

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS BUDAYA  
PANDALUNGAN DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN  
BAHASA ANAK USIA DINI**

**Dewi Afazia Rini<sup>1</sup>, Mohammad Maulana Trianggono<sup>2</sup>, Nurhafit Kurniawan<sup>3</sup>,  
Mukhtar Zaini Dahlan<sup>4</sup>  
Universitas PGRI Argopuro Jember<sup>1,2,3,4</sup>  
tatananangdewi@gmail.com**

**ABSTRAK**

Anak usia dini merujuk pada tahap awal kehidupan yang penuh dengan keajaiban dan penemuan, merupakan masa yang kritis dalam perkembangan manusia. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media *flashcard* dengan dasar budaya pandalungan ini layak dan efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa anak berusia empat sampai lima tahun pada kelas A semester genap di TK Al-Falah Curah lele. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan addie model dan metode experimental pada uji coba produk pengembangan. Subjek dalam Penelitian ini di kelas A yang berusia 4-5 tahun berjumlah 18 siswa meliputi delapan siswi perempuan dan sepuluh siswa laki-laki. Target yang akan dicapai pada pengamatan ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia 4-5 tahun melalui *flashcard*. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan lima model tahapan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Data di kumpulkan dengan *pretest-posttest* dan observasi dengan merujuk pada 1) mengungkapkan perkataan; 2) menjawab sesuai pertanyaan; 3) memperkaya perbendaharaan kata; dan 4) mengenal simbol-simbol. Data dianalisis menggunakan presentase uji T. Hasil Verifikasi media belajar yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran mencapai nilai 99% menunjukkan hasil yang sangat valid. Hasil yang diperoleh sesuai dengan uji T menunjukkan hasil *t-start* (18,939) lebih tinggi dari tabel T (1,739) dan diartikan bahwa terdapat ketidaksamaan yang sangat berbeda dari tes awal dan ulasan menunjukkan pengembangan media *flashcard* berbasis pandalungan efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak berusia 4-5 tahun di TK Al-Falah Curah Lele.

**Kata Kunci: Anak usia 4-5 Tahun, Bahasa, Media *Flashcard***

**ABSTRACT**

*Early childhood refers to the early stages of life filled with wonder and discovery, a critical period in human development. The purpose of this study is to develop flashcard media based on the Pandalungan culture that is feasible and effective in developing the language skills of children aged four to five years in class A of the even semester at AL-FALAH Curah Lele Kindergarten. This study applies the Addie model development method and the experimental method in the trial of the development product. The subjects in this study in class A aged 4-5 years were 18 students including eight female students and ten male students. The target to be achieved in this observation is to improve the language skills of children aged 4-5 years through flashcards. Development of learning media using the five ADDIE stage models analysis, design, development, implementation, and assessment. Data were collected with pretest-posttest and observation by referring*

to 1) expressing words; 2) answering questions according to questions; 3) enriching vocabulary; and 4) recognizing symbols. Data were analyzed using the T-test percentage. The results of the verification of learning media carried out by learning media experts reached a value of 99% indicating very valid results. And according to the results of the T-test, the t-start result (18.939) was higher than the T table (1.739) and it was interpreted that there was a very different inequality from the initial test and the review showed that the development of flashcard media based on *pandalungan* was effective in stimulating the language development of children aged 4-5 years at Al-Falah Curah Lele Kindergarten.

