

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *FLASHCARD FUN TIME*
UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

NUR LAELA
NPM: 2214070009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

NUR LAELA
NPM: 22.14.07.0009

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *FLASHCARD FUN TIME*
UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
PADA ANAK USIA DINI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UNP KEDIRI

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I


Rosa Imani Khan, M.Psi.
NIDN. 0705068602

Pembimbing II


Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
NIDN. 0711029001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

NUR LAELA
NPM: 22.14.07.0009

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *FLASHCARD FUN TIME*
UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
PADA ANAK USIA DINI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 6 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rosa Imani Khan, M.Psi.

2. Penguji I : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.

3. Penguji II : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Nur Laela
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir	: Kediri/17 Juli 2003
NPM	: 2214070009
Fakultas/Prodi	: FKIP/S1 PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juni 2026

Yang Menyatakan



NUR LAELA
NPM: 2214070009

Motto:

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

“Jalanmu kan sepanjang niatmu simpan tegar dalam hati 29 kau terus mencari Sebutlah namaNya Tetap di jalanNya Kelak kau mengingat Kau akan teringat”

(33x Perunggu)

“Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan”

(HR Tirmidzi)

Kupersembahkan karya ini buat :

Seluruh keluargaku tercinta

Abstrak

Nur Laela Pengembangan Permainan *Flashcard Fun Time* untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, Skripsi, PG PAUD, FKIP UNP Kediri, 2026.

Kata kunci: permainan *flashcard fun time*, kosakata Bahasa Inggris, anak usia dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena bahwa pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini bukanlah hal yang mudah karena anak masih dalam tahap perkembangan awal berbahasa. Padahal di era globalisasi saat ini, sangat penting bagi anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris karena bahasa ini dianggap sebagai komunikasi internasional yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang di seluruh manca negara. Permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan permainan *Flashcard Fun Time* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini?”

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli materi dan ahli permainan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan dengan menggunakan formula Aiken.

Dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan produk berupa Permainan *Flashcard Fun Time* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dalam permainan *Flashcard Fun Time*, anak diajak untuk mengenal kosakata Bahasa Inggris dalam suasana bermain yang menyenangkan. Anak tidak hanya melihat gambar dan membaca kata, tetapi juga mendengarkan pengucapan kata dalam Bahasa Inggris, menirukannya dan mencocokkannya dengan *flashcard* yang sesuai. Berdasarkan hasil validasi/penilaian dari 3 (tiga) orang ahli materi dan 3 (tiga) orang ahli permainan, Permainan *Flashcard Fun Time* ini telah memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan layak digunakan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar para pendidik PAUD dan orangtua dapat memanfaatkan konsep permainan ini baik di sekolah maupun di rumah. Permainan ini juga masih dapat disempurnakan lagi agar menjadi permainan edukatif yang lebih efektif untuk anak usia dini. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan permainan ini dengan menambahkan variasi tema atau fitur interaktif lainnya agar lebih menarik dan efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PG PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang selalu memberikan solusi setiap permasalahan dalam perkuliahan.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku Ka.Prodi PG PAUD yang selalu memantau perkembangan mahasiswa PG PAUD.
4. Rosa Imani Khan, M.Psi. dan Epritha Kurnia Wati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan solusi, motivasi dan saran pada peneliti.
5. Teman-teman seperjuangan dan sahabat-sahabat terbaik, yang telah menjadi sumber semangat, motivasi dan tempat berbagi dalam suka dan duka selama proses pengerjaan skripsi ini. Kebersamaan, diskusi dan dorongan moral yang kalian berikan sangat berarti bagi peneliti.
6. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juni 2026



NUR LAELA
NPM: 2214070009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori.....	11
1. Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini	11
c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	13
2. Hakikat Bahasa.....	16
a. Pengertian Bahasa.....	16
b. Tugas-tugas Perkembangan Bahasa	17
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa	19

d. Tahap Perkembangan Bahasa.....	21
e. Indikator Kemampuan Bahasa.....	23
f. Aspek Perkembangan Bahasa	24
3. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.....	25
a. Pengertian Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini	25
b. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	26
c. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	27
d. Strategi Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini	28
4. Kosakata.....	29
a. Pengertian Kosakata	29
b. Penguasaan Kosakata	30
c. Jenis-jenis Kosakata	30
d. Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	31
e. Cara Anak Mempelajari Kosakata.....	32
f. Tahapan Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini	32
g. Unsur-Unsur Kosakata Anak Usia Dini	34
5. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.....	35
a. Proses Pengenalan Bahasa Asing pada Anak Usia Dini.....	35
b. Materi Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	36
c. Karakteristik Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.....	36
d. Manfaat Mengenal Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	37
e. Tahapan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	37
6. Permainan.....	39
a. Pengertian Permainan	39
b. Macam-macam Permainan	39
c. Karakteristik Permainan	41
d. Kriteria Permainan	41
7. Permainan Flashcard Fun Time	42
a. Pengertian Permainan Flashcard Fun Time	42
b. Peralatan yang Digunakan dalam Permainan <i>Flashcard Fun Time</i> ...	44
c. Langkah Pembelajaran Melalui Permainan <i>Flashcard Fun Time</i>	44
d. Aturan Permainan <i>Flashcard Fun Time</i>	45
C. Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	49

