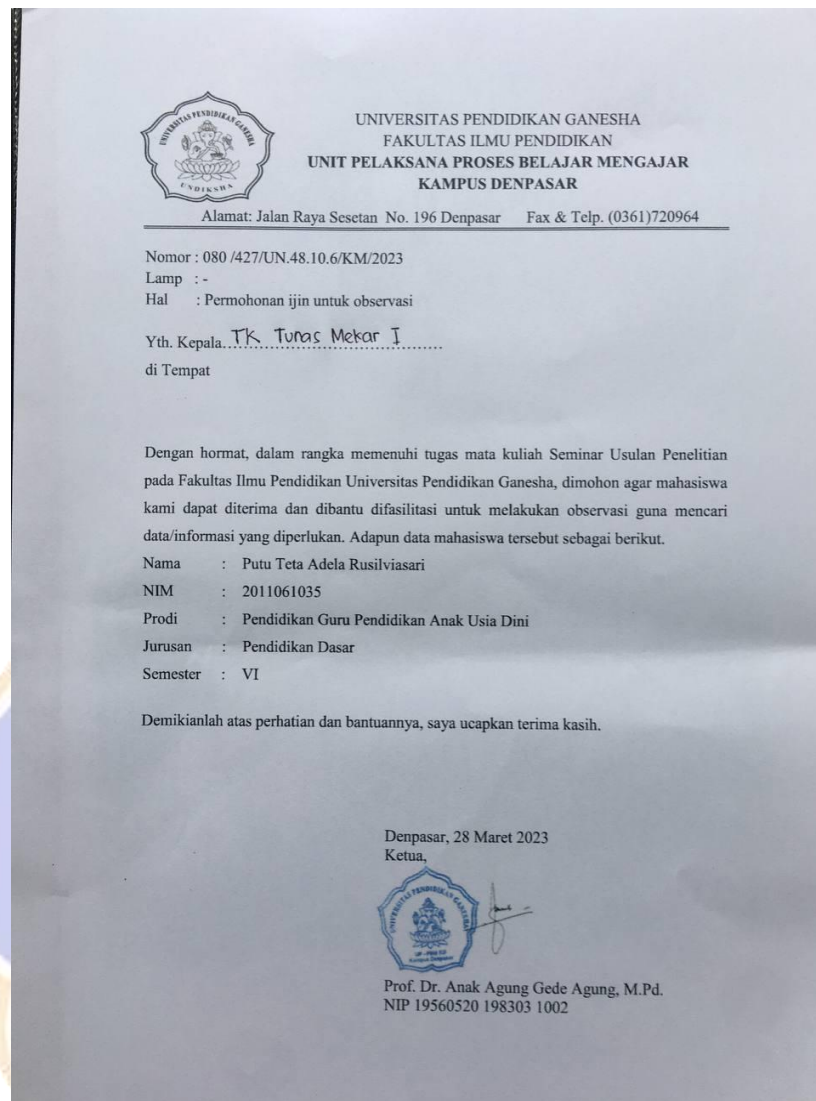





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi




 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 080 /427/UN.48.10.6/KM/2023
 Lamp : -
 Hal : Permohonan ijin untuk observasi



Yth. Kepala TK Turas Mekar I
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Seminar Usulan Penelitian pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi untuk melakukan observasi guna mencari data/informasi yang diperlukan. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
 NIM : 2011061035
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VI

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 28 Maret 2023
 Ketua,



 Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Gambar 1.
Surat Pengantar Observasi

Lampiran 02. Surat Keterangan telah Melakukan Pengumpulan Data



TAMAN KANAK-KANAK TUNAS MEKAR I
 Sekretariat : Jln. I Gusti Ngurah Gentuh Br. Lebak Dalung
 Kuta Utara Badung
 NSS : 002220405007

SURAT KETERANGAN
Nomor : 030/SK/TK TM I/XII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Tunas Mekar 1 Dalung.

Nama : Ni Made Parwati, S.Pd. AUD
 NIP : 196802102008012008
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang namanya dibawah ini:

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
 NIM : 2011061035
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di TK Tunas Mekar 1 Dalung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 12 Desember 2022

Kepala TK Tunas Mekar 1 Dalung

Ni Made Parwati, S.Pd. AUD.

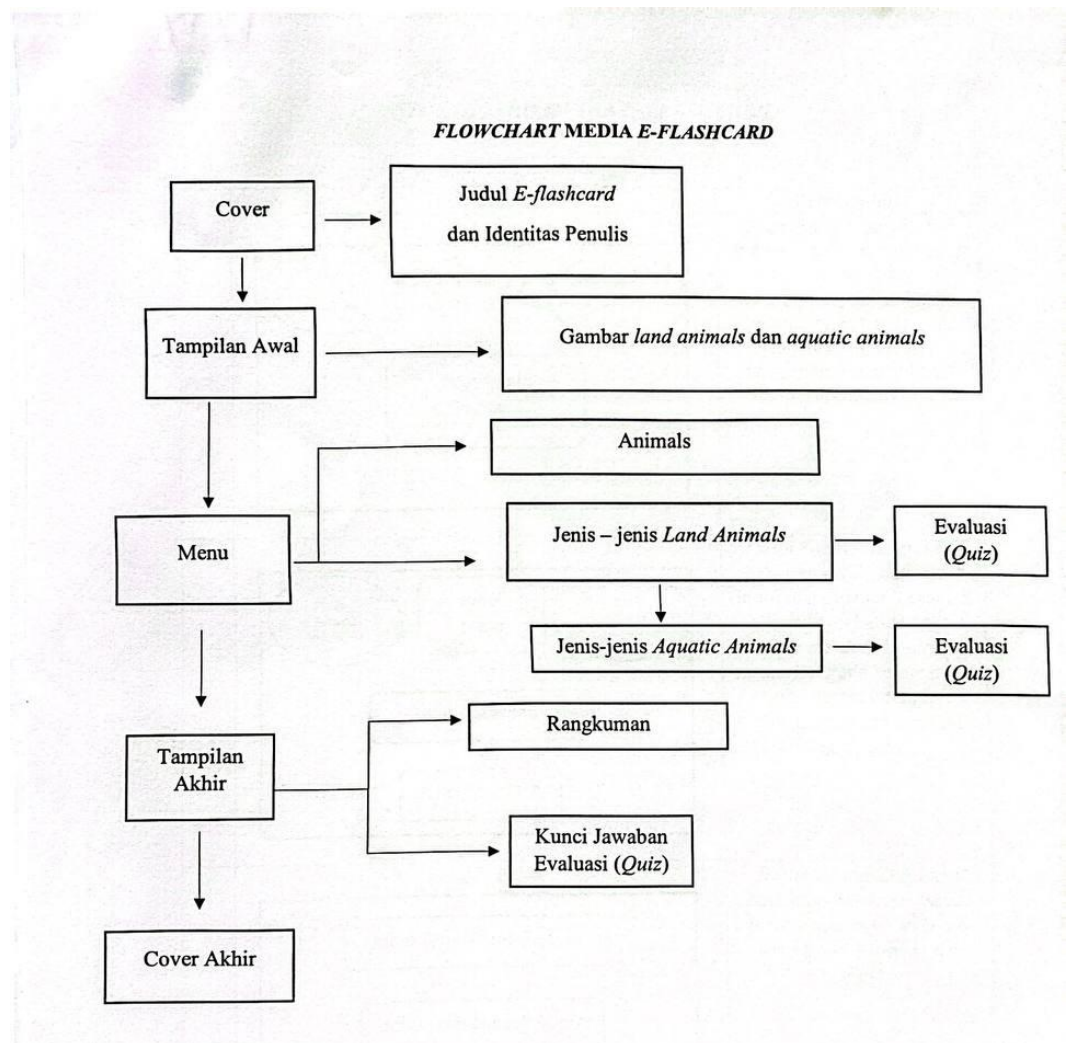
Gambar 2.
 Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data

Lampiran 03. Hasil Wawancara dengan Guru

Nama Sekolah : TK Tunas Mekar 1 Dalung
 Nama Guru : Ni Luh Gede Sitiari, S.Pd., Aud.
 Kelompok : B1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam proses pembelajaran apakah Ibu sudah menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran?	Sudah menggunakan media berupa buku panduan dan menyiapkan video pembelajaran anak yang dominan saya unduh dari youtube
2	Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran? Dan apakah sudah memenuhi 6 aspek perkembangan anak usia dini?	Masih belum cukup karena masih sering berpatokan dengan buku dan belum sepenuhnya dapat memenuhi 6 aspek perkembangan anak usia dini terutama pada aspek bahasa inggris
3	Terkait dengan kurangnya media yang membantu, apakah saya boleh membantu ibi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa <i>e-flashcard</i> yang mudah untuk diakses oleh anak, bagaimana Bu?	Diperbolehkan dik, karena itu sangat membantu proses pembelajaran anak

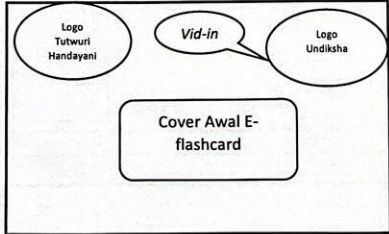
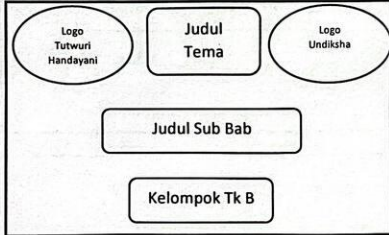