**Keywords:** *Children Aged 4-5 Years, Language, Flashcard Media*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merujuk pada tahap awal kehidupan yang penuh dengan keajaiban dan penemuan, merupakan masa yang kritis dalam perkembangan manusia. Fondasi dalam momen ini penting bagi pertumbuhan fisik, mental, emosional, dan sosial sedang dibangun dengan cepat. Anak usia dini bukan hanya mewakili masa depan, tetapi juga titik pusat dari perhatian, penelitian, dan pemahaman kita tentang perkembangan manusia (Ummah, 2019). Pengetahuan tentang pengembangan bahasa pada masa kanak-kanak sangat berguna untuk mempelajari keterampilan bahasa dasar. Penting bagi guru dan ayah ibu untuk memahami keterampilan bahasa anak guna mengoptimalkan keterampilan bahasa anak (Isna, 2019). Keterampilan berbahasa anak adalah suatu elemen dari tahap keterampilan anak yang menjadi pusat perhatian bagi para pendidik dan orang tua. Pada usia dini hingga usia enam tahun, anak tidak tepaku belajar tentang bahasa secara cermat, tetapi ketika usia anak bertambah di atas usia 4-5 tahun anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosakata. Tahap-tahap perkembangan bahasa sebagai berikut tahap I (pra linguistik), tahap II (linguistik), tahap III (pengembangan tata bahasa, dan tahap IV (tata bahasa). Aspek-aspek perkembangan bahasa anak terdiri dari kosakata, sintaksis (tata bahasa) (Ummah, 2019).

Bahasa menurut KBBI merupakan sistem suara apa pun yang mana diterapkan pada seluruh manusia untuk berkolaborasi, berhubungan, serta mengidentifikasi. Sebagian besar orang tua dan para ahli percaya ketika anak berusia 12 dan 18 bulan perkembangan bahasa anak baru di mulai, ketika seorang anak kecil mengatakan kata pertama. Hasilnya menunjukkan bahwa proses bahasa telah dimulai sepenuhnya selama kehamilan pada trimester akhir dan tutur kata mulai terdengar di dalam perut ibu mengandung. Selanjutnya anak akan selalu menyimak dengan seksama tutur kata atau suara manusia setelah lahir, merekam semua informasi yang mungkin tentang bahasa, tetapi otak bayi tidak sepenuhnya mampu memahami dan mengendalikan anggota tubuh yang digunakan untuk berbicara. Berdasarkan hal tersebut, bayi memang belum dapat berbicara secara normal, tetapi ada banyak cara untuk berhubungan dengan orang yang paling dekat atau berbicara dengan orang lain (Kholilullah dan Hamdan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Falah terdapat kesenjangan dalam kecakapan berbahasa anak berusia 4-5 tahun di wilayah Desa Curah Lele yang sangat minim kosakata dan sangat terpaku pada satu bahasa yaitu bahasa Madura dan bahasa

Jawa. Paling dominan sering menggunakan bahasa Madura. Pada dasarnya di desa tersebut memakai bahasa Madura ketika berinteraksi sosial, sehingga anak-anak di wilayah tersebut sudah terbiasa memakai bahasa Madura dan Jawa. Orang tua di rumah juga menggunakan bahasa Madura sejak lahir ketika berinteraksi dengan anaknya. Interaksi sosial anak juga ada di sekolah dan anak-anak sudah terbiasa memakai bahasa sehari-hari.

Mayoritas siswa siswi di TK Al-Falah yang terdiri dari 30 siswa, masih terdapat siswa yang kurang dalam mengungkapkan bahasa dengan baik, keterbatasan kosa kata, menyusun kalimat, dan pengucapan kata yang kurang baik karena anak-anak masih terpaku pada bahasa sehari-hari di lingkungannya. Hal ini dikarenakan di wilayah Desa Curah Lele berbahasa Madura dan Jawa untuk kegiatan sehari-hari, kurangnya media pembelajaran yang menarik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya pada dunia pendidikan tetapi juga pada lingkungan sosial, apa bila anak mudah beradaptasi pada lingkungan sosial maka anak tidak akan merasa malu atau sulit menerima informasi dari orang lain. Kegiatan pembelajaran di sekolah sering kesulitan untuk menyampaikan informasi jika anak tidak memahami apa yang guru sampaikan. Oleh karena itu dalam mengembangkan bahasa anak tidak hanya melalui lisan atau menulis di papan tulis, tetapi harus diiringi dengan berbagai permainan dan media gambar untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak, serta dibutuhkan media yang konkrit untuk menunjang perkembangan bahasa anak salah satunya media *flashcard* (Haryani & Qalbi, 2021).

