card* terhadap hasil belajar dilihat dengan memberikan angket observasi *pre-nontest* dan *post-nontest*.



Gambar 8. Tahap Uji Coba Perorangan dan Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji efektivitas produk dilaksanakan oleh seluruh anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan produk media pembelajaran *e-flash card* yang dikembangkan guna mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak yang dapat diketahui dari perbandingan penilaian *pre-nontest* dan *post-nontest*.



Gambar 9. Tahap Efektivitas Produk *Pre-Nontest* dan Tahap Efektivitas Produk *Post-Nontest*

Tahap terakhir adalah melaksanakan evaluasi dengan mengolah data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi sumatif, yang digunakan untuk mengukur atau menilai produk melalui penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Serta agar mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-flash card* dengan menganalisis hasil dari *pre-nontest* dan *post-nontest*.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema "Diriku: Sub Tema Anggota Tubuh" pada anak usia dini memberikan kontribusi signifikan dalam proses belajar mengajar. Media ini membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak, khususnya dalam mengenali bagian-bagian tubuh mereka (Alianti & Kurniawan, 2023; Ega et al., 2022). Dalam paragraf pertama, akan dibahas mengenai konsep dasar dari *E-Flash Card* dan mengapa media ini dipilih sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran bagi anak usia dini. Media ini memberikan pendekatan yang interaktif dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dalam konteks tema "Diriku" dengan sub-tema anggota tubuh, *E-Flash Card* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Media *E-Flash Card* memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Kelebihan seperti visualisasi yang menarik, penggunaan warna yang cerah, dan animasi yang dapat menambah daya tarik anak-anak dapat dijelaskan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam (Ananthia, 2018; Annisa & Muryanti, 2022; Sari & Sujana, 2021). *E-Flash Card* menyediakan gambar-gambar yang *vivid* dan berwarna-warni mengenai anggota tubuh, seperti kepala, mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Hal ini membantu anak-anak dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah, karena visualisasi yang kuat dapat merangsang daya ingat visual pada anak. Selain aspek interaktif, *E-Flash Card* dapat memberikan umpan balik secara instan. Misalnya, anak-anak dapat memeriksa jawaban mereka sendiri dengan mengecek gambar atau mendengarkan kembali suara pengucapan. Umpan balik instan ini membantu mereka untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Inggris.

Penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card* juga dapat diintegrasikan dengan berbagai kegiatan bermain, seperti permainan tebak gambar atau menyusun *puzzle* dengan menggunakan kosakata anggota tubuh. Sejalan seperti penelitian (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Natalina M., 2018; Susanti & Muryanti, 2023), media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan memotivasi anak-anak untuk terus berpartisipasi dalam proses belajar mereka. Pemanfaatan teknologi yang canggih dalam *E-Flash Card* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. *E-Flash Card* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti tablet atau *smartphone*. Seperti juga yang diungkapkan (Mawarni & Muhtadi, 2017; K. Novitasari, 2019) kemudahan dalam akses yang media pembelajaran digital memungkinkan anak-anak untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Ini juga dapat menjadi solusi efektif bagi orangtua dan guru dalam mendukung pembelajaran anak-anak secara fleksibel. Penggunaan media *E-Flash Card* juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Anak-anak dapat berpartisipasi langsung dengan menyentuh layar perangkat untuk melihat gambar, mendengarkan suara, dan bahkan mencoba menyebutkan kosakata bahasa Inggris secara aktif.

Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Penggunaan *E-Flash Card* ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Pembahasan ini mencakup strategi pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru, serta dampak positifnya terhadap perkembangan kemampuan berbahasa Inggris anak. Media ini juga mendukung interaksi sosial, karena dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Seperti yang diungkapkan oleh (Bulan et al., 2023; Fitri, 2023; Mayuni & Ambara, 2022) bahwa anak-anak dapat saling berbagi pengetahuan dan bersama-sama memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif. Meskipun *E-Flash Card* menawarkan keinteraktifan yang tinggi, peran guru tetap esensial. Guru dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran, membimbing anak-anak dalam penggunaan media ini, dan mengarahkan diskusi agar mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran *E-Flash Card* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema "Diriku: Sub Tema Anggota Tubuh" pada anak usia dini. Dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris, penting untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat repetitif, tetapi juga menyenangkan. *E-Flash Card*, dengan kelebihan interaktivitas, kemudahan akses, dan umpan balik instan, menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu anak usia dini dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik.

