

Permainan Flashcard Fun Time untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Nur Laela¹, Rosa Imani Khan², Epritha Kurnia Wati³

¹²³ Universitas Nusantara PGRI Kediri

laelanaknung@gmail.com¹, rossa_rose@unpkediri.ac.id², itha2311@gmail.com³

ABSTRACT

This study develops the Flashcard Fun Time game to introduce English vocabulary to early childhood. The approach uses Research and Development (R&D) with three stages: information gathering through literature review, design planning, and preliminary product development with feasibility evaluation. Validation was conducted by three material and three game experts using a 1–5 Likert Scale questionnaire, analyzed with Aiken's V index. Results showed all aspects had Aiken's $V \geq 0.5$ with averages of 0.84 (material) and 0.83 (game experts), indicating Flashcard Fun Time is valid and feasible. The product combines hand-shaped flashcards, interactive PowerPoint, and digital spinner for multimodal (visual, auditory, kinesthetic) enjoyable learning. Conclusion: Flashcard Fun Time is an effective innovative media for introducing English vocabulary to early childhood.

Keywords: English language, Flashcard, Educational game,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan Flashcard Fun Time untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Pendekatan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tiga tahapan: pengumpulan informasi melalui kajian literatur, perencanaan desain, dan pengembangan bentuk awal produk serta evaluasi kelayakan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli materi dan tiga ahli permainan menggunakan angket Skala Likert 1–5, dengan analisis indeks Aiken's V. Hasil menunjukkan semua aspek memiliki nilai Aiken's $V \geq 0,5$ dengan rata-rata 0,84 (ahli materi) dan 0,83 (ahli permainan), sehingga Flashcard Fun Time dinyatakan valid dan layak. Produk ini menggabungkan flashcard berbentuk telapak tangan, PowerPoint interaktif, dan aplikasi spinner digital untuk pendekatan multimodal (visual, auditif, kinestetik) yang menyenangkan. Kesimpulan: Flashcard Fun Time merupakan media inovatif efektif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Flashcard, Permainan Edukatif

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan manusia karena pada rentang usia lahir sampai sekitar delapan tahun otak berkembang pesat dan sangat responsif terhadap rangsangan lingkungan, sehingga pengalaman belajar pada masa ini memengaruhi terbentuknya dasar kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional anak. Periode emas tersebut menuntut lingkungan pembelajaran yang kaya rangsangan agar potensi anak dapat berkembang optimal; pendidikan pada masa ini perlu menyediakan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan melalui kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, dan interaksi sosial yang bermakna (Khotijah, 2016). Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran penting sebagai indikator kemajuan anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa melibatkan kemampuan memahami dan menggunakan simbol-simbol bahasa serta dipengaruhi oleh interaksi biologis, kognitif, sosial, dan emosional anak; oleh karena itu stimulasi bahasa sejak dini harus dilakukan secara terencana dan sesuai tahap perkembangan (Badu &

Uloli, 2023). Pengenalan bahasa asing seperti Bahasa Inggris pada usia dini dipandang strategis mengingat kemampuan anak untuk menyerap bahasa baru lebih tinggi dibanding orang dewasa, dan pengenalan dini dapat mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya serta akses pengetahuan di era global (Yani & Muryanti, 2023). Meski penting, pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini tidak lepas dari tantangan praktis. Guru dan tenaga pendidik sering menghadapi kendala seperti terbatasnya metode yang menarik, keterbatasan media yang sesuai, serta hambatan motivasi dan kesiapan lingkungan pembelajaran (Pramudyani1 *et al.*, 2025). Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek menyenangkan dan interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak serta efektivitas pembelajaran kosakata (Anggraini & Sriemulyaningsih, 2024a). Bermain sebagai metode pembelajaran memegang peran sentral dalam pendidikan anak usia dini karena melalui permainan anak bereksplorasi, mengulang keterampilan baru, berinteraksi sosial,