*Flashcard* tiga bahasa (Madura, Jawa, dan Bahasa Indonesia) digunakan sebagai perangkat ajar untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak. *Flashcard* mampu merangsang pengembangan bahasa dan memungkinkan meningkat seiring dengan kosakata anak-anak, dan kegiatan sehari-hari pada media ini (Solissa *et al*, 2023). Media *flashcard* adalah pengembangan dari alat pembelajaran kartu yang hanya menggunakan satu bahasa yaitu Bahasa Indonesia saja (Sumiharsono, 2020). *Flashcard* yaitu kertas yang berukuran kecil berisikan gambar atau foto, tulisan, ataupun pola tertentu .

Pada penelitian terdahulu terdapat media pembelajaran dengan variasi bahasa dan media pembelajaran tentang bahasa sering memakai dua kalimat dalam kalimat Bahasa Indonesia juga dalam kalimat bahasa Inggris semacam yang ada di poster. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal (budaya pandalungan) untuk mempermudah anak-anak mengembangkan bahasa dan menambah kosa kata baru dengan menggunakan tiga bahasa yang terdiri dari Bahasa Indonesia, Bahasa Madura dan Bahasa Jawa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, karena belum adanya penelitian yang mengembangkan media *flashcard* dengan mengkombinasikan media *flashcard* dengan kearifan lokal dan memperkaya kajian tentang menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak. Bagi pendidik, penelitian ini menyediakan media untuk menstimulus perkembangan bahasa anak usia dini ketika pembelajaran maupun berinteraksi sosial dengan peserta didik. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan program pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Sedangkan bagi

peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian terkait dan dasar pengembangan penelitian lebih lanjut.

## METODE PENELITIAN

Model ADDIE digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. ADDIE diketahui memakai cara yang membagi perencanaan dengan beberapa langkah kemudian mengatur setiap langkah dengan urutan logis, jika langkah sebelumnya sudah keluar maka langkah berikutnya dilanjutkan.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Terdapat lima tahapan model ADDIE menurut (Cahyadi, 2019) sebagai berikut:

1. Analisis  
Ada beberapa analisis kebutuhan pada model ini yaitu analisis kompetensi, analisis peserta didik, analisis realitas, prinsip dan prosedur dari bahan ajar, serta analisis sasaran yang akan dicapai.
2. Rancangan  
Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dalam fase desain yang direncanakan dari pengembangan produk. Fase desain meliputi; memilih materi pendidikan dengan memeriksa keterampilan inti dan hak dasar; menentukan materi dan menentukan waktu dan matrik pembelajaran. Merancang scenario pembelajarann. Merancang media belajar berdasarkan keterampilan belajar. Merancang alat untuk menilai media belajar.
3. Pengembangan  
Ada dua tujuan penting dalam tahap pengembangan yaitu pemilihan produk yang terbaik. Pada fase ini *design* direalisasikan dari fase sebelumnya pada bahan ajar yang siap diterapkan.
4. Penerapan  
Pada fase ini, penerapan bahan ajar yang telah dipilih sebelum teknik pre-experimental.
5. Evaluasi  
Pada tingkat evaluasi, evaluasi dari implementasi produk di lakukan. Menggunakan inspeksi pra-test diharuskan memodifikasi produk sesuai harapan yang akan dicapai.

Subjek dalam Penelitian ini di kelas A yang berusia 4-5 tahun berjumlah 18 siswa meliputi delapan siswi perempuan dan sepuluh siswa laki-laki. Target yang akan dicapai

pada pengamatan ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia 4-5 tahun melalui *flashcard*. Penelitian ini di laksanakan di TK Al-Falah Curah Lele Kecamatan Balung Kabupaten Jember pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Tempat ini menjadi sasaran yang tepat untuk diadakannya penelitian untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak melalui media *flashcard*, karena kemampuan berbahasa anak masih belum optimal dan media yang digunakan kurang menarik. Permasalahan ini yang membuat diadakannya pengamatan pengembangan dengan menerapkan media *flashcard* untuk membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak.