Lampiran 04. Flowchart



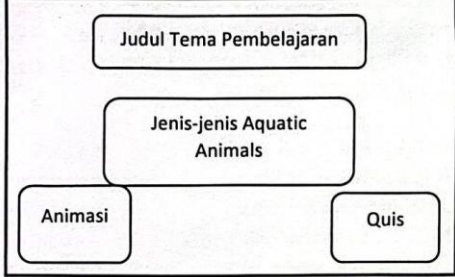
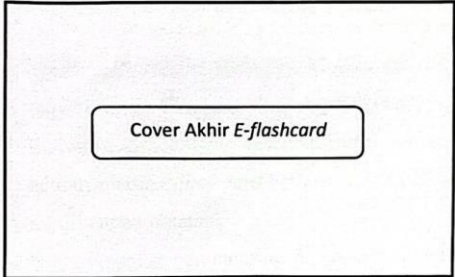
Gambar 3.
Flowchart

Lampiran 05. Storyboard

STORYBOARD MEDIA E-FLASHCARD

No.	Visual	Keterangan
1.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman sampul awal atau cover awal <i>e-flashcard</i> yang berisi logo undiksha, logo tut wuri handayani, yang disertai dengan background dan animasi yang menarik.</p>
2.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman awal yang berisi judul mata tema (Animals), judul sub bab (<i>Land Animals dan Aquatic Animals</i>). Pada halaman ini juga disertai dengan background dan animasi yang menarik.</p>
3.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman mengenai materi pembelajaran yakni jenis-jenis Land Animals dan quis.</p>




4.		<p><i>Scene ini menampilkan halaman mengenai materi pembelajaran yakni jenis-jenis Aquatic Animals dan quis.</i></p>
5.		<p><i>Scene ini menampilkan halaman terakhir yakni cover akhir pada e-flashcard untuk pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B.</i></p>

Gambar 4.
Storyboard



Lampiran 06. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id


Nomor : 3865/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 31 Oktober 2023
Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
di Tempat


Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,


Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Gambar 5.
Surat Validasi Ahli Rancang Bangun

Lampiran 07. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3864/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 3 November 2023
Hal : Validasi Isi Materi Pembelajaran Produk Penelitian

yth. Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,




Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Gambar 6.
Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 08. Surat Validasi Ahli Desain Pembelajaran



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3866/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 3 November 2023
Hal : Validasi Desain Instruksional Produk Penelitian


yth. Drs. Made Putra, M.Pd.
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :


Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004




Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Gambar 7.
Surat Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Lampiran 09. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3867/UN48.10.6/LT/2023 Singaraja, 3 November 2023
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian


Yth. Drs. Made Putra, M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :


Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Gambar 8.
Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS AHLI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN PRODUK

A. Identitas Validator

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19591231 198403 1 010

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia. Adapun keterangan jawaban dalam penilaian sebagai berikut.

Keterangan Jawaban:

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2.	Skor 3	Setuju (S)
3.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Rancang Bangun Pengembangan Produk

No.	Indikator	Skala 4			
		SS	S	TS	STS
KOMPONEN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE					
1.	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk <i>e-flashcard</i> berbasis multimedia interaktif	✓			
2.	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat.		✓		
KOMPONEN TAHAPAN PENGEMBANGAN MEDIA					
3.	Tahapan-tahapan pengembangan produk <i>e-flashcard</i> berbasis multimedia interaktif sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.	✓			
4.	Tahapan-tahapan pengembangan produk <i>e-flashcard</i> dijelaskan secara terperinci.		✓		

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
KOMPONEN KEJELASAN, KEPRAKTISAN, DAN KERUNTUTAN					
5.	Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE.		✓		
6.	Proses pengembangan media <i>e-flashcard</i> dilaksanakan secara praktis.		✓		
7.	Langkah-langkah pengembangan media <i>e-flashcard</i> dilaksanakan secara berurutan.	✓			
KOMPONEN KEJELASAN, KEPRAKTISAN, DAN KERUNTUTAN					
8.	Rancangan evaluasi media <i>e-flashcard</i> sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓			
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.		✓		
10.	Ketepatan pemilihan subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan media <i>e-flashcard</i> .	✓			

D. Komentar atau Saran:

1. Flow chart dan storyboard & revisi

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Rancang bangun produk *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda check list (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 6 November 2023

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 19591231 198403 1 010

Gambar 7.
Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

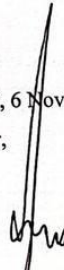
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media ajar pada skripsi berjudul Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung yang disusun oleh :

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 6 November 2023
Validator,

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

Gambar 8
Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG BAGI ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MEKAR 1 DALUNG UNTUK AHLI ISI PEMBELAJARAN

Peneliti : Putu Teta Adela Rusilviasari
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari media *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan bahasa inggris tema binatang

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *e-flashcard* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *e-flashcard* tersebut pada tema binatang sub tema binatang darat dan laut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	√			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran		√		
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√			
2	Materi	a. Ketepatan materi	√			
		b. Kedalaman materi		√		
		c. Kelengkapan materi	√			
		d. Kemenarikan materi	√			
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik anak	√			
		f. Materi didukung dengan media yang tepat	√			
		g. Materi mudah dipahami	√			
		h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	√			
3	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	√			
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	√			
4	Evaluasi	a. Keseuaian soal dengan tujuan pembelajaran		√		
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	√			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/Komentar/Saran

1. Kata E-flashcard pada cover diganti dengan flashcard elektronik
2. Tambahkan petunjuk penggunaan media
3. Buaya diganti menjadi udang

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 30 November 2023
Validator/Ahli Isi Pembelajaran,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP 19820623 201212 2 002

Gambar 9.
Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 13. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP : 19820623 201212 2 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi media *e-flashcard* pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung” yang disusun oleh:

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari

NIM : 2011061035

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 30 November 2023

Validator/Ahli Rancang Bangun,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP 19820623 201212 2 002

Gambar 10.
Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran.

Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG BAGI ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MEKAR 1 DALUNG UNTUK AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Peneliti : . Putu Teta Adela Rusilviasari
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. Made Putra M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari media *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan bahasa inggris tema binatang

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *e-flashcard* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *e-flashcard* tersebut pada tema binatang sub tema binatang darat dan laut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Tujuan	a. Tujuan pembelajaran yang jelas	SS	✓		
		b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	SS	✓		
2	Strategi	a. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi	✓			
		b. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	✓			
		c. Penyampaian materi yang menarik	✓			
		d. Penyampaian materi yang sistematis	✓			
3	Evaluasi	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan	✓			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/Komentar/Saran

Revisi tujuan pembelajaran agar fokus pada materi.

.....

.....

.....

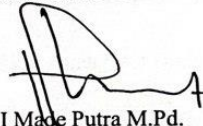
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 19 Desember 2023
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



Drs. I Made Putra M.Pd.
NIP 195612311985011002

Gambar 11.
Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Lampiran 15. Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Drs. Made Putra M.Pd.
NIP : 195612311985011002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai isi media *e-flashcard* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung" yang disusun oleh:

Nama : Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM : 2011061035
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 19 Desember 2023
Validator/Ahli Desain Instruksional,



Drs. Made Putra M.Pd.
NIP 195612311985011002

Gambar 12.
Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran

Lampiran 16. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG BAGI ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MEKAR 1 DALUNG UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Peneliti : Putu Teta Adela Rusilviasari
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. Made Putra M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari media *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan bahasa inggris tema binatang

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *e-flashcard* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *e-flashcard* tersebut pada tema binatang sub tema binatang darat dan laut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain Pesan	a. Kualitas tampilan baik	✓			
		b. Tampilan layar serasi dan seimbang	≠	✓		
		c. Ketepatan penggunaan jenis huruf	✓			
		d. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	✓			
		e. Ketepatan penggunaan spasi tulisan	✓			
		f. Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i>	✓			
		g. Penggunaan gambar untuk pendukung pembelajaran	✓			
		h. Penggunaan audio yang mendukung pemahaman materi	✓			
2	Pengoprasian	a. Kemudahan menggunakan media	✓			
		b. Media dapat membangkitkan motivasi anak	✓			
		c. Media dapat digunakan secara berulang	✓			
3	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	a. Konsistensi dengan tema	✓			
		b. Keakuratan materi	✓			
		c. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
		d. Media dapat membantu anak memahami materi	✓			
Jumlah						
Total						

C. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

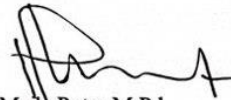
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

