

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMAL FLASH CARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA KATA DAN PEMAHAMAN BAHASA ANAK USIA DINI DI RA ANNURIYAH BELIKANGET

Agus Fathoni Prasetyo*, Umi Rosidah**

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: Agusfathonipras@gmail.com*, umirosidah2209@gmail.com**

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 12-10-2023

Disetujui: 30-10-2023

Key word:

Digital Learning Media,
Learning Support Facilities,
Early Childhood Education
Level

Kata kunci:

Pengembangan Media,
Animal Flash Card,
Kemampuan Bahasa.

ABSTRAK

Abstract: The animal flash cards used at RA Annuriyah Belikanget are cards with pictures of animals with the name of the animal written underneath. Meanwhile, what the researchers developed were cards with pictures of animals using 3 languages, namely Indonesian, Javanese and English. The aim of this development is to introduce and enrich language in early childhood. This research provides answers to the problem formulation (1) What is the validity of Animal flash card media in improving language skills and vocabulary understanding of early childhood at RA Annuriyah Belikanget? (2) How effective is Animal flash card media in improving language skills and vocabulary understanding in early childhood at RA Annuriyah Belikanget? (3) How practical is Animal flash card media? The type of research used is research and development using the 4-D development model. From the research results it can be concluded that: (1) Based on validity test data, animal flash card media in language material meets the category of very valid or very feasible. (2) Based on the level of practicality, the animal flash card media developed obtained a percentage of 93.3% from the teachers' response to the media developed. (3) Based on effectiveness, animal flash card media from data acquisition and data analysis of the effectiveness of animal flash card media product development shows a high increase according to the gain score calculation resulting in the final activity value being higher than the initial activity value.

Abstrak: Animal flash card yang digunakan di RA Annuriyah Belikanget adalah kartu bergambar hewan dengan keterangan nama hewan di bawahnya. Sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah kartu bergambar binatang dengan menggunakan 3 bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa dan Bahasa Inggris. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengenalkan dan memperkaya bahasa pada anak usia dini. Penilitian ini memberikan jawaban terhadap rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan media Animal flash card dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan pemahaman kosa kata anak usia dini di RA Annuriyah Belikanget? (2) Bagaimana keefektifan media Animal flash card dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan pemahaman kosa kata pada anak usia dini di RA Annuriyah Belikanget? (3) Bagaimana kepraktisan media Animal flash card? Jenis penelitian yang digunakan

adalah research and developmen dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan data uji kevalidan, media animal flash card pada materi berbahasa memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. (2) Berdasarkan tingkat kepraktisan, media animal flash card yang dikembangkan diperoleh respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 93,3%. (3) Berdasarkan keefektifan, media animal flash card dari perolehan data dan analisis data keefektifan produk pengembangan media animal flash card menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi menurut perhitungan skor gain hasil nilai keaktifan akhir lebih tinggi dari pada nilai keaktifan awal.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu faktor mendasar yang membedakan seorang manusia dengan hewan, bahasa merupakan anugrah yang di berikan tuhan untuk kita dalam hidup bersama dengan orang lain, membantu memecahkan masalah dan memposisikan dirinya sebagai mahluk yang berbudaya, bahasa sebagai sarana komunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi yang mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dalam menggunakan kata kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan. bahasa juga merupakan alat komunikasi secara langsung bentuk untuk menyampaikan informasi kepada orang lain baik secara lisan, tulisan, simbol, bahasa tubuh dan yang lainnya. dengan bahasa manusia juga bisa memahami dirinya sendiri, orang lain, alam semesta, sang kuasa, serta dapat memposisikan dirinya sebagai mahluk yang memiliki budaya (Widiyastuti, 2020:34).

Menurut Santrok, (2007:353) melalui bahasa anak bisa mengekspresikan pikirannya, sehingga orang lain dapat memahami dalam keberhasilan dan kesuksesan anak, anak yang dianggap aktif dalam berbicara cerminana dari seorang anak terkadang merupakan cerminan anak yang cerdas, sebelum anak memahami pengetahuan yang baru diterimanya. anak akan mampu mengembangkan kemampuannya dalam bidang bunyi, menulis, membaca, sebagai pendukung dalam keaksaraan ditingkat yang lebih tinggi, oleh karena itu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang interaktif, inofatif, untuk memberikan semangat dan menantang banak untuk jauh lebih meningkatkan pembelajaran serta mampu menggunakan bahasa yang berkualitas.