### **Jenis Data yang Akan Diperoleh:**

#### 1. Data Pre-Eksperimental

Pre-eksperimental merujuk pada tahap awal penelitian yang dilakukan untuk memperoleh informasi awal, mengidentifikasi masalah, atau menguji konsep-konsep baru sebelum eksperimen yang lebih formal dilakukan. Penelitian ini sering kali dilakukan ketika peneliti belum memiliki data yang cukup atau jika peneliti ingin mendapatkan gambaran awal tentang bagaimana suatu inovasi atau produk dapat bekerja.

#### 2. Data *Pretest* dan *Posttest*

*Pretest* dan *posttest* merupakan bagian dari uji coba yang di laksanakan pada tahap pengembangan model ADDIE. Penilaian merupakan tahapan terakhir dalam model ADDIE untuk mengetahui keefektifan dan kevalidan produk.

#### 3. Data Observasi

Observasi merupakan teknik perekaman data dan merekam data secara sistematis dilakukan dengan mengamati dan merekam gejala yang terjadi pada subjek penelitian.

### **Analisis Data yang Digunakan**

1. Uji kelayakan, apakah media tersebut sudah layak di terapkan pada anak usia dini atau tidak. Kemudian validasi ahli, jika media sudah layak diterapkan maka ahli yang berada di bidangnya akan memvalidasi kelayakan media tersebut.
2. Uji efektifitas dengan menggunakan analisis Uji T (*t-test*) adalah uji hipotesis dapat menentukan terdapat ketidaksamaan yang relevan antara dua kelompok atau lebih. Uji T biasanya dipakai guna membandingkan rata-rata kelompok yang berasal dari populasi yang sama atau yang lainnya.

### **Prosedur Pengolahan Data**

#### 1. Pengolahan data *pretest* dan *posttest*

Pengolahan data sebelum dan sesudah penelitian bertujuan untuk menganalisis sejauh mana terjadi perubahan atau peningkatan hasil setelah intervensi, pelatihan, atau pembelajaran.

#### 2. Pengolahan data observasi

Pengolahan data observasi melibatkan analisis hasil pengamatan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan dapat diinterpretasikan. Data observasi biasanya berupa data kualitatif atau kuantitatif yang mencakup perilaku, aktivitas, atau fenomena tertentu.

### Format Penilaian

Berikut format penilaian yang digunakan oleh peneliti yaitu,

Skala Penilaian

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Menggunakan rasio angka penilaian,

BB = 1

MB = 2

BSH = 3

BSB = 4

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bahasa**

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan perkataan (bahasa ibu atau bahasa lainnya)	Anak belum bisa mengungkapkan perkataan (bahasa ibu atau bahasa lainnya).	Anak sudah bisa dalam mengungkapkan perkataan (bahasa ibu atau bahasa lainnya) namun masih terbata-bata.	Anak mahir mengungkapkan perkataan (bahasa ibu atau bahasa lainnya) dengan perlahan.	Anak pintar mengungkapkan perkataan (bahasa ibu atau bahasa lainnya) dengan sangat lancar.
2.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.	Anak Belum bisa menjawab gambar yang di sebut menggunakan bahasa yang benar.	Anak Sudah bisa menjawab gambar yang di sebut menggunakan bahasa yang benar tetapi kurang tepat.	Anak bisa menjawab gambar yang di sebut menggunakan bahasa yang benar tetapi kurang lancar	Anak bisa menjawab gambar yang di sebut menggunakan bahasa yang benar dengan sangat lancar.
3.	Memperkaya perbendaharaan kata.	Anak belum bisa menyebutkan gambar binatang sesuai dengan nama binatang tersebut.	Anak telah bisa menyebutkan gambar binatang sesuai dengan nama binatang tersebut namun masih terbata-bata.	Anak pintar menyebutkan gambar binatang sesuai dengan nama binatang tersebut tetapi kurang lancar.	Anak piawai menyebutkan gambar binatang sesuai dengan nama binatang tersebut dengan sangat lancar.