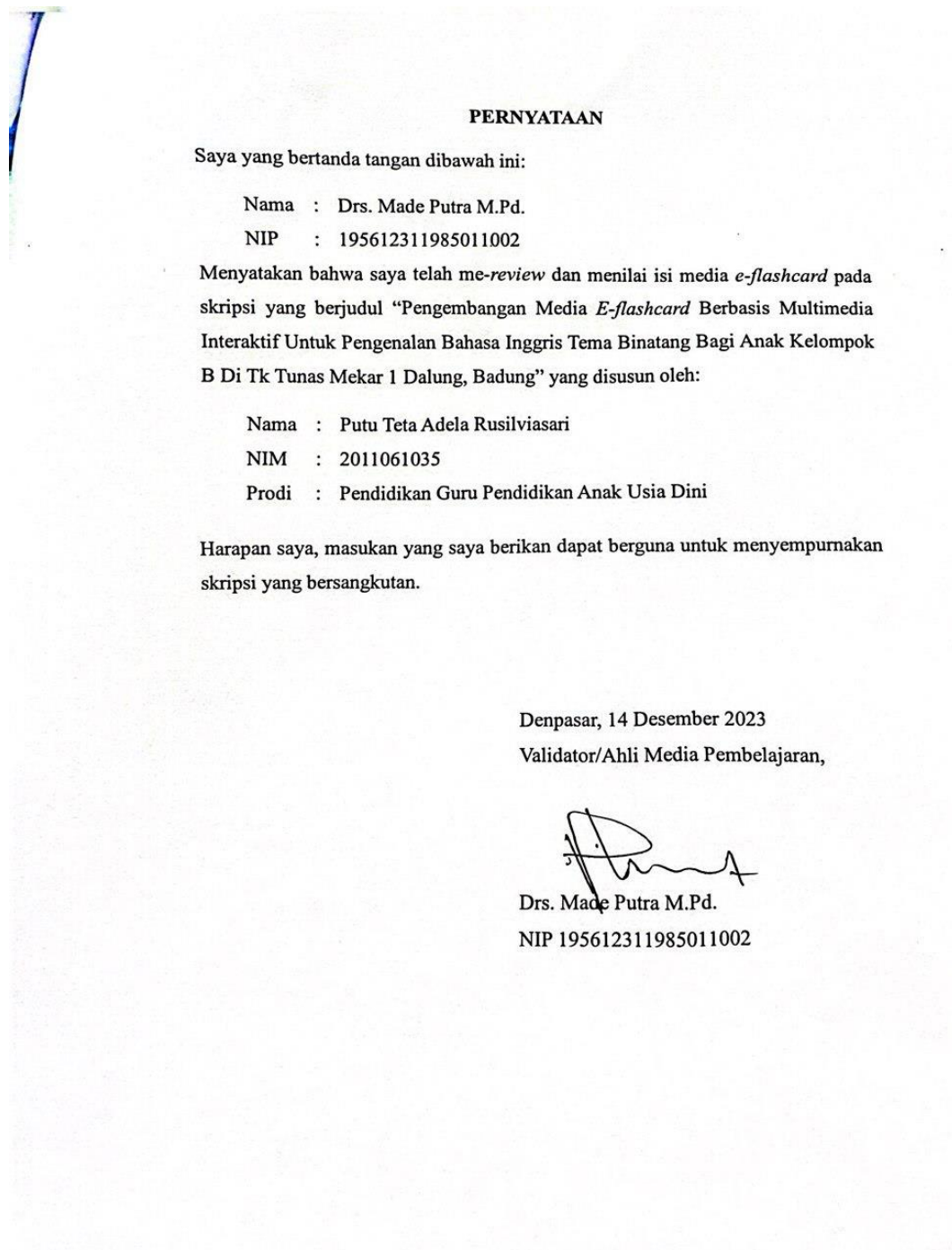
Denpasar, 14 Desember 2023
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



Drs. Made Putra M.Pd.
NIP 195612311985011002

Gambar 13.
Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran



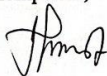
Gambar 14.
Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 18. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Putu Agus Pande Raditya Saputra	✓
2.	I Gede Austin Sapta Pratama	✓
3.	Ni Putu Ayu Ishana Sri Adnyani	✓

Badung, 5 Desember 2023
Guru Kelompok B,

Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

Gambar 15.
Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG
BAGI ANAK KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2023/2024 DI TK TUNAS MEKAR 1
DALUNG, BADUNG UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Deva
No Absen : 7
Kelas : B1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pertanyaan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain Pesan	a. Desain Produk	✓			
		b. Keterbacaan teks	✓			
		c. Kejelasan pada gambar		✓		
		d. Kejelasan pada suara		✓		
2	Materi	a. Ketepatan isi materi	✓			
		b. Kemudahan memahami materi		✓		
		c. Manfaat media pembelajaran		✓		

3.	Pengoprasian	a Kemudahan pengoprasian		✓		
		b Diberikan petunjuk penggunaan		✓		
4.	Motivasi	a Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
		Jumlah				
		Total				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Badung, 5 Desember 2023
Guru Kelompok B,

Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

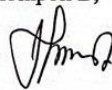
Gambar 16.
Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Lampiran 20. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Putu Agus Pande Raditya Saputra	✓
2.	I Gede Austin Sapta Pratama	✓
3.	Ni Putu Ayu Ishana Sri Adnyani	✓
4.	Ni Kadek Bunga Priliani	✓
5.	I Nyoman Danu Haribawa	✓
6.	Komang Darma Adi Saputra	✓
7.	I Nyoman Deva Juliantara Putra	✓
8.	Ni Nyoman Dilla Darma Putri	
9.	Ni Komang Gita Sunaryani	

Badung, 5 Desember 2023
Guru Kelompok B,

Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

Gambar 17.
Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG
BAGI ANAK KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2023/2024 DI TK TUNAS MEKAR I
DALUNG, BADUNG UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Ishana
No Absen : 3
Kelas : B1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pertanyaan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Desain Pesan	a. Desain Produk	✓			
		b. Keterbacaan teks	✓			
		c. Kejelasan pada gambar		✓		
		d. Kejelasan pada suara		✓		
2	Materi	a. Ketepatan isi materi	✓			
		b. Kemudahan memahami materi	✓			
		c. Manfaat media pembelajaran	✓			

3.	Pengoprasian	a Kemudahan pengoprasian		✓		
		b Diberikan petunjuk penggunaan	✓			
4.	Motivasi	a Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
		Jumlah				
		Total				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

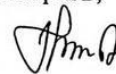
.....

.....

.....

Badung, 5 Desember 2023

Guru Kelompok B,



Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

Gambar 18.
Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 22.Modul Ajar

MODUL AJAR KELOMPOK B
TK TUNAS MEKAR 1
TEMA *ANIMALS* SUB TEMA *LAND ANIMALS and AQUATIC ANIMALS*

A. INFORMASI UMUM

Nama	Ni Luh Gede Sitiari, S.Pd.	Jenjang/Kelas	TK/TK B
Alokasi Waktu	1-6 pertemuan 1.050 menit/minggu	Jumlah Siswa	20 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/ Topik	<i>Animals / Land Animals and Aquatic Animals</i>		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mensyukuri atas nikmat yang Tuhan berikan (makanan dan minuman) • Anak dapat mengenali lingkungan dan aktivitas orang di sekitarnya • Anak dapat menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif melalui berbagai binatang yang ada di sekitar anak 		
Kata Kunci	<i>Animals, Land Animals and Aquatic Animals</i>		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal berbagai macam serangga yang ada di sekolah sebagai bentuk rasa cinta terhadap alam ciptaan Tuhan</p> <p><u>Kegiatan yang dilakukan meliputi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang macam-macam <i>Land Animals</i> dan <i>Aquatic Animals</i> - Memecahkan masalah sederhana melalui media yang ada di sekitar - Bermain dengan media <i>quis</i> - Berkarya membuat berbagai hasil karya melalui berbagai media yang ada di sekitar 		
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Bahan-bahan pendukung, meliputi: lem, kertas, spidol, kardus bekas, <i>cutton bud</i>, crayon, pensil warna, cat warna, kuas ➢ Buku-buku bacaan terkait binatang 		
Sarana Prasarana	Kebun sekolah, halaman sekolah, ruang kelas		

B. KOMPONEN INTI

1. Curah Ide Kegiatan

Berisi variasi kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, misalnya :

- a. Alternatif kegiatan awal yang dapat memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - Guru bersama anak berkeliling di kebun sekolah
 - Membaca buku cerita yang berkaitan dengan *Land Animals* dan *Aquatic Animals*
 - Menonton video pembelajaran terkait dengan *Land Animals* dan *Aquatic Animals*
 - b. Alternatif kegiatan main
 - Mengelompokkan berbagai *Land Animals* dan *Aquatic Animals*
 - Mengenal ejaan huruf macam-macam *Land Animals* dan *Aquatic Animals*
 - Berkarya membuat berbagai hasil karya melalui berbagai media yang ada di sekitar
- 2. Pemahaman Bermakna**
Binatang merupakan makhluk hidup yang memiliki banyak tempat hidup. Contohnya yaitu binatang yang hidup di darat (*Land Animals*) dan binatang yang hidup di air (*Aquatic Animals*)
- 3. Rencana Pembelajaran**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK TUNAS MEKAR 1 DALUNG
TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Tema/Topik : *Animals / Land Animals dan Aquatic Animals*
 Semester/Minggu : 1/5
 Hari/Tanggal : Rabu, 11 Desember 2023

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain ini antara lain:

- Anak dapat mensyukuri atas nikmat yang Tuhan berikan (makanan dan minuman)
- Anak dapat mengenali lingkungan dan aktivitas orang di sekitarnya
- Anak dapat menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif melalui berbagai binatang yang ada di sekitar anak

Rencana Kegiatan:

1) Kegiatan Pembukaan (±30 menit)

- SOP Pembukaan
- Salam dan doa akan belajar
- Presensi
- Membuat kesepakatan sebelum beraktifitas
- Berbagi cerita (1 anak) tentang *Land Animals* dan *Aquatic Animals* yang pernah dilihat

2) Kegiatan Inti (±60 menit)

- Bertanya jawab tentang macam-macam binatang yang hidup di darat (*Land Animals*) dan di laut (*Aquatic Animals*)
- Melihat video tentang binatang yang hidup di darat (*Land Animals*) dan di laut (*Aquatic Animals*)
- Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (*Land Animals*) dan di laut (*Aquatic Animals*) berbahaya atau tidak
- Setelah itu melalui pemahaman yang sudah didapatkannya, guru mengajak anak bermain melalui media *e-flashcard* yang ada pada powerpoint
- Murid menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan
- Mempersentasikan hasil kegiatan main yang sudah dilakukan

