

Analisis Penggunaan *Flashcard* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini

Elan¹, Gilar Gandana², Dinny Eka Fauziah³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

e-mail: *1elan@upi.edu, 2gilargandana@upi.edu,

3dinyekafauziah@upi.edu

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu pentingnya meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini. Mengingat bahasa reseptif merupakan modal awal untuk anak dapat mengembangkan perkembangan bahasa lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di KB Nurul Huda, ternyata belum menggunakannya media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan reseptif pada anak. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak, tentu saja harus ada media relevan yang dapat membantunya, yaitu salah satunya media *flashcard* berbasis digital yang bisa digunakan dimana dan kapan saja. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan di KB Nurul Huda dan guru kelas A2. Adapun analisis data kualitatif yang digunakan yaitu menurut Miles dan Huberman seperti: reduksi data, penyajian data dan

kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang bisa meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, bahasa reseptif, *flashcard* digital

Pengantar

Anak merupakan hadiah terbesar dari Tuhan Yang Maha Esa, yang harus dijaga, dibimbing, serta dirawat secara optimal. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat dan fundamental. Masa anak usia dini merupakan masa yang berharga bagi anak, karena pada masa ini merupakan masa yang akan menentukan kehidupan selanjutnya. Masa anak usia dini berlangsung dari usia nol sampai enam tahun. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak bahwasannya definisi anak ditujukan pada anak yang belum menginjak usia 18 tahun juga anak yang masih dalam kandungan. Sejalan dengan John Locke (dalam Risanti Rachmawati et al., 2022) bahwa anak lahir bagaikan kertas kosong yang masih putih bersih. Sehingga dapat diberikan goresan atau coretan-coretan yang dapat menjadikan kertas kosong itu lebih bermakna. Begitupun dengan anak usia dini jika diberikan stimulus yang baik, maka anak akan tumbuh dengan baik sehingga anak akan siap untuk menjalani kehidupan dengan penuh kebermaknaan. Dalam pengertian lain, anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami masa unik (Ariyanti, 2016). Sejalan dengan Augusta, 2012 (dalam Pebriana, 2017)

bahwa anak usia dini merupakan anak yang harus dioptimalkan aspek kognitif, fisik, sosial emosional, kreativitas dan bahasa. Sesuai definisi-definisi tersebut, dapat ditarik benang merah terkait anak usia dini, yakni seseorang yang berusia nol sampai enam tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan secara cepat.

Anak usia dini harus diberikan bekal oleh orang tuanya yang berupa pendidikan. Karena pendidikan menjadi bekal bagi anak untuk menjalani kehidupan yang bermakna. Pendidikan yang diberikan orang tua kepada anaknya dapat diberikan langsung oleh orang tuanya sendiri atau melalui lembaga pendidikan seperti PAUD (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Sejalan dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 menjelaskan bahwa PAUD merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak untuk mengoptimalkan aspek perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dioptimalkan yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa dibagi menjadi 3 yaitu bahasa reseptif, ekspresif, dan keaksaraan (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018). Dari ketiga bagian bahasa tersebut, bahasa reseptif merupakan bagian dari bahasa yang harus dikembangkan secara optimal karena sebagai dasar perkembangan kebahasaan lainnya. Dimana bahasa reseptif merupakan kemampuan seseorang dalam membedakan bunyi. Contoh bahasa reseptif adalah menyimak dan membaca (Husna & Eliza, 2021).

Kemampuan menyimak adalah keterampilan bahasa reseptif, yang merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh anak untuk mendapatkan keterampilan bahasa lainnya (Mianawati et al., 2019).

Sedangkan menurut Poerwadarminta, 1984: 941 (dalam Hijriyah, 2016) kemampuan menyimak adalah kemampuan mendengarkan dengan baik-baik terhadap apa yang yang diucapkan pembicara. Menurut pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik intisari terkait kemampuan menyimak yaitu suatu kemampuan mendengarkan dengan seksama terkait informasi yang disampaikan oleh pembicara, sehingga mengetahui makna dari informasi yang disampaikan tersebut. Sedangkan menurut Ikawati, 2012 (dalam Yulia, 2020) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang penting bagi perkembangan otak manusia. Karena membaca manusia akan mendapatkan berbagai informasi. Sedangkan menurut Enny Zubaidah, 2003: 9 (dalam Pertiwi, 2016) menyatakan bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan memaknai setiap bacaan yang diterimanya. Sesuai penjelasan terkait kemampuan membaca tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan memperoleh informasi dari tulisan. Anak akan memperoleh suatu informasi melalui tulisan-tulisan yang bisa ia baca.