4.	Mengenal simbol simbol (gambar binatang)	Anak belum bisa mengetahui gambar binatang dengan tiga bahasa.	Anak bisa mengetahui gambar binatang dengan tiga bahasa dengan terbata-bata.	Anak dapat mengetahui gambar binatang dengan tiga bahasa meski kurang lancar.	Anak pintar mengetahui gambar binatang dengan tiga bahasa dengan sangat lancar.
----	--	--	--	---	---

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

### HASIL

Berdasarkan hasil dari validasi media yang dikembangkan berada pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kepraktisan Media	100%
2	Tampilan Media	98%
3	Kelayakan Kegrafikan	98%
4	Keamanan Kegunaan	100%

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas menunjukkan rata-rata penelitian menunjukkan sangat valid yaitu 99% adapun kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran yaitu kurang pahami peneliti dalam berbagai bahasa pandalungan, kurangnya pemahaman dalam mendesign gambar, dan kurang mahirnya peneliti dalam membuat gambar. Gambar media *flashcard* yang peneliti kembangkan dapat dilihat gambar 1.



**Gambar 1. Media flashcard.**

Berdasarkan hasil observasi awal banyak siswa di TK Al-Falah pada kelompok A yang memiliki keterbatasan kosakata sehingga sering menggunakan bahasa ibu dalam kegiatan sehari-hari. Maka media *flashcard* berbasis budaya pandalungan sangat membantu untuk merangsang keterampilan bahasa anak. Hasil observasi awal sebelum diadakannya penelitian dan sesudah penelitian dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest**

NO	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AL	1,5	3,5
2	HD	1	2
3	FQ	1,75	2,75

4	RK	2,5	3,75
5	ML	1,75	2,75
6	FA	1,75	2,75
7	OT	2,5	3,5
8	HN	1,25	2,25
9	AD	2,5	3,5
10	AL	1,75	2,75
11	RF	1,5	2,5
12	AD	2	3
13	DF	2	3
14	HN	2,25	3,25
15	NN	2,25	3,25
16	SF	2	3
17	HMD	1,5	2,5
18	ZR	1,5	2,5
<b>Rata - Rata</b>		<b>1,84</b>	<b>2,91</b>

Tabel 4. Analisis Uji-T pada *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
<b>Mean</b>	2,916666667	1,847222222
<b>Variance</b>	0,227941176	0,192197712
<b>Observations</b>	18	18
<b>Pearson Correlation</b>	0,866534896	
<b>Hypothesized Mean Difference</b>	0	
<b>Df</b>	17	
<b>t Stat</b>	18,93921725	
<b>P(T&lt;=t) one-tail</b>	3,6392E-13	
<b>t Critical one-tail</b>	1,739606726	
<b>P(T&lt;=t) two-tail</b>	7,27839E-13	
<b>t Critical two-tail</b>	2,109815578	

## Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Falah terdapat permasalahan dalam keterampilan bahasa anak yang berusia 4-5 tahun di Desa Curah Lele yang sangat minim kosakata dan sangat terpaku pada satu bahasa yaitu bahasa Madura dan bahasa Jawa, dan yang paling dominan sering menggunakan bahasa Madura. Pada dasarnya di desa tersebut memakai bahasa Madura ketika berinteraksi sosial, sehingga anak-anak di wilayah tersebut sudah terbiasa memakai bahasa Madura dan Jawa. Orang tua di rumah juga menggunakan bahasa Madura sejak lahir ketika berinteraksi dengan anaknya. Interaksi sosial anak juga ada di sekolah dan anak-anak sudah terbiasa memakai bahasa sehari-hari. Akuisi kosakata anak-anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang di sediakan oleh para guru.