dan mengembangkan kreativitas— semua aspek ini mendukung perkembangan bahasa dan kognitif (Mulyah & Fernando, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dan game interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan penguasaan kosakata pada anak usia dini, baik dalam konteks kelas maupun penggunaan media digital atau fisik (Anggraini & Sriemulyaningsih, 2024a); (Yani & Muryanti, 2023). Media flashcard telah banyak digunakan sebagai alat bantu pengenalan kosakata karena kemampuannya memicu memori visual dan melibatkan proses pengenalan gambar serta asosiasi kata, sehingga efektif untuk memperkaya perbendaharaan kata anak serta melatih konsentrasi dan daya ingat pada usia dini (Warda & Kumalasari, 2023). Penggunaan flashcard yang dikombinasikan dengan unsur suara, gerakan, dan interaksi kelompok dapat meningkatkan keterlibatan anak dan membuat proses belajar menjadi pengalaman multimodal yang lebih bermakna (Shabrina *et al.*, 2024). Berdasarkan bukti teoritis dan empiris tersebut, pengembangan permainan

berbasis flashcard yang dikemas secara interaktif, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan menjadi intervensi yang relevan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Studi terdahulu menegaskan efektivitas games edukatif dan media flashcard baik secara individual maupun kelompok dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan minat belajar bahasa Inggris pada anak (Anggraini & Sriemulyaningsih, 2024). Permasalahan praktis di lapangan seperti keterbatasan variasi media, hambatan guru dalam penerapan metode baru, serta kebutuhan penguatan peran orangtua menunjukkan bahwa pengembangan produk pembelajaran yang mudah diimplementasikan di kelas dan rumah sangat diperlukan (Hasbi *et al.*, 2020). Selain itu, integrasi keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui format permainan dapat memperkaya tujuan pembelajaran dan mendukung perkembangan holistik anak (Maulidah, 2021). Berdasarkan kondisi teoritis, empiris, dan praktik tersebut, penelitian ini bermaksud mengembangkan sebuah permainan bernama *Flashcard Fun Time* yang

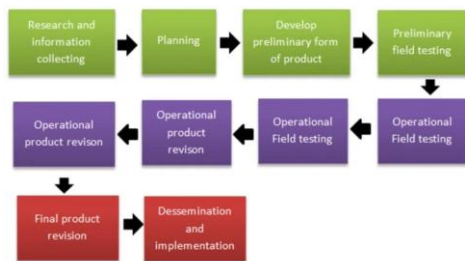
memodifikasi format flashcard tradisional menjadi kegiatan interaktif bertema, menggabungkan unsur visual, audio, serta gerak untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Harapan pengembangan ini adalah meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris anak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan (Warda & Kumalasari, 2023). Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk permainan edukatif *Flashcard Fun Time* yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di lembaga PAUD serta di rumah. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dalam hal media dan strategi pengenalan bahasa asing; secara praktis, produk ini diharapkan membantu anak, guru PAUD, dan orangtua dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif (Anggraini & Sriemulyaningsih, 2024; Hasbi, 2020). Manfaat yang diharapkan meliputi

membantu pemudahan pembelajaran kosakata bagi anak usia dini, memberikan alternatif strategi bagi guru PAUD dalam mengenalkan Bahasa Inggris, menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah/lembaga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menjadi basis bagi peneliti lain untuk pengembangan studi lanjutan terkait media permainan edukatif untuk pengenalan bahasa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) sebagai kerangka utama untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pembelajaran berupa permainan *Flashcard Fun Time*. Pendekatan R&D dipilih karena tujuan penelitian bukan hanya mengeksplorasi fenomena, melainkan menghasilkan produk praktis yang menjawab permasalahan pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Secara konseptual, penelitian mengikuti prinsip-prinsip R&D yang menekankan siklus pengumpulan informasi, perancangan produk awal, evaluasi ahli, dan revisi produk hingga mencapai tingkat

kelayakan yang diharapkan (Borg & Gall dalam literatur R&D terkini). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa R&D menggabungkan kegiatan penelitian ilmiah dengan proses pengembangan produk yang terstruktur untuk menjawab masalah praktis dalam pendidikan (Slamet, 2022); (Rustamana *et al.*, 2024).



Gambar 1. Tahapan – Tahapan Model Pengembangan Borg & Gall

Penelitian ini mengacu pada model Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga, yaitu Research and Information Collecting, Planning, dan Develop Preliminary Form of Product, sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan produk awal dan validasi ahli.