3) Istirahat (±45 menit)

- Cuci tangan
- Makan
- Bermain

4) Kegiatan Penutup (±35 menit)

- Berdiskusi tentang pengalaman bermain hari ini
- Memperkuat konsep yang telah dibangun oleh anak
- Melakukan refleksi dengan panduan pertanyaan:
Kegiatan main apa yang paling kamu sukai?
Mengapa?
- Menyanyi lagu "Sayonara"
- Salam dan berdoa untuk pulang
- Refleksi guru

Lampiran 23. Lembar Angket Observasi Pre-Nontest dan Post-Nontest
LEMBAR ANGKET OBSERVASI (POST NON TEST)

Nama :

No Absen :

Kelas :

No.	Program Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BHS	BSB
1.	Bahasa Inggris	1.2	Anak mampu mengucapkan salam menggunakan				
		3.1 4.1	Anak mampu menyebutkan nama hewan dalam bahasa				
		3.2 4.2	Anak mampu membedakan hewan darat dan air dalam bahasa				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BHS : Berkembang Sesuai Harapan


BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 24. Daftar Hadir Pre-Nontest

DAFTAR HADIR SUBJEK
PRE-NONTEST

Penelitian : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Putu Agus Pande Raditya Saputra	✓
2.	I Gede Austin Sapta Pratama	✓
3.	Ni Putu Ayu Ishana Sri Adnyani	✓
4.	Ni Kadek Bunga Priliani	✓
5.	I Nyoman Danu Haribawa	✓
6.	Komang Darma Adi Saputra	✓
7.	I Nyoman Deva Juliantara Putra	✓
8.	Ni Nyoman Dilla Darma Putri	✓
9.	Evelyn Ivanna Athalla Makasar	✓
10.	Ni Komang Gita Sunaryani	✓
11.	I Komang Jhio Wijaya Pradeksha	✓
12.	I Kadek Juliartha Pramana	✓
13.	Ni Kadek Kiara Larasati Mahendra	✓
14.	Ni Made Raina Purwaningsih	✓
15.	Ni Kadek Ria Putri Pradnyani	✓
16.	Sabila Anggraeni	✓
17.	Kadek Sinta Dewi	✓
18.	Putu Tobi Oza Binaiya	✓
19.	Kadek Vika Anjani Putri	✓
20.	Yustina Nakisha Dahayu Jalut	✓

Badung, 6 Desember 2023
Guru Kelompok B,

Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

Gambar 19.
Daftar Hadir Pre-Nontest

Lampiran 25. Hasil Pre-Nontest

LEMBAR ANGKET OBSERVASI (PRE NON TEST)

Nama : Darma
 No Absen : 6
 Kelas : B1

No.	Program Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
1.	Bahasa Inggris	1.2	Anak mampu mengucapkan salam menggunakan bahasa inggris			✓	
		3.1 4.1	Anak mampu menyebutkan nama hewan dalam bahasa inggris			✓	
		3.2 4.2	Anak mampu membedakan hewan darat dan air dalam bahasa inggris		✓		

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik


Gambar 20
 Hasil pre-Nontest

Lampiran 26. Daftar Hadir Post-Nontest

DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-NONTEST

Penelitian : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di Tk Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Putu Agus Pande Raditya Saputra	✓
2.	I Gede Austin Sapta Pratama	✓
3.	Ni Putu Ayu Ishana Sri Adnyani	✓
4.	Ni Kadek Bunga Priliani	✓
5.	I Nyoman Danu Haribawa	✓
6.	Komang Darma Adi Saputra	✓
7.	I Nyoman Deva Juliantara Putra	✓
8.	Ni Nyoman Dilla Darma Putri	✓
9.	Evelyn Ivanna Athalla Makasar	✓
10.	Ni Komang Gita Sunaryani	✓
11.	I Komang Jhio Wijaya Pradeksha	✓
12.	I Kadek Juliartha Pramana	✓
13.	Ni Kadek Kiara Larasati Mahendra	✓
14.	Ni Made Raina Purwaningsih	✓
15.	Ni Kadek Ria Putri Pradnyani	✓
16.	Sabila Anggraeni	✓
17.	Kadek Sinta Dewi	✓
18.	Putu Tobi Oza Binaiya	✓
19.	Kadek Vika Anjani Putri	✓
20.	Yustina Nakisha Dahayu Jalut	✓

Badung, 7 Desember 2023
Guru Kelompok B,

Ni Luh Gede sitiari, S.Pd.

Gambar 21.
Daftar Hadir Post-Nontest

Lampiran 27. Hasil Post-Nontest

LEMBAR ANGKET OBSERVASI (POST NON TEST)

Nama : Darna
 No Absen : 6
 Kelas : B1

No.	Program Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
1.	Bahasa Inggris	1.2	Anak mampu mengucapkan salam menggunakan bahasa inggris				✓
		3.1 4.1	Anak mampu menyebutkan nama hewan dalam bahasa inggris			✓	
		3.2 4.2	Anak mampu membedakan hewan darat dan air dalam bahasa inggris			✓	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambar 22.
 Hasil Post-Nontest

Lampiran 28. Nilai Pre-Nontest dan Post-Nontest Siswa

No Absen	<i>Pre-nontest</i> (XI)	<i>Post-nontest</i> (YI)
1	25	75
2	50	83
3	33	75
4	50	83
5	67	100
6	58	100
7	75	92
8	50	92
9	58	92
10	42	92
11	58	80
12	50	83
13	50	92
14	58	92
15	50	75
16	33	95
17	67	100
18	50	92
19	25	75
20	33	75
∑	982	1743

Lampiran 29. Matriks Artikel Jurnal Hasil Penelitian Penunjang Skripsi

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasio nal	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Ni Luh Putu Susantini, Mg Rini Kristiantari	Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	Nasional	Flascard	R&D	Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan peserta didik memperoleh kualifikasi sangat baik. Jadi dapat dinyatakan bahwa media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Media flash card berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan susasan belajar yang lebih inovatif karena mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Selain itu media video pembelajaran ini memerlukan hand phone atau leptop dalam mengakses atau menggunakannya.	Susantini, dkk. 2021. Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha</i> , 9 (3), 439-448. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAU/D/article/download/37606/20654 (28 Mei 2023)
2.	Dwi Nurhayati Adhani, Nurul Khofifah, Dewi Yuanita	Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini	Nasional	Flashcard	Penelitian Tindakan Kelas	Bahwa media pembelajaran flashcard dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini di desa Sanan..	Adhani, dkk.2016. Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia

		di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang					Dini di Desa Sanan. <i>Jurnal PG-PAUD Trunojoyo</i> , 3 (2), 1-75. Diakses dari laman https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/download/3494/2575 (27 Mei 2023)
3.	Silvia Febiola, Yulsyofriend	Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini	Nasional	Flashcard	Studi literatur	Penggunaan media flash card dengan huruf timbul dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. Hasil penelitian yang didasarkan pada berbagai temuan hasil dan analisis mengenai kemampuan berbicara anak usia dini menggunakan media flash card dengan huruf timbul mampu mendorong anak untuk mengucapkan kosakata baru, membantu anak mengenal dan menyebutkan bentuk huruf dan memahami informasi yang diberikan dengan mudah, membantu anak untuk mudah berinteraksi sosial, mengembangkan imajinasi anak dan melatih anak untuk berpikir melalui pendekatan saintifik melalui proses menyimak sehingga membuat kemampuan berbicara anak dapat berkembang secara maksimal.	Febiola, dkk. 2020. Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan Tembusai Universitas Negeri Padang</i> , 4 (2), 1026-1036. Diakses dari laman https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/566/495 (29 Mei 2023)

4.	Syah Khalif Alam, Ririn Hunafa Lestari	Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card	Nasional	Flashcard	Studi kasus	Flash card yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung memiliki peranan penting dalam mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini. Terlihat dari proses kegiatan pembelajan yang mengembangkan bahasa resptif yaitu kemampuan mendengar atau menyimak ketika anak melihat dan mendengar guru memeperkenalkan flashcard serta mengembangkankemampuan membaca ketika anak diminta untuk mengucapkan kembali vocabulary melalui flashcard.	Alam, dkk. 2020. Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> 4 (1), 274-279. Diakses dari laman https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/301 (29 Mei 2023)
5.	Amat Hidayat	Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosak Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini	Nasional	Flashcard	ADDIE	Media flashcard berbasis multimedia interatif untuk pengenalan kosakata bahasa indonesia ini layak digunakan pada anak usia dini. Media flashcard berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif karena mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Selain itu media vidio pembelajaran ini memerlukan handphone atau laptop dalam mengakses atau menggunakannya	Hidayat. 2022. Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosak Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. <i>Jurnal On Teacher education Universitas Bina Bangsa</i> 3 (2), 277-289. Diakses dari laman https://journal.universita spahlawan.ac.id/index.p hp/jote/article/view/3916/2547 (29 Mei 2023)