Implikasi penelitian pengembangan media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan dengan tema diriku sub tema anggota tubuh sebagai berikut. Secara empiris media pembelajaran *e-flash card* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan dengan tema diriku sub tema anggota tubuh terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berkualifikasi sangat baik dari hasil uji kelayakan dan uji coba subjek uji coba. Selain itu, media ini juga dapat menjadikan anak dapat untuk belajar secara mandiri terlepas dari pendampingan guru dan orang tua, proses belajar yang dialami anak menjadi lebih menarik, efektif, efisien, dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris. Nilai rata-rata belajar anak sesudah menggunakan media pembelajaran *e-flash card* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata anak sebelum menggunakan media pembelajaran *e-flash card*.

Meskipun hasil penelitian positif, penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu seperti durasi waktu yang terbatas dan lingkungan uji coba yang terkontrol. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan sampel dan lingkungan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya dalam konteks pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan tema "Diriku". Temuan ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Pemanfaatan *e-flash card* sebagai media pembelajaran diperlukan komponen penunjang. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, media pembelajaran *e-flash card* dapat dikembangkan untuk materi lainnya serta untuk muatan pelajaran lainnya selain muatan pelajaran bahasa Inggris, dan tentunya penting untuk disesuaikan antara karakteristik anak, desain pembelajaran, serta isi muatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *e-flash card* yang dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*. Dari hasil analisis dan uji validitas serta efektivitas memperoleh hasil yang tinggi, dimana terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *e-flash card*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flash card* layak dan efektif diterapkan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., & Yuniar, Y. (2022). Aktivitas Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Tema Diriku di Sekolah. *E-JURNAL AKSIOMA AL-ASAS*, 3(2). <https://doi.org/10.55171/jaa.v3i2.740>.
- Aini, N., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Macromedia flash dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 68–73. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6558>.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Alianti, G. C., & Kurniawan, M. (2023). Gesturvocaris: Model Pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Metode Total Physical Response Bagi Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8256–8263. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i10.3089>.
- Ananthia, W. (2018). "Should I Speak In English All The Time?": Teacher's Talk Pada Pengenalan Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10521>.
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.
- Bulan, D. V. C., Fitriyani, N. S., & Widjayatri, D. (2023). Implementasi ECC dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Calon Pendidik Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 378–391. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.224>.
- Dewi, N. K. C., & Tirtayani, L. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 217–227. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>.
- Durtam, D. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Berbasis Tema Pada Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 98. <https://doi.org/10.24235/awlad.v8i1.9773>.
- Ega, M. F., Dua Dhiu, K., & Nafsia, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Anak Berbasis Bahasa Ibu Dengan Pendekatan Budaya Lokal Kabupaten Nagekeo Pada Tema Diriku Untuk Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Boawae. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(4), 79–91. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i4.926>.
- Fitri, W. E. (2023). Media Digital Sebagai ALat Pengenalan Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Komunitas Maghrib Mengaji. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 69–73. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i2.2936>.
- Hamidah, J. (2020). Implementasi Media Flash Card dalam Menanamkan Nilai Karakter Religius pada Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i1.751>.
- Handoko, H., & Novitasari, K. (2019). Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 64. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1557>.
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Mahardhika, F., Kusumawardani, R., & Asmawati, L. (2023). Pengaruh Media YouTube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 7–21. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1085>.
- Margiani, K., Koten, A. N., & Ralim, M. E. S. (2023). Edukasi Seks Anak Usia Dini: Sebuah Pengenalan Melalui Modul Anggota Tubuh. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 155–165. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v10i2.22089>.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>.
- Mayuni, N. K. D. M. W. S. D., & Ambara, D. P. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semesta Sub Tema Benda Langit Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 207–216. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.50339>.

- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657–4664. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5972>.
- Munawwarah, H., & Hibana, H. (2022). Implementasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5454–5462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2989>.
- Natalina M., D. (2018). Peran “Local Pop Up Books” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10500>.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>.
- Novitasari, Y., Fadillah, S., & Putri, A. A. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3745–3754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4619>.
- Nuraini, B. T., & Agung, A. A. G. (2022). Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 173–182. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48754>.
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2964–2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>.
- Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 197–206. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49950>.
- Sari, K., & Sujana, I. W. (2021). Media Permainan Edukatif Tema Tanaman Sub Tema Sayur dan Buah untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35406>.
- Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Susanti, N., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan Mystery Box di Taman Kanak-Kanak Ulul Ilmi Padang. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 127–141. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1270>.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Syukur, B. A., & Harti, A. S. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Melalui Tema Kesehatan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 569–580. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5458>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>.
- Ulya, N., & Na'imah, N. (2022). Peran Bahan Ajar dalam Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5191–5199. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2925>.
- Winarti, W. (2024). Pengenalan Literasi Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Melalui Media Bilingual Pupper Show. *Pengabdian Masyarakat Cendekia (PMC)*, 3(1), 6–8. <https://doi.org/10.55426/pmc.v3i1.262>.
- Yasa, I. G. S., & Sudirman, I. N. (2023). Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan KosaKata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2807–4246. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6767/4745>.