Gambar 2. Penyederhanaan Tahapan – Tahapan Model Pengembangan Borg & Gall

Selain pengembangan produk, penelitian ini juga menerapkan studi literatur (review) secara sistematis sebagai pendekatan pendukung untuk memperkuat landasan teoritis dan praktis pengembangan. Kajian pustaka difokuskan pada teori perkembangan anak usia dini, peran bermain dalam pembelajaran bahasa, efektivitas media flashcard, serta hasil-hasil penelitian empiris tentang games edukatif dan pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Studi literatur ini digunakan untuk menentukan prinsip desain produk, menentukan kategori kosakata yang sesuai tahap perkembangan, serta merumuskan kriteria kelayakan produk yang akan divalidasi oleh ahli (Talango, 2020). Dalam tahap perancangan produk, peneliti menyusun bentuk awal Flashcard Fun Time yang mengintegrasikan unsur gambar, suara, gerak, dan interaksi kelompok untuk menyesuaikan karakteristik belajar anak usia dini (Puspitadewi, 2021). Perancangan ini dibangun atas temuan kajian literatur dan praktik terbaik dari studi empiris terkait games edukatif, penggunaan

flashcard, serta strategi pembelajaran berbasis bermain yang relevan (Waruwu, 2024). Hasil rancangan awal menjadi dasar instrumen penilaian kelayakan yang akan digunakan oleh validator. Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah teknik penilaian ahli (*expert judgment*) menggunakan instrumen angket/kuesioner yang disusun berdasarkan indikator kelayakan produk (materi, desain permainan, kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan). Penggunaan angket untuk validasi produk selaras dengan praktik R&D yang mengandalkan masukan panel ahli sebelum uji lapangan skala lebih besar (Waruwu, 2024). Instrumen penilaian disusun dalam bentuk skala bertingkat (misalnya Skala Likert) sehingga memungkinkan pengukuran persepsi ahli secara kuantitatif dan komparatif; pilihan format ini dipilih karena kemudahan penerapan dan kemampuan mengkonversi respons menjadi indikator kelayakan numerik (Zainuddin & Wardhana, 2019).

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Skor/Nilai	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber data penelitian berupa penilaian dan komentar dari validator ahli yang terdiri dari ahli materi anak usia dini dan ahli permainan. Tipe data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif (skor penilaian pada instrumen) dan kualitatif (komentar, saran perbaikan, dan catatan observasional dari validator). Untuk analisis data, pendekatan yang digunakan mengombinasikan analisis kuantitatif sederhana untuk menilai kelayakan produk dan analisis kualitatif untuk merumuskan rekomendasi perbaikan. Secara kuantitatif, indeks validitas isi digunakan untuk menilai sejauh mana item instrumen dan aspek produk dianggap representatif dan layak menurut panel ahli; salah satu metode yang umum dipakai dalam konteks validasi produk pendidikan adalah indeks Aiken (Aiken's V) untuk menghitung koefisien validitas isi berdasarkan penilaian validator, sehingga dapat dihasilkan keputusan valid/tidak valid. (Utami *et al.*, 2024).

$$V = \sum S / [n(C-1)]$$

Keterangan:

V = indeks Aiken

S = R – Lo

S = skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam kategori

R = skor yang diberikan oleh penilai

Lo = skor penilaian terendah

C = skor penilaian tertinggi

n = jumlah validator (penilai)

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

Nilai	Keterangan
$V \geq 0,5$	Valid
$V < 0,5$	Tidak Valid

Analisis kuantitatif meliputi perhitungan rata-rata skor tiap aspek, konversi ke kategori kelayakan, dan interpretasi hasil terhadap kriteria yang ditetapkan. Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan mengkategorikan masukan-masukan naratif dari para ahli misalnya kritik terhadap tampilan visual, saran penambahan elemen audio, atau penyesuaian tingkat kesulitan kosakata sehingga dapat digunakan sebagai dasar revisi produk. Pendekatan kombinasi kuantitatif-kualitatif ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh

mengenai kualitas *Flashcard Fun Time*: angka validitas memberikan bukti objektif kelayakan, sementara komentar ahli memberi panduan praktis untuk penyempurnaan. Meskipun penelitian ini berhenti pada tahap pengembangan bentuk awal dan validasi ahli tanpa uji lapangan operasional, prosedur yang diambil memastikan bahwa produk dikembangkan berdasarkan landasan teori, bukti empiris, dan evaluasi ahli yang memadai sehingga memenuhi standar awal kelayakan sebelum dilanjutkan ke uji coba pengguna yang lebih luas (Tussifa *et al.*, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan “Permainan Flashcard Fun Time” dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3 Tampilan sampul Flashcard Fun Time