6.	Yusuf Maronta, Joko Sutarto, Barokah Isdaryanti	Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun	Nasional	Flashcard	Eksperimen	Terdapat pengaruh penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Perwanida 3 Raha. Kelompok yang diberi perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal.	Maronta, dkk. 2023. Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> 7 (1), 1142-1161. Diakses dari laman https://mail.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/4152/pdf (28 Mei 2022)
7.	Alvien Nafiul Andini	Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun	Nasional	Flashcard	Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan perubahan level atau trend mengalami peningkatan. Kedua subjek pada fase baseline A1 memiliki kemampuan mengenali huruf cenderung stabil rendah yaitu rata-rata subjek ND hanya mengenali 2-3 huruf saja pada subjek DF rata-rata 3-4 huruf, memasuki fase intervensi B kedua subjek mengalami perubahan level dan trend yang tajam yaitu pada subjek ND rata-rata mampu mengenali huruf 12 huruf, pada subjek DF rata-rata mampu mengenali 9 huruf. Memasuki fase baseline A2 yaitu pada saat intervensi ditarik atau tidak diberikan perlakuan terjadi penurunan yaitu pada subjek ND rata-rata mampu mengenali 6-7 huruf,	Andini. 2022. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenali Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. <i>Jurnal Penelitian Anak Usia Dini</i> 1 (1), 1-11. Diakses dari laman http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpau/article/download/1076/734 (1 Juni 2023)

						pada subjek DF rata-rata mampu mengenal 5-6 huruf. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media flashcard mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.	
8.	Melisa Dian Puspita, Dr. Evia Darmawani, M.Pd, Kons., Melinda Puspita Sari Jaya, M.Pd.	Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020	Nasional	Flashcard	Quasi Eksperim ental	Setelah diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media flashcard, keterampilan berbicara anak tersebut mengalami peningkatan secara signifikan, hal ini terlihat dari nilai tes akhir atau posttest yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 61,41	Puspita, dkk.2020. Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020. <i>PERNIK Jurnal PAUD 3</i> (1). Diakses dari laman https://web.archive.org/web/20200831130649id_/https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/download/4598/4114 (1 Juni 2023).
9.	Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Agung Purwanto	Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika pada Permulaan Anak Usia Dini	Nasional	Flashcard	Studi Literatur	Mempelajari matematika sejak usia dini merupakan salah satu cara dalam melatih kemampuan anak untuk dapat berpikir secara logis dan sistematis, serta menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan dalam belajar matematika pada tahap selanjutnya. Upaya yang dapat dilakukan dalam	Azhima,dkk. 2021. Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak usia</i>

						mengenalkan matematika pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, seperti media flashcard. Hal ini dikarenakan tampilan dalam media flashcard berisikan huruf, angka, ataupun gambar bentuk geometri yang dapat mempermudah anak dalam mengingat serta memahami konsep bilangan dan geometri yang termasuk dalam konsep matematika permulaan.	<i>Dini</i> 5 (2), 2008-2016. Diakses dari laman https://web.archive.org/web/20210321094737id_/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1091/pdf (1 Juni 2023)
10.	Pascalian Hadi Pradana, Febrina Gerhani	Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak	Nasional	Flashcard	Deskriptif kualitatif	Media flash card adalah kartu gambar yang menarik, mudah di mainkan sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media flash card adalah alat bantu guru untuk anak bermain dan belajar, dapat di gunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. Hasil dari sekolah yang di ajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang di sampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas, kosa katanya baik dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.	Pradana, dkk.2019. Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. <i>Journal of Education and Instruction</i> 2 (1). Diakses dari laman https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/download/587/394 (1 juni 2023)
11.	Depa Nursita, Lukman Hamid, Nisa nurhidayah	Media Flascard Untuk Meningkatkan Kemampuan	Nasional	Flashcard	Deskriptif	Terdapat adanya pengaruh terhadap komunikasi ekspresif anak dengan autisme di RA Ar Rahmah yang berusia 6	Nursita, dkk. 2020. Media Flascard Untuk Meningkatkan

		Komunikasi Ekspresif pada Anak Dengan Autisme Di Pendidikan Anak Usia Dini				tahun. Penggunaan media flash card dapat digunakan untuk melatih komunikasi ekspresif pada anak autisme. Dapat di kembangkan menjadi salah satu media pembelajaran terhadap anak dengan autisme. Karena flash card merupakan sebuah media bergambar sehingga akan membuat anak tertarik dan dapat memahami materi dengan baik.	Kemampuan Komunikasi Ekspresif pada Anak Dengan Autisme Di Pendidikan Anak Usia Dini. <i>Jurnal Keislaman dan Pendiidkan</i> 1 (2). Diakses dari laman https://ejournal.stit-alhidayah.ac.id/index.php/jurnalalurwatulwutsqo/article/download/11/10 (1 Juni 2023)
12.	I Made Ari Winangun	Pengenalan <i>Life Science</i> Bagi Anak Usia Dini Melalui Media <i>Flashcard</i> Berkonten Lokal	Nasional	Flashcard	Deskriptif	Proses pengenalan ini sangat baik dilaksanakan dengan media yang mampu menarik perhatian anak dalam belajar, yaitu media flashcard berkonten lokal. Flashcard berkonten lokal merupakan pengembangan jenis flashcard pada umumnya yang mengutamakan konten lokal berupa foto hewan dan tumbuhan yang ada disekitarnya sehingga menunjukkan citra yang konkret dan memperkenalkan tiga bahasa, salah satunya bahasa lokal yakni Bahasa Bali. Konten lokal dalam flashcard ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak karena mampu mengetahui berbagai jenis hewan dan tumbuhan sekitar melalui proses pengenalan menggunakan flashcard dan terkonfirmasi kembali saat	Winangun, I.M.A. 2020. Pengenalan <i>Life Science</i> Bagi Anak Usia Dini Melalui Media <i>Flashcard</i> Berkonten Lokal. Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (2). Diakses dari laman http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/JP_AUD/article/view/934/804 (2 Juni 2023)

						anak melaksanakan observasi di lingkungan sekitar tentang hewan dan tumbuhan.	
13.	Nur Makkie Perdana Kusuma, Awan	Aplikasi Multimedia Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Tema Penerbangan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	Nasional	Flascard	Waterfall	Aplikasi multimedia flashcard untuk komputer yang berbasis Windows tidak hanya menampilkan kosakata dan gambar Bahasa Inggris untuk tema penerbangan, namun juga memperdengarkan suara pelafalan dalam Bahasa Inggris. Hasil yang didapatkan adalah nilai post-test lebih besar daripada nilai pre-test yang berarti ada peningkatan kemampuan dalam mengingat gambar, dan suara pelafalan. Disimpulkan dari hasil analisa bahwa aplikasi multimedia mempunyai hubungan yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan dalam mengingat gambar, dan suara pelafalan dengan nilai korelasi 0,929.	Perdana, dkk. 2021. Aplikasi Multimedia Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Tema Penerbangan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). <i>Jurnal Manajemen Dirgantara</i> 14 (2). Diakses dari laman https://jurnal.sttkd.ac.id/index.php/jmd/article/download/280/231 (2 Juni 2023)
14.	I Nyoman Adi Putra, I Nyoman Jampel, I Gde Wawan Sudatha	Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja	Nasional	Flascard	ADDIE	Adapun konten yang dimuat dalam multimedia flashcard yang dikembangkan yaitu: Menganalisis tema pembelajaran yaitu: (1) Tatasurya (2) Planet, dan (3) Satelit. Tahapan-tahapan model pembelajaran dalam multimedia flashcard diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan multimedia secara umum, adapun kontenkonten multimedia yang terdapat dalam multimedia seperti: teks, gambar, animasi audio dan video yang dikembangkan pada semua tahapan dari	Putra, I.N.A., dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja. <i>Jurnal EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha</i> 6 (1), 30-39. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha

						<p>model pengembangan ADDIE. Selanjutnya tahap implementasi ini difokusikan untuk mengimplementasikan produk yang dibuat setelah melalui proses analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap akhir yaitu evaluasi atau penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat. Hasil uji coba multimedia flashcard diukur melalui uji ahli (uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran) dan uji coba produk (uji validitas, dan lapangan). Hasil uji ahli dan produk secara keseluruhan menyatakan multimedia flashcard layak untuk diimplementasikan ke sekolah tempat penelitian.</p>	<p>.ac.id/index.php/JEU/article/download/20260/12324</p>
15.	Dwita Dewi jesika, Luh Ayu tirtayani, Didith Pramunditya Ambara	E-Flashcard Berbasis Vidio Animasi Pada Tema Binatang Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak	Nasional	Flascard	ADDIE	<p>Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli dan siswa. disimpulkan bahwa Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi dapat membantu anak dalam belajar bahasa.</p>	<p>Jesika, D.D., dkk. 2022. E-Flashcard Berbasis Vidio Animasi Pada Tema Binatang Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 10 (2), 335-343. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAU</p>