Pada anak usia dini, anak tidak boleh dituntut untuk bisa membaca secara lancar, anak cukup diperkenalkan dengan huruf abjad dan membaca kata saja. Karena tugas anak usia dini bukan untuk membaca, tetapi bermain, mengeksplorasi sesuai dengan minat bakat dan kebutuhannya. Kemampuan menyimak berhubungan dengan kemampuan membaca, karena keduanya merupakan kemampuan untuk mendapatkan informasi. Jika membaca, cara mendapatkan suatu

informasi dengan membaca teks atau yang berhubungan dengan bacaan tulis, sedangkan menyimak cara mendapatkan suatu informasi dengan mendengarkan informasi sehingga bisa memaknai apa yang didengarnya.

Salah satu media untuk meningkatkan bahasa reseptif pada anak yaitu *flashcard* digital. Dimana media *flashcard* digital merupakan pengembangan dari media *flashcard* yang bersifat fisik. *Flashcard* adalah kartu yang berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Sedangkan menurut Angreany, 2017 (dalam Wahyuni, 2020) menyatakan bahwa *flashcard* adalah kartu yang berbentuk kotak yang terdapat gambar atau teks dibagian sisi depan dan belakang. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga semakin canggih sehingga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Teknologi pendidikan saat ini memiliki pengaruh penting dalam terlaksananya sistem pendidikan. Dimana teknologi bermanfaat untuk mengefektikan dan mengemas pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Dan para praktikan pendidikan sudah menciptakan berbagai materi ataupun media pembelajaran berbasis digital. Terlebih anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi seperti sudah piawai dalam menggunakan gawai. Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *flashcard* berbasis digital merupakan kartu kata bergambar yang berisi gambar, huruf atau simbol yang dikemas secara digital, *flashcard* digital dapat diakses dimana dan kapan saja oleh pengguna.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Jumiati, Halifa Rahakabauw, Erna Budiarti (2022) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk anak usia dini yaitu perancangan *Adobe Flash* yang dirancang dengan berbagai inovasi agar media yang diciptakan menjadi media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Media ini dilengkapi dengan musik agar animasi yang ditampilkan menjadi lebih hidup. Dan penelitian ini berhasil membuat pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton (Jumiati et al., 2022). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur Shofatur Rosyidah (2021) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu di tingkat TKLB dan hasilnya *Flashcard* digital termasuk media yang baik dan layak digunakan (Shofatur et al., 2021).

Berdasarkan temuan di lapangan yaitu di KB Nurul Huda belum digunakannya media *flashcard* digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak dan belum optimalnya kemampuan bahasa reseptifnya. Dikarenakan di sekolah tersebut masih menggunakan media *flashcard* yang bersifat fisik, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan monoton bagi anak, terlebih ukuran *flashcard* yang kecil. Dengan demikian, pada penelitian ini akan menganalisis penggunaan media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini

Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Menurut Creswell, J. penelitian kualitatif merupakan jenis pendekatan penelitian yang hasilnya berupa kata-kata tertulis atau lisan dan tidak dapat dikemas dalam statistik. Diperkuat oleh Bogdan & Biklen, 1992 menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan terhadap objek yang diteliti. Sedangkan menurut Sujana dan Ibrahim, 1989: 65 (Prasasti et al., 2022) metode deskriptif adalah suatu metode penelitian untuk menggambarkan suatu peristiwa yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan di KB Nurul Huda yang beralamat di Jl. Bantarsari, Kelurahan Bantarsari, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan sebagai studi pendahuluan terkait media apa yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak. Sedangkan dalam proses wawancara kepada guru kelas A2 di KB Nurul Huda, peneliti memakai alat perekam dan buku catatan penelitian sebagai alat untuk membantu memperoleh data atau informasi dari narasumber. Berikut pertanyaan yang peneliti gunakan dalam proses wawancara:

Tabel. 1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara Berdasarkan Topik Penelitian
1.	Bagaimana tanggapan Ibu terkait urgensi kemampuan bahasa

	reseptif pada anak?
2.	Menurut Ibu, bagaimana kemampuan anak-anak di kelas A2 dalam menyimak dan membaca?
3.	Kegiatan apa yang dilakukan oleh Ibu dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak?
4.	Media apa yang digunakan oleh Ibu pada saat pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif?
5.	Apakah di KB Nurul Huda khususnya di kelas A2 sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital?
6.	Apa saja kendala yang ditemukan saat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak?