Gambar 4 Macam – macam tema dalam Permainan Flashcard Fun Time



Gambar 5 Tampilan salah satu materi dan games dalam Permainan Flashcard Fun Time

Produk ini mengintegrasikan media flashcard yang telah dimodifikasi menjadi bentuk telapak tangan manusia, serta elemen teknologi seperti laptop, PowerPoint interaktif, dan aplikasi spinner digital untuk menentukan tema belajar (misalnya

hewan, buah, atau anggota tubuh), namun tema dapat disesuaikan dengan RPP dilembaga terkait. Pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat multimodal (visual, auditif, kinestetik) sehingga anak belajar sambil bermain dan mengalami proses belajar yang bermakna. Pengembangan produk ini mengikuti tiga tahapan R&D secara sederhana: (1) pengumpulan informasi awal melalui kajian literatur, (2) perencanaan tujuan dan desain, dan (3) pengembangan bentuk awal produk serta evaluasi kelayakan. Tahap pengumpulan informasi mengidentifikasi bahwa pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada usia dini masih menjadi tantangan karena keterbatasan metode dan media yang menarik, serta hambatan motivasi anak dan guru (Mar'ah Daulay & Pransiska, 2022). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang Flashcard Fun Time yang menggabungkan prinsip bermain Bahasa dan media flashcard yang terbukti efektif untuk pengenalan kosakata (Anggraini & Sriemulyaningsih, 2024). Desain produk ini mengadopsi prinsip bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui interaksi dengan lingkungan,

bermain. Flashcard yang berbentuk telapak tangan dipilih karena lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penggunaan spinner dan PowerPoint interaktif juga memperkuat unsur visual dan auditif, yang sejalan dengan temuan bahwa media bergambar dan suara dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak (Puspitadewi, 2021). Langkah pembelajaran dalam Flashcard Fun Time meliputi: guru menyiapkan alat, menentukan tema lewat spinner, menampilkan PowerPoint interaktif, meminta anak menirukan pengucapan, melakukan tanya jawab sederhana, dan mengakhiri dengan permainan memilih flashcard serta melengkapi kata di papan tulis. Aturan permainan dirancang agar anak bermain bergiliran, mendengarkan pengucapan, menyebutkan / menirukan kosakata, membaca tulisan sederhana pada flashcard, dan menerima apresiasi baik jika menjawab benar maupun belum tepat. Pendekatan scaffolding (bantuan bertahap) juga diterapkan untuk memastikan anak tetap termotivasi dan mampu belajar kosakata baru

(Hasbi *et al.*, 2020). Kelebihan produk ini meliputi sifat interaktif, membantu pengenalan kosakata melalui pengulangan suara dan gambar, melatih konsentrasi dan pendengaran, meningkatkan keberanian serta rasa percaya diri anak, dan fleksibilitas tema belajar. Sedangkan kekurangan meliputi kebutuhan peralatan teknologi, waktu yang memakan jika peserta banyak, dan ketergantungan pada pendampingan guru aktif.

Validasi produk dilakukan oleh 3 ahli materi dan 3 ahli permainan untuk menilai kelayakan Flashcard Fun Time. Skala penilaian menggunakan Likert 1–5 (sangat kurang – sangat baik). Ahli materi menilai aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, strategi belajar, tahap perkembangan bahasa, kemudahan pemahaman, dampak pada pengenalan kosakata, daya tarik, rasa ingin tahu, dan keaktifan anak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa mayoritas aspek memperoleh skor tinggi (4–5), dengan beberapa aspek mencapai skor 3 pada ahli pertama terutama terkait kesesuaian dengan strategi belajar dan dorongan rasa ingin tahu.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi		
Butir	Nilai Aiken V	Hasil
Butir 1	0,83	Valid
Butir 2	0,75	Valid
Butir 3	0,83	Valid
Butir 4	0,91	Valid
Butir 5	0,91	Valid
Butir 6	0,91	Valid
Butir 7	0,75	Valid
Butir 8	0,83	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh nilai Aiken's V yang diperoleh di setiap butir/aspek penilaian $\geq 0,5$. Hal ini berarti bahwa materi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni Permainan Flashcard Fun Time telah memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan layak digunakan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Permainan