Metode pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena metode merupakan strategi yang digunakan untuk mentrasfer materi. keberhasilan metode tidak terlepas dari adanya media atau APE yang sangat membantu anak dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak, segala aktifitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri. pendidik dapat menggunakan berbagai aktifitas yang dirancang sendir di sekolah sesuai target dan perkembangan anak.

Menurut Wibawa, (1991:30) Sebagai media *animal flash card* yang biasanya berisi kata kata, gambar atau bisa juga kombinasi dari keduanya untuk mengembangkan perbendaharaan kosa kata pada umumnya dan vocabulary bahasa inggrisnya, penggunaan media *animal flash card* sangat cocok untuk meningkatkan kosa kata pada anak, karena dalam media. Penggunaan media *Animal flash card* atau yang dalam penelitian ini penulis menyebutnya *Animal flash card* ada dua sisi yang membelakangi. sisi tersebut berisi gambar binatang dan terdapat tulisan nama binatang di sisi belakangnya terdapat bahasa inggris dan juga bahasa indonesia agar anak bisa mengetahuinya, tidak hanya satu bahasa tetapi dua bahasa, yang berada disisi belakang bterdapat bahasa asing atau bahasa inggris dari hewan tersebut, penggunaan muka kartu memiliki dampak besar pada proses belajar dan penanaman konsep dalam ingatan. Menurut Madden (2002: 244-245) media *animal flash card* ini sekumpulan kartu yang berupa gambar hewan dan huruf-huruf yang di desai untuk mempermudah anak dalam membedakan bunyi dan untuk meningkatkan bahasa pada diri anak.

Penelitian mengenai peningkatan bahasa dan kosa kata anak dengan media *Animal flash card* ini peneliti ingin memfokuskan perkembangan bahasa anak usia dini di RA Annuriyah Belikanget karena masa peka bagi perkembangan kepribadian anak dan selama masa ini beberapa kepribadian mulai terbentuk selain kepribadian yang berkembang pada anak usia dini kemampuan bahasa juga berkembang pesat, anak usia dini malah dapat belajar menjadi pendengar yang baik dan sudah dapat menggunakan kata kata yang tepat dalam berkomunikasi (Tiwersy, 2021:57).

Kenyataan atau fakta dari beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, guru memerlukan metode serta media dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya bahasa, agar tujuan atau indikator aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal, dalam penulisan skripsi ini saya ingin memfokuskan pengembangan bahasa anak dengan menggunakan media *animal flash card* agar anak lebih mudah dalam mengucapkan kata ataupun kalimat (Suyadi, 2019:5).

Dalam perkembangan bahasa pada anak yang efisien berdasarkan aturan dan etika bahasa masa usia dini sangat tepat dalam mengembangkan segala potensinya apabila kemampuan ini tidak dibiasakan dan dikembangkan sejak sedini mungkin sehingga masa emas pengembangan bakat dan kemampuan anak tidak berkembang secara optimal, maka dari itu guru pendidik anak usia dini yang berperan sebagai motivator sekaligus fasilitator untuk pengembangan kemampuan tersebut diharapkan untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas perkembangan berbahasa anak dengan menggunakan media *animal flash card* sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik (Hamzah, 2020:15).

Media adalah perantara, penghubung alat dan sarana dalam menyampaikan suatu informasi ataupesan kepada penerima, memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu mendukung untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kepada anak usia dini dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas anak usia dini yang interaktif juga aktif sehingga bisa membantu melancarkan aktivitas proses pembelajaran bisa digolongkan antara lain visual, audio, dan audio visual, belajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran akan menjadi lebih menarik dari pada tidak menggunakan media (Aprinawati, 2017:72).

Proses pembelajaran di RA Annariyah memerlukan suatu metode dan cara tersendiri dalam pencapaian kemampuan berbahasa anak, untuk itu perlu adanya suatu media bagi saran pembelajaran, media yang tepat mampu memicu dan merangsang segenap potensi anak, media sebagai alat bermain dan belajar sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran apa, yang bagaimana yang dapat mengkondisikan dan pemembelajar anak bagi tercapainya tumbuh kembang potensi anak secara optimal, untuk itu guru menuntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain atau media yang sesui dengan kebutuhan dan minat anak (Siregar, 2018:37). seorang guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan mempermudah pemahaman siswa, dan membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. (Lisaniyah, 2019:18).