Menurut Miles dan Huberman, 1992 mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif meliputi: *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A2 KB Nurul Huda Kota Tasikmalaya dengan jumlah siswa 8 anak. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Tini Nurrohmani, S. Pd. Dari hasil wawancara yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak di KB Nurul Huda masih menggunakan media poster untuk mengenalkan huruf-huruf abjad dan metode

bercerita spontan dari guru untuk kegiatan menyimak anak.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari proses wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2023 bersama guru kelas A2 yaitu Ibu Tini Nurrohmani, S. Pd. Di KB Nurul Huda Kota Tasikmalaya bahwasannya untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif yang meliputi menyimak dan membaca masih menggunakan media poster untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak dan metode bercerita spontan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa di KB Nurul Huda belum ada media khusus yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak. Ibu Tini Nurrohmani, S. Pd. selaku guru kelas menyebutkan bahwa dengan media dan metode seperti itu dirasa kurang efektif karena dengan media poster saja anak sudah merasa bosan dan susah untuk fokus serta metode bercerita spontan pun anak banyak yang tidak fokus untuk mendengarnya bahkan menyimaknya.

Adapun hasil pengamatan pada anak-anak kelas A2 di KB Nurul Huda Kota Tasikmalaya yang dilaksanakan pada tanggal 20-22 Juni 2023 dengan menggunakan media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini yaitu anak-anak senang dan antusias ketika mengoperasikan aplikasi *flashcard* yang dikembangkan peneliti. Anak-anak mengenal huruf abjad dari huruf A sampai Z dengan mengenal macam-macam binatang, serta ditemani dengan fitur musik agar suasana belajar menjadi berbeda dari yang biasanya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas A2 KB Nurul Huda Kota Tasikmalaya ternyata media pembelajaran berbasis digital khususnya media *flashcard* berbasis digital belum tersedia di KB Nurul Huda. Akan tetapi di KB Nurul Huda masih menggunakan media poster abjad dan metode bercerita spontan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak, namun saat pembelajaran berlangsung guru kelas merasa kurang efektif dengan media tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19-22 Juni 2023 dimulai dari wawancara guru kelas A2 yaitu Ibu Tini Nurrohmani, S. Pd. sampai observasi anak-anak kelas A2. Penelitian ini menganalisis terkait penggunaan media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A yang mana pada usia kelompok A, kemampuan menyimak dan membaca permulaan merupakan modal awal untuk anak dapat mengembangkan bahasa yang lainnya seperti bahasa ekspresif dan keaksaraan. Bahasa reseptif merupakan suatu kemampuan seseorang dalam membedakan lambang bunyi dan memaknai dari bunyi yang didengarnya. Bahasa reseptif termuat dalam kegiatan menyimak dan membaca bagi seseorang. Dimana kegiatan menyimak dan membaca permulaan merupakan salah satu kegiatan inti dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Tarigan, 2008 (dalam Putri & Rochmah, 2022) kemampuan menyimak merupakan suatu

kemampuan mendengarkan bunyi dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi terhadap ujaran atau bahasa lisan yang disampaikan pembicara, sehingga mengetahui makna dari ujaran atau bahasa lisan tersebut. Jadi menyimak merupakan mendengarkan dengan penuh kesungguhan apa yang didengarnya sehingga bisa memaknai apa yang didengarnya. Sedangkan membaca merupakan kemampuan memahami informasi yang didapat dalam bentuk tulisan. Sejalan dengan Vacca (dalam Kusumawati & Mariono, 2016) menyebutkan bahwa membaca merupakan suatu proses pemerolehan informasi melalui mata dan dicerna oleh otak sehingga bisa memaknai informasi yang didapat tersebut.

Dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif tentu saja tidak terlepas dari media pembelajaran. Dimana media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran menambah motivasi belajar bagi anak, karena dengan media pembelajaran anak tidak hanya mendengarkan saja penjelasan dari guru, tetapi ada media yang dapat dilihat bahkan digunakan untuk proses pencernaan materi yang didapat dari guru. Sejalan dengan Sudjana, 2005 (dalam Kusumawati & Mariono, 2016) menerangkan bahwa media pembelajaran berperan untuk mengemas pembelajaran menjadi menarik sehingga menambah motivasi belajar bagi anak, proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan bermakna bagi anak, metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Media

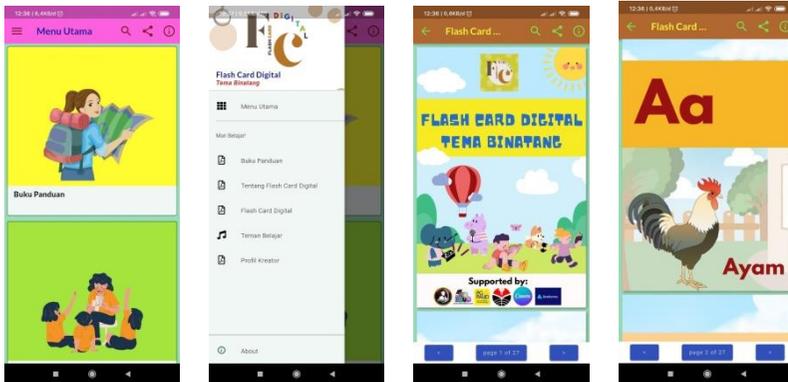
pembelajaran yang diberikan kepada anak tentu harus relevan dengan materi yang akan diajarkan. Sebagaimana dalam hal ini yaitu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif. Jadi, media yang dapat diberikan kepada anak salah satunya yaitu media flash card berbasis digital ini.

Secara umum *flashcard* merupakan kartu kecil yang menyajikan gambar, huruf atau kata yang relevan dengan tema yang disajikan. *Flashcard* sudah banyak digunakan di sekolah karena harganya yang relatif terjangkau dan mudah dibawa. Tetapi seiring perkembangan zaman, banyak media pembelajaran yang dikembangkan menjadi versi digital. Salah satunya yaitu flash card ini dikembangkan menjadi *flashcard* berbasis digital. *Flashcard* digital merupakan kartu digital yang dioperasikan melalui gawai. *Flashcard* digital ini menyajikan huruf abjad dari huruf A sampai huruf Z dengan disertai gambar yang relevan dengan tema yaitu tema binatang. Berikut media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini:

Gambar. 1

Media *Flashcard* Berbasis Digital pada Tema Binatang

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini "Ceria"



- Manfaat media *flashcard* berbasis digital:

1. Membantu pengenalan huruf

Pada media *flashcard* berbasis digital ini menyediakan urutan huruf abjad dari huruf A sampai huruf Z. Pada jenis huruf juga disediakan huruf kapital dan huruf kecil, agar anak bisa mengenal serta belajar huruf kapital dan huruf kecil.

2. Membantu pengenalan objek/ gambar

Pada media *flashcard* berbasis digital ini menyajikan objek/ gambar yang sesuai dengan tema-tema yang diajarkan di sekolah. Contoh pada media *flashcard* digital ini bertemakan binatang. Jadi dalam *flashcard* digital ini disajikan gambar binatang yang sesuai dengan huruf abjad. Misal: Huruf "A" maka gambar yang ditampilkan ialah "Ayam" serta huruf "Z" maka gambar yang ditampilkan ialah "Zebra", dst.

3. Meningkatkan perbendaharaan kata

Dalam media *flashcard* digital ini disajikan kata yang dikemas dalam nama-nama binatang. Jadi, anak bisa mengetahui serta mengenal nama-nama binatang dan belajar untuk membaca nama binatang tersebut.

Sehingga perbendaharaan kata pada anak akan meningkat.

- Kelebihan media *flashcard* berbasis digital:

1. Menimbulkan ketertarikan untuk belajar

Mengingat zaman digitalisasi ini, semua kalangan sudah pandai dalam mengoperasikan gawai. Bahkan anak usia dini pun sudah pandai dalam menggunakan gawai dan anak sangat senang akan hal itu. Dengan begitu, *flashcard* digital ini bisa diunduh pada gawai pengguna sehingga menjadikan hal yang bisa menarik anak untuk belajar melalui gawainya. Agar gawai yang dipakai anak tidak serta merta digunakan untuk bermain *game online*, tetapi digunakan untuk belajar.