						D/article/download/48765/23947/147738	
16.	Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi	Pengembangan Media Flascard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini	Nasional	Flascard	ADDIE	Media flashcard untuk pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media pembelajaran. Implikasi dari pengembangan media flashcard pada penelitian ini mempunyai yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak seperti yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media flashcard ini, kemudian dapat mengarahkan konsentrasi pada anak dalam melakukan pembelajaran di kelas, dapat merangsang anak untuk belajar mengenal warna dan huruf.	Dewi, I.A.P.R.N., dkk. 2020. Pengembangan Media Flascard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. Journal for Lesson and Learning Studies 3 (3). Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/29391/18532
17.	Nabilah Nurdina Ramadhani, Khusniyati Masykuroh	Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini	Nasional	Flashcard	ADDIE	Produk yang peneliti kembangkan berupa flash card dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membangun karakter peduli lingkungan. Melalui penggunaan flash card sebagai media bermain, diharapkan mampu memunculkan perilaku menyayangi binatang, menyayangi tanaman, memilah sampah, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan barang yang bisa dipakai ulang, mengurangi penggunaan plastik, dan hemat energi, Penelitian ini bisa	Ramadhani, N.N., 2022. Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini 8 (2). Diakses dari laman https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/viewFile/13896/5681

						dilanjutkan dengan melihat efektivitas media flash card dalam pembelajaran.	
18.	Vevi Asri Lestari, Nurlaili, Evi Selva Nirwania	Pengembangan Media Flashcard Rejang-Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Di Kabupaten Lebong	Nasional	Flascard	4D	Flash card Rejang-Indonesia dibuat menggunakan model pengembangan prosedural 4-D dengan tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan sosialisasi untuk Meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini di Tk Negeri di Kabupaten Tapus Lebong. Produk hasil media flash card rejang-indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun ini valid untuk digunakan dan sudah di validasi oleh pakar ahli yaitu dosen dan guru paud denganmendapatkan kategori “sangat layak dengan persentase 94,7%. Media flashcard rejang-indonesia dapat disimpulkan bahwa produk media flash card rejang-indonesia mendapat nilai “sangat praktis” dari guru dan siswa di sekolah dengan persentase skor 95,7% setelah diuji kepraktisannya oleh guru dan berdasarkan tabel kuesioner yang telah diberikan. Perkiraan data mengungkapkan bahwa barang media flash card dapat mendorong perkembangan bicara pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Nilai Alpha Cronbach di bawah 0,05 (2-tailed), yang menunjukkan adanya variasi antara hasil yang diperoleh	Lestari,V.A., dkk. 2023. Pengembangan Media Flashcard Rejang-Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Di Kabupaten Lebong. <i>Jurnal Ilmiah Potensia</i> 8 (1). Diakses dari laman https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/download/26361/11835

						dari nilai rata-rata pretest dan posttest. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa media flash card “efektif” digunakan untuk menstimulasi keterampilan berbicara anak umur 5-6 tahun di TK Negeri Tapus.	
19.	Afrensiana Siktas Woa, Konstantinus Dua Dhui, Gde Putu Arya Okta	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di PAUD Terpadu Citra Bakti	Nasional	Flashcard	ADDIE	Media flash card layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media adalah 82% dengan kategori “valid”, uji kelayakan dari ahli materi adalah 92% dengan kategori “ sangat valid “, uji kelayakan dari ahli desain pembelajaran adalah 83% dengan kategori “valid” dan uji coba kelayakan pada uji coba perorangan adalah 93% dengan kategori “sangat valid” dan kelompok kecil 96% dengan kategori “sangat valid”.	Woa, A.S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di PAUD Terpadu Citra Bakti. <i>Jurnal Citra Pendidikan Anak</i> 1 (1), 159-171. Diakses dari laman https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jc/pa/article/download/753/332
20.	Natalia Rosana Tima, Efrida Ita, Elisabeth Tantiana Ngura	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TKK Ade Irma Mataloko	Nasional	Flashcard	ADDIE	Media flash card layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media adalah 80% dengan kategori “valid”, uji kelayakan dari ahli materi adalah 100% dengan kategori “ sangat valid “, uji kelayakan dari ahli desain pembelajaran adalah 90% dengan kategori “Sangat valid” dan uji coba kelayakan pada anak	Tima, N.R., dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TKK Ade Irma Mataloko. 2021. <i>Jurnal Citra Pendidikan</i> 1 (3). Diakses dari laman

						TKK Ade Irma Mataloko sebagai pengguna produk adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.	https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jc/p/article/download/227/165
21.	Rahmat Sanusi, Eka Lenggang Dianasari, Karunia Yulinda Khairiyah, Rudi Chairudin	Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan	Nasional	Flashcard	R&D	Flash card berkarakter hewan untuk mengenal huruf bagi anak tuna grahita ringan mendapat penilaian dengan kategori BAIK dari validator Ahli. Penilaian validator ahli materi menunjukkan kemanfaatan produk, inovasi dan gagasan yang merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan imajinasi pada anak tuna grahita ringan. Imajinasi ini nantinya akan berkembang menjadi kemampuan menganalisa dan daya ingat. Konsep ini sangat dibutuhkan mengingat anak tuna grahita ringan mengalami kesulitan dalam menganalisa dan mengingat pembelajaran. membuat konsep dalam mengenal huruf. Dari sisi media, masih banyak ilustrasi yang perlu dikembangkan agar produk menjadi lebih baik namun secara tujuan dan konsep, menggunakan bentuk fisik hewan untuk dihubungkan pada jenis huruf bukan hal yang mudah mengingat harus ada kesamaan pola huruf dan bentuk hewan dalam membuat ilustrasi yang tampak nyata sesuai dengan kebutuhan.	Sanusi, R., dkk. 2020. Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. <i>Jurnal Pendidikan Edutama</i> 7 (2). Diakses dari laman http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1752322&val=15032&title=Pengembangan%20Flashcard%20Berbasis%20Karakter%20Hewan%20untuk%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Mengenal%20Huruf%20Anak%20Tunagrahita%20Ringan

22.	Ghias Isqi Arifani, Edi Hendri Mulyana, Sumardi	Pengembangan Media Permainan <i>Sains Feed The Zoo Animals</i> Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf	Nasional	Flashcard	EDR	<p>Dasar kebutuhan penggunaan media permainan sains dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan, karena masih minimnya penggunaan sebuah permainan khususnya permainan sains dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan analisis pada studi pendahuluan, disimpulkan bahwa belum adanya penggunaan permainan sains untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf bagi anak usia 5 sampai 6 tahun. Media pembelajaran yang selama ini digunakan untuk mengenalkan huruf kepada anak tidak secara khusus dipilih untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf dan pembelajaran sains bagi anak. Sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah berdasarkan hasil analisis dan eksplorasi masalah dilapangan, maka dilakukan pengembangan media permainan sains feed the zoo animals berbantu flash card . Analisis dilakukan terhadap program pengembangan anak usia 5 sampai dengan 6 tahun yang dihubungkan dengan KI (kompetensi inti), KD (kompetensi dasar), indikator, model pembelajaran, tujuan pembelajaran serta penggunaan materi dalam media permainan sains tersebut. Setelah rancangan produk selesai</p>	<p>Arifani, G.I., dkk. 2020. Pengembangan Media Permainan <i>Sains Feed The Zoo Animals</i> Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. <i>Jurnal PAUD Agapedia</i> 4 (1), 71-84. Diakses dari laman https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/27199/12650</p>
-----	--	---	----------	-----------	-----	--	--

						<p>dibuat, selanjutnya dilakukan penilaian atau validasi oleh validator ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validator ahli yang dimaksud yaitu terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli pedagogik. Kemudian dilakukan revisi produk dengan memperhatikan saran dan rekomendasi dari para ahli sebagai dasar untuk melakukan perbaikan-perbaikan, agar produk yang dihasilkan layak digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran. Dari hasil validasi disimpulkan bahwa media permainan sains feed the zoo animals berbantu flash card layak untuk selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD.</p>	
23.	<p>Everhard Markiani Solissa, Rahayu Setyaningsih, Heppy Sapulete, Sumarmi Rumfot, Agus Rofi'i</p>	<p>Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowlegde of Early Childhood Students</p>	Internasion al	Flashcard	R&D	<p>Pengembangan Media Flashcard sangat baik atau layak dalam memperkenalkan budaya kepada anak usia 5-6 tahun. Hal ini sesuai dengan rangkaian validasi yang peneliti lakukan, antara lain validasi dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi lapangan (kepala TK dan guru kelas). Penelitian dan pengembangan media Flashcard ini menggunakan penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan melakukan beberapa tahapan yang terdiri dari pengumpulan data (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi), validasi ahli, uji coba pra penelitian, uji coba satu lawan satu. , dan</p>	<p>Solissa, E.M., dkk. 2023. Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowlegde of Early Childhood Students. <i>JCD : Journal of Childhood Devlopment</i> 3 (1), 71-78. Diakses dari laman https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jcd/article/download/3373/1195</p>

						uji coba kelompok kecil. Pada saat dilakukan uji pra penelitian terhadap 10 anak, data dikumpulkan dalam bentuk tabel yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah Jawa Tengah masih rendah tanpa menggunakan media pembelajaran Flashcard. Kemudian pada saat pembelajaran dengan media Flashcard pada uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil terjadi perkembangan pada kemampuan mengenal budaya. Sehingga dari beberapa uji coba tersebut terjadi peningkatan pengenalan budaya.	
24.	Nur Aisyah, Ridwan, Huda, Wiwin Faisol, Hasanah Muawanah	Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition	Internasion al	Flashcard	Studi kasus	Hasil penelitian menunjukkan tahap awal melakukan analisis kebutuhan media flashcard yang akan digunakan untuk mengenal huruf hijaiyah. Pembuatan desain pembelajaran menggunakan media flashcard merupakan tahap selanjutnya dan dilanjutkan dengan implementasi media flashcard. Secara umum Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo telah mengimplementasikan media flashcard untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini. Dengan begitu, anak-anak di Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo akan mudah mengenal huruf hijaiyah sebagai bekal pertama dalam belajar membaca dan menulis Al-Qur'an.	Aisyah. N, dkk. 2022. Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition. <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> 6 (4) 3537-3545. Diakses dari laman https://pdfs.semanticscholar.org/6d5a/6b1521555a3ba1d1f9eb633135a55dfd7236.pdf