Sarana perantara menggunakan *animal flash card* termasuk kategori media pembelajaran gambar atau visual, media pembelajaran gambar mempunyai kontribusi sangat penting pada saat proses belajar mengajar, adapun kelebihan menerapkan media animal flash card pada anak di antaranya 1) efektif dan efisien 2) berdaya guna 3) sensibel 4) menarik dan menyenangkan (Saidah, 2022:87).

Animal flash card adalah kartu bergambar binatang yang dilengkapi dengan kata kata yang diperkenalkan oleh glen doman, seorang doktor ahli bedah otak dari filipina, media *animal flash card* tidak hanya bisa mengembangkan bahasa pada anak saja tetapi juga dapat mengembangkan aspek kognitif karena mereka berfikir hewan apa yang ada dikartu tersebut, bagaimana suaranya dan juga hidup dimana hewan tersebut, tahap tahap taktik menerapkan *animal flash card* sebagai berikut: 1) Kartu setelah ditata diangkat setinggi lengan dan mengarah pada anak 2) Tarik satu persatu kartu apabila guru setelah menjelaskan 3) Lalu kartu tersebut diberikan kepada anak yang duduknya berdekatan dengan posisi guru ketika saat

menjelaskan 4) Siswa lalu mengamati dilanjutkan pada anak yang lain sehingga semua anak bisa mendapat giliran untuk mengamati (Lindawati, 2018:59).

Animal flash card yang digunakan di RA Annuriyah Belikanget adalah kartu bergambar hewan dengan keterangan nama hewan di bawahnya. Sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah kartu bergambar hewan dengan menggunakan 3 bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa dan Bahasa Inggris, untuk mengenalkan dan memperkaya bahasa pada anak usia dini.

Media *animal flash card* dengan kemampuan berbahasa mempunyai keterkaitan dan umpan balik diantara keduanya antara lain: 1) Menggunakan media *animal flash card* dapat meningkatkan aktifitas anak untuk melaksanakan kegiatan dalam bidang dalam kemampuan berbahasa; 2) Keterampilan komunikasi selama proses belajar mengajar dalam bidang kemampuan berbahasa dengan menggunakan media *animal flash card* dapat membantu anak mudah mengemukakan pendapatnya sehingga dalam kemampuan berbahasa anak akan lebih baik; 3) Anak anak bisa mengenal jenis jenis hewan yang terdapat pada kartu *animal flash card* bergambar binatang; 4) Prestasi belajar dalam kemampuan berbahasa menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media *animal flash card* anak mampu menceritakan sesuatu yang lebih baik, walaupun hanya dengan melihat urutan urutan gambar tersebut, sehingga pesan yang disampaikan oleh gambar bisa dicermati oleh anak karena gambar mudah dan menarik minat anak untuk menceritakannya.

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah *research and development* dengan menggunakan model pengembangan 4-D, namun peneliti hanya melakukan sampai pada tiga tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*development*). Jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, lembar kepraktisan (angket respon guru dan peserta didik), dan lembar keefektifan media *animal Flash Card* untuk meningkatkan Bahasa Anak Usia Dini di Ra Annuriyah Belikanget. Tahap-tahapan penelitian ini,

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakter siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru kelas A terlebih dahulu. Berdasarkan wawancara tersebut di jelaskan bahwa RA Annuriyah sudah ada tapi tidak dengan tema binatang .

2. Tahap perancangan (*design*)

Hasil dari tahap perencanaan (*design*) ini dilakukan dari analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakter siswa. Dari tiga analisis tersebut langkah selanjutnya adalah menyusun produk yang telah disiapkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, seperti membuat *animal flash card* untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Pada tahap ini peneliti akan membuat *animal flash card* diantaranya pertama pengenalan manfaat berhitung, kedua berhitung dan mengenal angka yang ketiga mengenal penjumlahan untuk meningkatkan bahasa anak usia dini. Langkah pertama yaitu mencari gambar mentahan hewan dan angka dari pinterest, langkah kedua menyusun gambar sesuai rancangan dan langkah yang ketiga mengeditnya di canva.