2. Melatih berfikir kritis

Pada saat anak akan mengoperasikan *flashcard* digital ini, anak akan berfikir kritis bagaimana caranya untuk mengoperasikan pada fitur yang ia inginkan. Misalnya, anak ingin memutar musik, anak akan membaca nama fitur yang tersedia dalam media tersebut. Sehingga anak akan bisa mengoperasikan fitur musik sesuai dengan keinginannya.

3. Bisa diakses dimana dan kapan saja

Dengan media *flashcard* yang berbasis digital ini maka akan bisa diakses atau digunakan dimana dan kapan saja. Sehingga guru atau orang tua tidak perlu membawa media yang bersifat fisik karena *flashcard* dengan jumlahnya yang banyak akan rentan untuk hilang. Media *flashcard* digital ini bisa digunakan di luar sekolah dan di luar jam pelajaran sekolah.

4. Dilengkapi fitur teman belajar "musik"

Media *flashcard* digital ini dilengkapi dengan teman belajar atau musik yang bisa mengiringi anak untuk belajar. Dengan begitu, suasana belajar anak akan lebih menyenangkan. Lagu-lagu yang disajikan pada fitur ini yaitu lagu-lagu yang berhubungan dengan binatang yang sesuai dengan tema *flashcard*.

- Kekurangan media *flashcard* berbasis digital:

1. Harus memiliki gawai bagi anak yang ingin menggunakan media *flashcard* digital

Flashcard digital ini bisa diunduh di gawai pengguna. Bagi anak atau orang tuanya yang tidak memiliki gawai atau gawainya yang tidak memadai akan adanya aplikasi ini, tentu saja tidak akan bisa menggunakan media ini.

2. Gawai yang digunakan harus memiliki kapasitas penyimpanan yang memadai

Kapasitas *flashcard* digital ini yaitu 70 MB. Dengan begitu, kapasitas penyimpanan gawai pengguna harus memadai. Apabila kapasitas penyimpanan gawai pengguna sedikit atau bahkan habis, tentu saja tidak bisa mengunduh aplikasi ini.

3. Menyebabkan kecanduan terhadap gawai

Dengan seringnya anak menggunakan gawai, maka akan menyebabkan kecanduan bahkan ketergantungan terhadap penggunaan gawai, bahkan yang lebih parahnya akan merusak penglihatan anak serta menurunkan kemampuan sosial anak, karena anak akan fokus

terhadap gawainya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis media *flashcard* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini merupakan salah satu solusi yang tepat untuk pembelajaran di kelas maupun luar kelas guna meningkatkan kemampuan bahasa reseptif seperti menyimak dan membaca pada anak. Media *flashcard* merupakan pengembangan dari media *flashcard* yang bersifat fisik. Dengan media *flashcard* yang berbasis digital bisa digunakan kapan dan dimana saja. Terlebih dengan perkembangan teknologi saat ini, anak-anak sudah pandai dalam mengoperasikan gawai, dengan begitu media pembelajaran yang berbasis digital dirasa efektif untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangannya terutama aspek bahasa. Dalam pengembangan media *flashcard* digital ini menyajikan gambar-gambar binatang yang sesuai dengan urutan huruf abjad juga dilengkapi dengan fitur musik agar suasana belajar anak menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Dengan begitu, kemampuan bahasa reseptif anak usia dini akan teroptimalkan.

Daftar Acuan

Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur*

Kurikulum 2013 PAUD (Issue 021).

- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *MONOGRAF MEDIA FLASH CARD BACA KATA DIGITAL Untuk Anak Usia Dini.*
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hijriyah, U. (2016). Stategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa. In *Menyimak Stategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa.*
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- 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.
- Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5308>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Prasasti, P., Mulyadi, S., & Elan, E. (2022). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Tema Transportasi Dalam Setting Kelas Inklusif Di Paud an-Naim. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 183–188.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/52010%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/viewFile/52010/20655>

- Putri, N. K., & Rochmah, O. (2022). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Darussalam Gempol Melalui Media Buku Cerita Bergambar*. 3, 7–13.
- Risanti Rachmawati, F., Yusuf Muslihin, H., & Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya, P. (2022). Penanaman Sikap Sopan Santun Anak Usia Dini Melalui Pola Asuh Keluarga. *Desember*, 6(2), 175–181.
- Shofatur, N., Pendidikan, R., Biasa, L., & Pendidikan, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Di Tingkat Tklb*. 1–11.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Yulia, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163.