Kurangnya alat pembelajaran yang memiliki variasi bahasa, media pembelajaran tentang bahasa sering memakai dua kalimat dalam kalimat Bahasa Indonesia juga dalam kalimat bahasa inggris seperti yang ada di poster. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal (budaya pandalungan) untuk mempermudah anak-anak mengembangkan bahasa dan menambah kosa kata baru dengan menggunakan tiga bahasa yang terdiri dari bahasa Indonesia, bahasa Madura dan bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil analisis statistik uji hipotesis *t-test* di atas, dapat disimpulkan bahwa  $t\text{-hitung} (18,939) > t\text{-tabel} (1,739)$  berarti menolak  $H_0$  (TERIMA  $H_1$ ) atau  $p\text{-value} (0,005) < \alpha (0,0005)$  berarti kita menolak  $H_0$  (TERIMA  $H_1$ ). Hasil analisis uji-t pada tabel 3 dapat disimpulkan nilai  $t\text{-hitung} (18,939)$  lebih besar dari  $t\text{-tabel} (1,739)$ . Berdasarkan uji hipotesis, jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , maka kesimpulan yang diambil adalah menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ . Artinya, terdapat ke tidaksamaan yang antara dua kelompok data yang diuji, dan tabel 2 menunjukkan bahwa skor tes rata-rata setelah tes lebih besar dari skor *pretest* rata-rata. Rata-rata siswa sebelum menggunakan media *flashcard* memiliki rata-rata 1,84 setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* siswa mendapatkan rata-rata nilai 2,91. Hal itu berarti, hasil ini menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh atau perbedaan yang nyata untuk merangsang keterampilan bahasa anak, sesuai dengan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang diajukan. Setelah menggunakan media ini anak menjadi lebih banyak kata baru dan pembelajaran menjadi semakin meningkat, pembelajaran semakin aktif guru sudah tidak bingung ketika menyampaikan pembelajaran pada siswa dengan berbagai kosakata, anak juga lebih mudah berinteraksi dengan orang di luar pembelajaran.

## SIMPULAN

Kesimpulan utama penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media *flashcard* berbasis pandalungan dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini dapat merangsang kembali semangat belajar anak usia dini dan dapat membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran dan berinteraksi sosial, karena keterbatasan kosa kata yang sangat minim. Terdapat lima tahapan model pengembangan ADDIE digunakan pada pengembangan bahan ajar yang meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Adapun produk dihasilkan yaitu media *flashcard* berbasis budaya pandhalungan untuk merangsang keterampilan bahasa anak dengan kearifan lokal jember. Hasil Verifikasi media belajar yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran mencapai nilai 99% menunjukkan hasil yang sangat valid, dan menunjukkan bahwa produk pengembangan layak dalam merangsang keterampilan bahasa anak di TK Al-Falah. Siswa di TK Al-Falah mayoritas menggunakan satu bahasa dan setelah menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran siswa sudah banyak menambah kosakata baru pada pengembangan bahasa anak. Oleh karena guru dituntut untuk merancang alat pembelajaran supaya peserta didik tidak jenuh dan lebih memahami ketika menerima informasi. Sesuai hasil uji T bahwa nilai  $t\text{-hitung} (18,939)$  lebih besar dari  $t\text{-tabel} (1,739)$  dan dapat diartikan bahwa terdapat ketidaksetaraan yang relevan antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *flashcard* berbasis pandalungan berpengaruh untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63.
- Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Fajriyah, I. D., Ashadi, F., Trianggono, M. M., & Kurniawan, N. (2023). Pengaruh Kebiasaan Menonton Youtube Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini Pada Kelompok A di TK Gita Nusa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 475–485. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.733>.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools' Student Learning Outcomes Budi Febriyanto, Ari Yanto. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), hal: 62–69.
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). [www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id](http://www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id) 75 | P g e. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- 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.
- Solissa, E. M., Utami, R. J., Ikhlās, A., Putra, S. R., Vanchapo, A. R., & Mahendika, D. (2023). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini melalui Media Flashcard (CBA). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2941–2946.
- Suciati, S. (2018). Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 358. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i2.3480>.
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).