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Hasil dari tahap ini kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh melalui tiga tahapan. Yaitu hasil uji kelayakan media *animal flash card*, yang kedua hasil uji coba keefektifan media *animal flash card*.

HASIL

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat hasil dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran *animal flash card* yang dikembangkan harus memenuhi tiga kriteria. Tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap penggunaan media pembelajaran *animal flash card* pada materi berbahasa dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1. Kevalidan media animal flash card

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap media *animal flash card* pada materi berbahasa dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa terlihat bahwa media *animal flash card* ini persentase keseluruhannya adalah 89,25% dengan kategori sangat valid. Karena semua penilaian berada pada kategori sangat valid maka media *animal flash card* dapat digunakan semagai media pembelajaran selanjutnya, yaitu untuk uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas untuk selanjutnya diukur kepraktisan dan keefektifannya. Menurut Nieveen (1999:127) Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan pada penilaian validator ahli materi dan ahli media dengan cara mengisi lembar validasi. Media *animal flash card* memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil kriteria validasi yang telah ditentukan sebelumnya setelah melewati dua validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil perolehan validasi dari ahli materi dan ahli media selanjutnya dihitung dengan persentase kevalidan. Media yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh hasil penilaian dari validator berdasarkan pada tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan.

Berdasarkan catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi antara kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemuktahiran materi, menodorong ketertarikan pada anak usia dini, yang sudah dilakukan perbaikan-perbaikan kecil sesuai dengan catatan yang diberikan. Media *animal flash card* dari segi desain setelah direvisi dapat dikatakan sangat valid karena tampilan yang menarik bagi anak usia dini sehingga terciptanya proses pembelajaran yang sangat menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media *animal flash card* valid diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

2. Kepraktisan media animal flash card

Animal flash card adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajari anak dengan cara yang menyenangkan sambil bermain, kartu baca bergambar binatang ini biasanya sangat di sukai anak-anak, dengan menggunakan kartu *animal flash card* bergambar binatang ini guru dapat mengenalkan setiap jenis binatang yang ada dikartu tersebut kepada anak dengan sangat mudah selain itu *animal flash card* juga bisa digunakan untuk mengenalkan kosa kata sehingga secara tidak langsung mengajari anak untuk membaca lancar, permainan *animal flash card* juga dapat meningkatkan bahasa anak karena permainan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dengan melibatkan gambar binatang yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata-kata yang melambangkan gambar binatang yang ada dikartu, sehingga anak tertarik dan juga terlatih untuk membaca (Cristina, 2019: 27).

Media *animal flash card* media pembelajaran berbentuk kartu bergambar binatang berukuran 25 x 30 cm yang dibuat dari foto atau gambar binatang yang ditempel pada lembaran *flash card* yang diberi keterangan di belakang kartu (Rianawati, 2014: 14). Kepraktisan media *animal flash card* dapat ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *animal flash card*. Menurut Nieveen (1999:127) kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditentukan dari lembar observasi kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian lembar observasi pembelajaran minimal baik. Kepraktisan *animal flash card* diukur melalui hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji praktisan terhadap media *animal flash card* pada materi berbahasa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa presentase 93,3% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan penelitian Nieveen (1999) menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika: 1) praktis menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori "baik". Dapat

disimpulkan bahwa media *animal flash card* praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi berbahasa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Keefektifan media animal flash card