25.	Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, Sri Sumarni	Introduction to Sea Animals With Augmented Reality Based Flashcard for Early Childhood	Internasional	Flashcard	Studi literatur	Berdasarkan hasil analisis data pada bagian sebelumnya, media flashcard berbasis augmented reality dapat memberikan berbagai manfaat dalam pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini. Media flashcard berbasis augmented reality dapat memudahkan guru dan orang tua dalam memberikan pemahaman materi pengenalan hewan laut. Dengan teknologi augmented reality yang dapat ditampilkan pada media flashcard, anak usia dini dapat melihat objek hewan laut secara nyata. Hal ini memudahkan anak-anak untuk mengenali hewan laut tersebut. Selain itu, media flashcard berbasis augmented reality juga dapat menarik perhatian anak terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau orang tua.	Utama. F, dkk. 2020. Introduction to Sea Animals With Augmented Reality Based Flashcard for Early Childhood. <i>Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities Research</i> 513. Diakses dari laman https://repository.unsri.ac.id/48593/1/Article%20Introduction%20to%20Sea%20Animals%20With%20Augmented%20Reality.pdf
26.	C Dahniarti, M Siti, A Fajar	Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill	Internasional	Flashcard	Kuantitatif Subjek tunggal	Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa siswa dengan keterlambatan bicara dapat ditingkatkan keterampilan lingualnya dengan menggunakan flashcard. Alasan menurut penelitian adalah: (1) Flashcard dapat dengan mudah digunakan dan dapat menarik perhatian; (2) Flashcard membantu siswa yang mengalami keterlambatan bicara untuk fokus mempelajari kosa kata; dan (3) Flashcard dapat membantu siswa dengan	Dahniarti. C, dkk. 2019. Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> 11 (2). Diakses dari laman https://jurnalnasional.um.p.ac.id/index.php/Dinam

						<p>keterlambatan bicara untuk berbicara kalimat lengkap. Dengan demikian, media flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini flashcard dapat meningkatkan keterampilan lingual. Guru dapat menggunakan flashcard untuk membantu siswa dengan keterlambatan cepat untuk memperkaya dan mengembangkan kosa kata untuk meningkatkan keterampilan lingual</p>	<p>ika/article/viewFile/5042/2782</p>
27.	Mustafa Habib, Zulham Siregar, Elisa	The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students	Internasional	Flashcard	R&D	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Setelah melalui proses persiapan pengembangan Media Flash Card Tematik Fun Thinkers dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Kelas II SD Mata Pelajaran IPS SD IT Iqro Stabat untuk Standar Kompetensi “Memahami sejarah, wujud alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi”, kemudian disusun media flashcards sesuai standar kompetensi, (2) Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, siswa kelas II SD SD Swasta IT Iqro. Berdasarkan validasi tersebut kemudian dilakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa, (3)</p>	<p>Habib. M, dkk. 2023. The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. <i>Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan</i> 4 (2). Dikases dari laman https://edunesia.org/index.php/edu/article/download/398/211</p>

						Setelah saran perbaikan, media flashcard Fun Thinkers tematik kemudian ditetapkan “layak” untuk digunakan untuk pembelajaran IPS siswa kelas II SD, dan (4) Produk akhir pengembangan berupa flashcard Standar Kompetensi “Memahami sejarah, wujud alam, dan keragaman suku bangsa di kabupaten/kota dan provinsi” telah direvisi dan diperbaiki sesuai saran ahli materi dan ahli media.	
28.	Fitri Umardiyah, Ade Ilud Nabila	Development of Flash Card Learning Media at 3D Distance Materials	Internasion al	Flashcard	ADDIE	Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Flash Card dapat disimpulkan bahwa: <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran Flash Card ini menggunakan model ADDIE dimana dilakukan pengembangan keluar dalam beberapa tahapan, antara lain: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. • Pengembangan media pembelajaran ini sangat dibutuhkan oleh para instruktur karena instruktur akan terbantu dalam penyampaian soal-soal latihan tentang Trima Dimensi, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran Flash Card siswa juga dapat mengasah kemampuan proses berpikir kritisnya. Mahasiswa juga bisa belajar mandiri saat sekolah usai. 	Umardiyah. F, dkk. 2022. Development of Flash Card Learning Media at 3D Distance Materials. <i>APPLICATION: Applied science in Learning Research 2 (2), 73 - 79.</i> Diakses dari laman https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/application/article/download/2988/1396

						<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran Flash Card dapat dikatakan berhasil karena validitas dan uji kepraktisan menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan sesuai dengan persyaratan yang ditentukan. • Persentase skor validasi media dan materi dari Dosen Pendidikan Matematika adalah 94% sedangkan Guru Matematika menunjukkan skor 87%. Berdasarkan skor persentase keduanya validator, media pembelajaran Flash Card dapat dikatakan layak untuk siswa. • Persentase rata-rata jumlah penilaian untuk setiap butir angket yang diisi siswa menunjukkan persentase sebesar 85,53%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran. 	
29.	Iwan Abdy, Lis Susilawati	Development of Flashcard Media Based on Bleded Learning for Primary School Tacher Education (PGSD) Students at Khairun Ternate University	Internasional	Flashcard	ADDIE	Media pembelajaran “Flash card type blended learning” merupakan produk yang diteliti dan dikembangkan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), dan implementasi (implementation). Kesesuaian ditentukan berdasarkan hasil verifikasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian	Abdy. I, dkk. 2023. Development of Flashcard Media Based on Bleded Learning for Primary School Tacher Education (PGSD) Students at Khairun Ternate University. <i>Jurnal of English Language and Pedagogy</i> 6 (1), 251–258. Diakses

						dilakukan pada media flashcards oleh ahli materi dan berbasis blended learning dengan persentase 87,50% dan memiliki kriteria kesesuaian materi sangat praktis. Persentase media flashcard berbasis blended learning sebesar 87,50% yang merupakan standar kelayakan materi sangat baik. Persentase media flashcard adalah 83,33%, yang merupakan tolok ukur yang wajar untuk kegunaan materi.	dari laman http://ejurnal.budiutomalang.ac.id/index.php/journey/article/download/2686/1642
30.	Olyvia Revalita Candraloka, Azzah Nor Laila	Developing Colour Guide Flashcard Helping Song to Improve Speaking Skill	Internasional	Flashcard	R&D	Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan color guide flashcard secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dan bahasa Arab siswa. Pada keadaan awal skor rata-rata kemampuan berbahasa Inggris adalah 54,9 dan 48,15 pada kemampuan berbahasa Arab. Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan color guide flashcard, skor rata-rata kemampuan berbicara bahasa Inggris adalah 69, sedangkan kemampuan berbicara bahasa Arab adalah 61,5. Kemudian siswa menunjukkan perubahan kemampuan berbicara pada post-test dengan peningkatan perolehan 0,31 dalam bahasa Inggris, dan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab adalah 0,25.	Candraloka. O.R, dkk. 2019. Developing Colour Guide Flashcard Helping Song to Improve Speaking Skill. <i>Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities Research</i> 287. Diakses dari laman https://www.atlantispress.com/article/55912202.pdf
31.	Rani Santika, Rafi Farizki, Hanif	English Language Learning with Flashcard Media and	Internasional	Flashcard	Penelitian	Flashcards yang digunakan selama pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan bahasa anak usia	Santika. R, dkk. 2023. English Language Learning with Flashcard

	Nurcholish Adiantika	Educational Posters to Improve Language Education			Tindakan Kelas	dini. Hal ini terlihat dari proses kegiatan pembelajaran saat guru mengenalkan flashcards dan mengembangkan kosakata saat anak diminta untuk melafalkan kembali kosakata melalui flashcards. Selain itu, melalui penggunaan media poster dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat menghilangkan rasa bosan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa asing.	Media and Educational Posters to Improve Language Education. <i>Journal of Social Science</i> 04 (3). Diakses dari laman https://www.jsss.co.id/index.php/jsss/article/download/580/687
32.	Asma A. Alghamdi, Tariq Elyas	The Effect of Electronic Flashcards on EFL Students Vocabulary Learning: The Case of Saudi Arabia	Internasional	Flashcard	Deskripsi	Studi kuantitatif ini merupakan upaya untuk menyelidiki pengaruh kartu flash elektronik pada pembelajaran kosakata siswa EFL. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kinerja siswa sebelum dan sesudah percobaan melalui pra dan pasca tes. Hasilnya menunjukkan bahwa, ketika membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes, siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan karena penggunaan kartu flash elektronik. Selain itu, peserta didik dari kelompok eksperimen mengungguli peserta dari kelompok kontrol dalam post-test mereka, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.	Alghamdi. Asma A, dkk. 2020. The Effect of Electronic Flashcards on EFL Students Vocabulary Learning: The Case of Saudi Arabia. <i>Randwick International of Education and Linguistics Science (RIELS)</i> 1 (2). Diakses dari laman https://randwickresearch.com/index.php/rielsj/article/download/79/57

33.	Oryzanda, Ahmad Saifudin, Widiarini	Developing Flashcard Learning Media To Teach Grammar in Recount Texts For Tenth Grade	Internasional	Flashcard	R&D	<p>Pengembangan media pembelajaran berupa flashcard dapat digunakan dalam pembelajaran teks recount pada keterampilan tata bahasa Inggris. Penggunaan media flashcard di dalam kelas dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Media flashcards yang diterapkan dapat menarik dan memotivasi siswa secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan penelitian, media flashcards yang diterapkan berhasil menarik dan memotivasi siswa. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar bahasa Inggris. Dimana siswa yang mempunyai kelemahan dalam tata bahasa dalam bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuannya dalam keterampilan tata bahasa. Selain itu, diharapkan guru dapat mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang minat siswa dalam pembelajaran berbasis kelas.</p>	<p>Ahmad. Oryzanda, dkk. 2022. Developing Flashcard Learning Media To Teach Grammar in Recount Texts For Tenth Grade. Journal of English Language Teaching 9 (2). Diakses dari laman https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/joelt/article/viewFile/6346/3897</p>
34.	Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul Hasanah	Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan	Nasional	Flashcard	R&D	<p>Media flashcard ini dibuat dengan bentuk yang sangat menarik, bertujuan agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran mengenai pahlawanku dan tidak merasa bosan ketika sedang belajar mengenai</p>	<p>Shafa. Insyirah, dkk. 2022. Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil</p>

		Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar				pahlawan. Maka media flashcard ini salah satu yang sangat cocok untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat di kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir. Media flashcard juga sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa, dikarenakan bentuknya yang menarik dan gampang dibawa-bawa kemana sehingga siswa gampang mengingat isi dari materi-materi media flashcard tersebut.	Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> 6 (2). Diakses dari laman https://media.neliti.com/media/publications/448945-none-7d212b52.pdf
35.	Henni Fitriani, Riska Imanda, Ayu Rahmi, Siti Nurmalinda	The Development of Flashcard Learning Media Based on Make a Match on Colloid	Internasional	Flashcard	R&D	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis make a match layak digunakan sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran tata nama senyawa kimia.	Fitriani. Henni, dkk. 2021. The Development of Flashcard Learning Media Based on Make a Match on Colloid. <i>International Journal for Educational and Vocational Studies</i> 3 (5).
36.	Desy Harisanty, Dyah Srirahayu, Tiara Kusumaningtyas, Esti Anugrah, Islahun Permata	The Utilization of Flashcard in Children Information Literacy Development.	Internasional	Flashcard	Deskripsi	Dari penggunaan media flashcard ini terlihat bahwa anak usia sekolah dasar lebih menyukai dan tertarik dengan media yang dilengkapi dengan berbagai gambar dan memiliki warna yang beragam. Hal ini dikarenakan gambar dan warna yang beragam membuat mereka tidak cepat bosan saat menggunakannya, berbeda dengan buku karena kebanyakan buku hanya menyajikan satu gambar dan penuh dengan tulisan sehingga anak mudah merasa bosan.	Harisanty. Desy, dkk. 2020. The Utilization of Flashcard in Children Information Literacy Development. <i>Library Philosophy and Practice (e-journal)</i> . Diakses dari laman https://core.ac.uk/download/pdf/345183672.pdf

37.	Fransiska Way Warti	Teaching Sight Words Using Flashcards in Developing Reading Fluency of Young	Internasional	Flashcard	Studi literatur	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa mengajar kata-kata penglihatan menggunakan flashcards adalah salah satu cara yang dapat diterapkan guru dalam pengajaran mereka untuk meningkatkan kelancaran membaca. Ini membantu siswa untuk terbiasa dengan kata-kata dalam bacaan awal mereka. Guru mungkin juga menggunakan kata-kata penglihatan dengan gambar tetapi pastikan untuk memilih isyarat gambar yang jelas dan tidak memerlukan banyak penjelasan. Dengan melakukan hal tersebut akan lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya karena maksudnya adalah membuat pembelajaran menjadi menarik</p>	<p>Warti. Fransiska Way. 2021. Teaching Sight Words Using Flashcards in Developing Reading Fluency of Young. <i>ELSA Journal English Language Studies and Applied Linguistics</i> 1(2). Diakses dari laman https://jurnal.polteq.ac.id/index.php/elsa/article/download/80/60</p>
38.	Ni Wayan Lindawati, Yuni Permata, I Kadek Widiyantana, Ni Wayan Monik Rismadewi, I Wayan Gara	Improving Language Ability Through The Method Of Playing With Letters Flashcards Media	Internasional	Flashcard	Deskriptif	<p>Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode penggunaan letter flashcard dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Handayani Tiga. Hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada siklus I ke siklus II, dimana pada awal siklus I jumlah anak sebanyak 38% dan anak memperoleh bintang 3 sebesar 14%. Pada akhir siklus II keaktifan anak menjadi 90%, dan hasil belajar meningkat menjadi 90% dengan memperoleh hasil belajar bintang 3. Berdasarkan pembahasan hasil perbaikan,</p>	<p>Lindawati, dkk. 2023. Improving Language Ability Through The Method Of Playing With Letters Flashcards Media <i>Jurnal Ilmu Multidisiplin</i> 3 (1). Diakses dari laman https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta/article/download/1804/1033</p>

						Guru TK dalam kegiatan diharapkan memasang gambar dengan simbol huruf untuk menstimulasi perkembangan anak secara konsisten. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dan melatih anak mengenal konsep huruf yang berguna bagi anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih lanjut.	
39.	C Dahniarti, M Siti, A Fajar	Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill	Internasional	Flashcard	Eksperimen	Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa siswa dengan keterlambatan bicara dapat ditingkatkan keterampilan lingualnya dengan menggunakan flashcard. Alasan menurut penelitian adalah: (1) Flashcard dapat dengan mudah digunakan dan dapat menarik perhatian; (2) Flashcard membantu siswa yang mengalami keterlambatan bicara untuk fokus mempelajari kosa kata; dan (3) Flashcard dapat membantu siswa dengan keterlambatan bicara untuk berbicara kalimat lengkap. Dengan demikian, media flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini flashcard dapat meningkatkan keterampilan lingual. Guru dapat menggunakan flashcard untuk membantu siswa dengan keterlambatan cepat untuk memperkaya dan	C Dahniarti, dkk. 2019. Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill. Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar 11 (2). Diakses dari laman https://jurnalnasional.um.p.ac.id/index.php/Dinamika/article/viewFile/5042/2782

						mengembangkan kosa kata untuk meningkatkan keterampilan lingual	
40.	Asrindah nasution, Rani Rahim	The development of flashcard media to improve students' english vocabulary in english lessons at Islamic elementary school	internasional	Flashcard	R&D	<p>Pengembangan flashcard divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media dari dosen dan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Hasil penelitian menunjukkan validasi keempat ahli menyatakan bahwa media flashcard layak digunakan oleh siswa. Jika dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa diketahui bahwa pada uji coba lapangan pertama ketuntasan klasikal sebesar $73,33\% \leq 85\%$ sehingga tingkat ketuntasan tes kosa kata bahasa Inggris siswa belum tercapai. Namun pada uji coba lapangan kedua, ketuntasan klasikal adalah $90\% \geq 85\%$ sehingga tingkat penguasaan tes kosa kata siswa sudah tercapai secara klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kosa kata bahasa Inggris bagi siswa yang menggunakan media flashcards. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flashcard sangat layak dan efektif digunakan bagi siswa dalam pembelajaran.</p>	<p>Nasution. Asrindah, dkk. 2022. The development of flashcard media to improve students' english vocabulary in english lessons at Islamic elementary school. Jurnal Inovasi Pembelajaran 8 (2). Diakses dari laman https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/download/22521/11765</p>

Lampiran 30. Dokumentasi



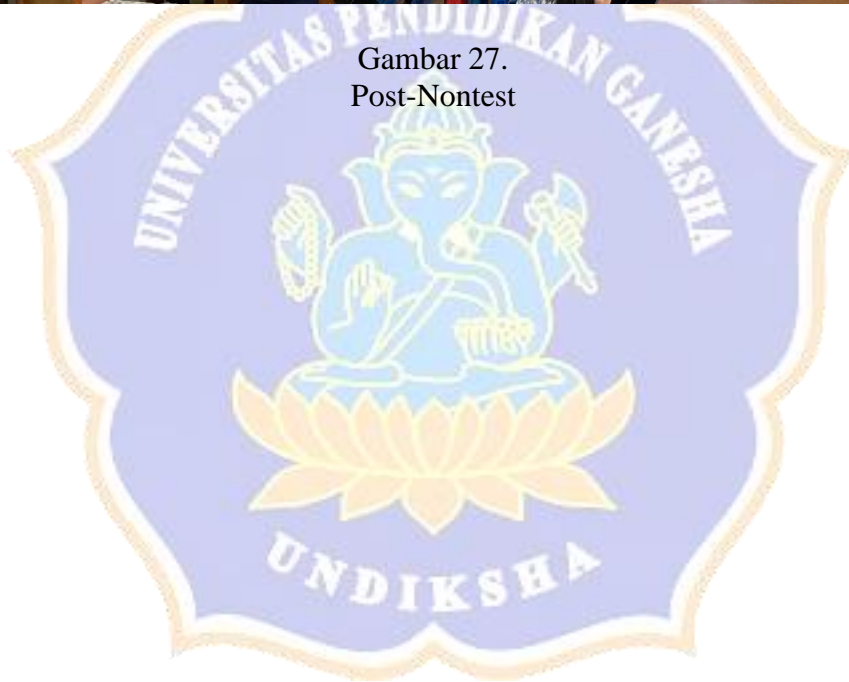
Gambar 24.
Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Gambar 26.
Pre-Nontest



Gambar 27.
Post-Nontest



RIWAYAT HIDUP



Putu Teta Adela Rusilviasari lahir di Tabanan pada tanggal 28 Juni 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Nyoman Rusmawan dan Ibu Eka Lita Tarni Kumalasari. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Penulis beralamat di Banjar Basangbe, Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Nomor telepon penulis 085738620446. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Perean Kangin dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Baturiti dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari SMAS Dwijendra Denpasar dan pada tahun 2020 penulis melanjutkan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul “Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2022/2023 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung”. Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ““Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2022/2023 Di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditekan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 20 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Putu Teta Adela Rusilviasari
NIM. 2011061035