Validasi Ahli Permainan		
Butir	Nilai Aiken V	Hasil
Butir 1	0,75	Valid
Butir 2	0,83	Valid
Butir 3	0,83	Valid
Butir 4	0,91	Valid
Butir 5	0,75	Valid
Butir 6	0,91	Valid
Butir 7	0,91	Valid
Butir 8	0,75	Valid
Butir 9	0,83	Valid
Butir 10	0,91	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh nilai Aiken's V yang diperoleh di setiap butir/aspek penilaian $\geq 0,5$. Hal ini berarti bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni Permainan *Flashcard Fun Time* telah memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan layak digunakan untuk mengenalkan

kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Hasil penilaian dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi produk pada tiga aspek utama. Pertama, bentuk flashcard tema Number disesuaikan agar angka yang tertulis dan bentuk jari konsisten (tidak ada perbedaan antara angka 1 dan jari 5). Kedua, bahan flashcard diganti dengan material yang lebih kuat dan tahan lama sehingga tidak mudah rusak akibat penggunaan oleh anak-anak yang terkadang kurang berhati-hati atau saling berebut. Revisi ini dilakukan agar permainan lebih efektif dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak usia dini.

Produk akhir Flashcard Fun Time telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan flashcard, visual, audio, dan kinestetik. Hasil validasi menunjukkan produk layak dan valid untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris usia dini. Desain multimodal Flashcard Fun Time sejalan dengan teori bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi, bermain, dan pengalaman visual-auditori-kinestetik. Hasil validasi ahli menguatkan bahwa flashcard efektif untuk pengenalan kosakata karena memicu memori

visual dan asosiasi kata. Integrasi unsur permainan (spinner, PowerPoint game) meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif anak, yang sejalan dengan temuan bahwa permainan edukatif dan game interaktif meningkatkan kosakata bahasa Inggris usia dini. Pendekatan scaffolding dan apresiasi positif membantu anak tetap termotivasi dan mampu belajar kosakata baru, sesuai dengan prinsip bermain bahasa dan strategi pengembangan bahasa usia dini. Desain permainan juga mendukung kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis, yang selaras dengan tujuan pembelajaran abad 21 untuk anak usia dini. Dengan demikian, Flashcard Fun Time merupakan produk inovatif yang layak, valid, dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk anak usia dini, sekaligus menanggapi tantangan praktis di lapangan seperti keterbatasan

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan produk inovatif berupa permainan interaktif Flashcard Fun Time untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak

usia dini. Produk ini dirancang dengan mengintegrasikan media flashcard berbentuk telapak tangan manusia, PowerPoint interaktif, dan aplikasi spinner digital untuk menentukan tema belajar (hewan, buah, anggota tubuh), sehingga menciptakan pendekatan pembelajaran multimodal (visual, auditif, kinestetik) yang menyenangkan dan bermakna. Hasil validasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli permainan menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memiliki nilai Aiken's $V \geq 0,5$ dengan rata-rata 0,84 (ahli materi) dan 0,83 (ahli permainan), sehingga Flashcard Fun Time dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan ahli mencakup penyesuaian bentuk flashcard tema "Number" agar angka dan bentuk jari konsisten, penambahan speaker aktif untuk kualitas suara lebih baik, serta penggunaan bahan flashcard yang lebih kuat dan tahan.

Kelebihan utama permainan Flashcard Fun Time meliputi sifat interaktif dan menyenangkan yang menggabungkan elemen visual, audio, kinestetik, dan partisipasi

langsung anak dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga membantu dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris melalui suara dan gambar, pelatihan konsentrasi dan pendengaran, peningkatan keberanian dan rasa percaya diri anak, serta fleksibilitas tema belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kekurangan yang perlu diperhatikan meliputi kebutuhan peralatan teknologi (laptop, speaker aktif, koneksi listrik), waktu yang memakan jika peserta banyak karena permainan bergiliran, serta ketergantungan pada pendampingan guru aktif untuk memastikan anak tidak bingung atau malu berpartisipasi.