Hasil pengamatan keaktifan awal diperoleh hasil keaktifan siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai rendah. Setelah diterapkan penggunaan media *animal flash card* dalam proses pembelajaran siswa sebagai pengamatan tabel penilaian keaktifan akhir. Hal ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan Uji Normalitas Gain. Menurut Sundayana, (2014:151) Uji Normalitas Gain yaitu sebuah uji coba yang dapat memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil keaktifan pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan rumus Uji N-Gain, siswa RA Annuriyah Belikanget setelah dilakukan Uji Normalitas Gain mengalami peningkatan dengan kategori skor gain tinggi yang berjumlah 24 siswa mampu aktif dalam menunjang proses belajar siswa. Hasil pengamatan keaktifan siswa mengalami peningkatan, sehingga siswa mampu mencapai indikator pembelajaran dengan menggunakan media *animal flash card* dengan baik. Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu dapat diperoleh dari persentase keaktifan hasil belajar (Akker, 1999:10) selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan karakteristik dari anak usia dini sangat bersemangat dalam belajar, disebabkan proses pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sehingga tercipta rasa ketertarikan bagi siswa. Media *animal flash card* juga dilengkapi dengan buku panduan. Pembelajaran dengan menggunakan media *animal flash card* merupakan hal yang baru dan menarik perhatian bagi siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti itu dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti maka kriteria keefektifan tercapai dengan siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi menurut kategori gain dengan jumlah 24 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *animal flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berada pada kriteria valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan pada anak. Dengan menggunakan media *animal flash card* anak akan lebih tertarik untuk belajar berbahasa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas terlihat bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *animal flash card* pada Materi binatang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berbahasa RA Annuriyah Belikanget sudah berada pada kriteria valid, praktis dan efektif. Pengembangan media *animal flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sudah sesuai dengan karakteristik usia anak 4-6 tahun. Anak usia dini menyukai suatu hal yang baru dan memiliki tampilan yang menarik sehingga anak senang dalam belajar dan memiliki tingkat kebermaknaan yang tinggi bagi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pengujian media *animal flash card* yang dikembangkan baik penilaian dari validator ahli, penilaian dari guru kelas, maupun penilaian dari siswa berupa hasil tes dan hasil respon siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Berdasarkan data uji kevalidan, media *animal flash card* pada materi berbahasa memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. Validasi kelayakan diperoleh data ahli materi mendapat persentase 92,5%. Validasi kelayakan ahli media mendapat persentase 86% Rata-rata hasil validasi mendapat persentase 89,25%. Melalui perhitungan persentase media *animal flash card* sangat layak digunakan. 2) Berdasarkan tingkat kepraktisan, media *animal flash card* yang

dikembangkan diperoleh respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 93,3%. Keaktifan belajar siswa pada materi berbahasa dapat meningkat, dikatakan kategori sangat baik. Sedangkan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 93% tertarik dan keaktifan dalam proses pembelajaran berbahasa dapat meningkat, dikatakan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *animal flash card* praktis digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Berdasarkan keefektifan, media *animal flash card* dari perolehan data dan analisis data keefektifan produk pengembangan media *animal flash card* menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi menurut perhitungan skor gain hasil nilai keaktifan akhir lebih tinggi dari pada nilai keaktifan awal.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggito, A., & J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Copyright CV jejak, 2018.
- Aprinawati, I. 2017. Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 1 nomor 1.
- Bachri, & Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui TrigulasiPada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 46-62.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Danim, S. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, N. 2020. Pengembangan sosial anak usia dini. IAIN Pontianak Press.
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtiad, I. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta: GajahMada University Press.
- Lindawati, N. P. 2018. Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, volume 2 nomor 2.
- Mohammad Fahmi Nugraha (2020). Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Tasikmalaya: Edu Pubuser.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, AS, Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Husen, W.R. (2020). *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* Tasikmalaya: Edu Pubusher.
- Saidah, D. N. 2022. *Penerapan media pembelajaran teknologi augmented reality pada aplikasi animal 4D+ untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik pada kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan, Bandung. Siyoto, S., & dkk. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan anak, edisi kesembilan*, jilid 1. Jakarta: rlangga Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandunga: Alfabeta.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy: keys to interpreting media messages*. london: Praeger.
- Tiwery, B. 2021. Kekuatan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Dalam Penerapan Pembelajaran HOTS: Higher Order Thinking Skills. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Ulfah, S. (2016). Pemanfaatan teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran BagiAnak Usia Dini. 1, 1-8.

Wibawa. 1991. *Media pengajaran, departemen Pendidikan* dan kebudayaan derektorat jendral tinggi proyek pembinaan tenaga kependidikan jakarta

Widiyastuti, R. 2020. Kebaikan akhlak dan budi pekerti. Alprin.

Lisaniyah, Fashi Hatul & Ummidlatus Salamah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot dan Socrative) Pada Sekolah Dasar*. Jurnal Premier Vol. 02, No. 02, Januari 2019.