Saran dari hasil penelitian ini, perbaikan yang dapat dilakukan meliputi pengembangan Flashcard Fun Time dalam versi non-digital dengan memanfaatkan kartu fisik dan audio manual sehingga tetap dapat digunakan di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Selain itu, perlu ditambahkan variasi permainan secara berkelompok agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien ketika jumlah anak banyak. Guru PAUD juga perlu memperoleh pelatihan mengenai penggunaan

media, teknik scaffolding, dan pengelolaan kelas agar pembelajaran berlangsung lebih optimal. Di samping itu, materi kosakata dapat diperkaya dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter, moral, dan budaya yang sesuai dengan konteks serta kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa anak, tetapi juga mendukung pembentukan karakter anak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pengembangan Flashcard Fun Time hingga tahap uji coba lapangan, uji operasional, dan penyebarluasan produk agar kualitas, kepraktisan, serta efektivitas media dapat diketahui secara lebih komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Zainuddin, Iba & Wardhana, A. 2019. *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*. Jurnal Keperawatan, .

Artikel in Press :

Hasbi, M., Wardhani, L.K. & Widiyawati, E. 2020. Bermain Bahasa di Rumah. *Direktorat PAUD Kemdikbud*, 22.

Jurnal :

Anggraini, K. & Sriemulyaningsih, M.J.K. 2024. Pengaruh Permainan Edukatif Brainy

- Games terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*. Tersedia di <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:272386225>.
- Badu, H. & Uloli, H. 2023. FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA. 2(2): 72–77.
- Hasbi, M., Wardhani, L.K. & Widiyawati, E. 2020. Bermain Bahasa di Rumah. *Direktorat PAUD Kemdikbud*, 22.
- Khotijah 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2): 35–44. Tersedia di <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/strategi-pengembangan-bahasa-anak-usia-dini>.
- Mar'ah Daulay, S. & Pransiska, R. 2022. Permasalahan Guru Taman Kanak-kanak Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(2): 79–87.
- Maulidah, E. 2021. Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1): 52–68.
- Muliyah, P. & Fernando, F. 2019. Pelatihan pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini melalui Igra. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1): 20–36.
- Pramudyan1, A.V.R., Khafidoh, Afada, F.H. Al, Ningsih4, T.N., Wahyu, M. & Listyati 2025. Literasi Bahasa pada AUD dalam Kurikulum Merdeka : Tantangan dan Peluang. 8(1): 239–250.
- Puspitadewi, R. 2021. Pengenalan Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris Melalui Lagu Untuk Anak Usia Dini (Telaah Buku Karya Devinta Puspita Ratri). 1–55. Tersedia di <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/11063/2/RIZKI%281%29.pdf%0A%0A>.
- Rustamana, A., Sahl, K.H., Ardianti, D. & Syaui, A.H. 2024. Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. 2(3).
- Shabrina, A.R., Handayani, P.H., Pendidikan, P., Pendidikan, G., Usia, A., Ilmu, F. & Medan, U.N. 2024. Profil Keterampilan Abad 21 (4c) Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. 10(2): 66–75.
- Slamet, F.A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Talango, S.R. 2020. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1): 92–105.
- Tussifa, N.A.B., Fikriyah & Prabawati, N. 2021. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SDN 1. 9(3): 152–158.
- Utami, L., Festiyed, Dian Purnama Ilahi, Arista Ratih, Elvi yenti & Lazulva 2024. Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbits of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1): 59.
- Warda, Y. & Kumalasari, I. 2023. Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan kosakata dasar bahasa inggris pada anak usia dini. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2): 516–522.
- Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian

dan Pengembangan (R&D):
Konsep, Jenis, Tahapan dan
Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan*, 9(2): 1220–1230.

Yani, D.P. & Muryanti, E. 2023.
Efektivitas Game Interaktif dalam
Mengenalkan Kosakata Bahasa
Inggris untuk Anak Usia Dini di
Taman Kanak-kanak Latihan
SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal
Pendidikan Tambusai*, 7: 16274–
16281. Tersedia di
[https://jptam.org/index.php/jptam/
article/view/8946](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8946).