A. Model/Pendekatan Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Desain Pengembangan	52
D. Tempat dan Waktu Perancangan	54
E. Instrumen Penelitian	55
1. Angket untuk Ahli Materi	55
2. Angket untuk Ahli Permainan.....	56
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Teknik Analisis Data.....	57
H. Metode, Uji Coba dan atau Validasi Produk	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Data Produk Hasil Pengembangan	60
1. <i>Research and information collecting</i> (penelitian dan pengumpulan informasi awal).....	60
2. <i>Planning</i> (perencanaan)	61
3. Develop preliminary form of product (pengembangan bentuk awal produk)	61
B. Data Hasil Validasi Ahli.....	66
1. Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
2. Data Hasil Validasi Ahli Permainan	68
C. Analisis Data	69
1. Analisis Data dari Ahli Materi	70
2. Analisis Data dari Ahli Permainan.....	70
D. Revisi Produk	71
E. Kajian Produk Akhir	73
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
Lampiran - lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.....	23
Tabel 3.1 Waktu/Jadwal Perancangan/Pengembangan Permainan <i>Flashcard Fun Time</i>	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Permainan	56
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian..	58
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan.....	59
Tabel 4.1 Data Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Materi	67
Tabel 4.2 Data Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Permainan	68
Tabel 4.3 Hasil Analisis Data dari Para Ahli Materi.....	70
Tabel 4.4 Hasil Analisis Data dari Para Ahli Permainan.....	71
Tabel 4.5 Revisi Produk/Permainan <i>Flashcard Fun Time</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 3.1 Skema Pengembangan Borg and Gall	50
Gambar 3.2 Skema Pengembangan Borg and Gall Yang Telah Disederhanakan.....	53
Gambar 4.1 Sampul Depan Flashcard Fun Time.....	64
Gambar 4.2 Sampul Belakang Flashcard Fun Time.....	64
Gambar 4.3 Salah Satu Macam <i>Flashcard</i> (Bertema <i>Number</i>).....	65
Gambar 4.4 Macam-macam <i>Flashcard Fun Time</i>	65
Gambar 4.5 <i>Digital Spinner</i> dengan 7 (Tujuh) Tema.....	65
Gambar 4.6 Materi <i>PowerPoint</i> Tema Hewan.....	66
Gambar 4.7 Salah Satu <i>Games</i> di <i>PowerPoint</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Proposal Skripsi.....	84
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Seminar Proposal.....	85
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	86
Lampiran 4. Surat pengantar/ijin Penelitian.....	88
Lampiran 5. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	89
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi dan Penilaian Hasil Ahli Validasi Materi.....	90
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi dan Penilaian Hasil Ahli Validasi Permainan.....	111
Lampiran 8. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	129
Lampiran 9. Lembar Hasil Cek Similarity PPI.....	130
Lampiran 10. LOA Publikasi Artikel di Jurnal Terakreditasi Sinta 4	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rentang waktu dari lahir hingga usia delapan tahun dikenal sebagai masa kanak-kanak awal. Setiap anak pada usia ini memiliki ciri khas yang berbeda, sangat ingin tahu, suka meniru orang lain, dan memiliki banyak potensi terpendam yang dapat dipupuk melalui pendidikan. Istilah "belajar" mengacu pada proses di mana pengetahuan, kemampuan, dan perilaku seseorang diubah melalui berbagai upaya berkelanjutan. Usia dini sering disebut sebagai golden age atau masa keemasan karena pada periode ini perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan anak sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Pada masa ini, kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional berkembang secara intensif serta menjadi dasar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. (Setiadi et al., 2020).

Lebih lanjut lagi, di Indonesia, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui berbagai bentuk stimulasi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, pendidik memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak agar mereka mampu berpikir kreatif dan menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengenali dan mengembangkan keunikan serta kelebihan yang dimiliki oleh setiap anak. Sejalan dengan hal tersebut Khan, (2021) menyatakan bahwa setiap anak memiliki potensi untuk berkembang secara optimal menjadi individu yang lebih baik di masa mendatang, potensi tersebut hanya dapat berkembang apabila anak memperoleh stimulasi, bimbingan, bantuan, dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Berbagai kegiatan seperti bermain edukatif, bercerita, bernyanyi, mengenal lingkungan sekitar, serta pembiasaan perilaku positif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan anak. Selain itu orang tua, pendidik, dan masyarakat semuanya memainkan peran penting dalam memberikan anak-anak kasih sayang, perhatian, dan arahan yang mereka

butuhkan untuk menciptakan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan yang sehat (Saputra, 2018).

Perkembangan anak merupakan tahap penting dalam pembentukan dasar kepribadian, sikap, serta berbagai keterampilan yang akan memengaruhi kehidupan anak pada masa yang akan datang. Pengalaman yang diperoleh serta pendidikan yang diberikan sejak dini memiliki peran besar dalam mendukung proses perkembangan tersebut. Menurut konsep *Tabula Rasa* yang dikemukakan oleh John Locke (Talango, 2020), anak dilahirkan dalam keadaan yang masih bersih dan sangat mudah menerima pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Konsep ini menggambarkan bahwa anak memiliki kemampuan untuk menyerap berbagai informasi, pengalaman, dan nilai yang diperolehnya dari lingkungan. Keadaan anak saat lahir dapat diibaratkan seperti selembar kertas kosong yang belum terisi, sehingga perkembangan dan pembentukan dirinya sangat dipengaruhi oleh stimulasi, pengalaman, serta pendidikan yang diterimanya selama masa pertumbuhan.

Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yang saling berhubungan, yaitu perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, moral dan spiritual, serta bahasa. Kepribadian dan keterampilan masa depan anak dibangun di atas semua komponen ini. Mengembangkan kemampuan fisik seseorang meliputi pematangan kerangka tubuh dan penguasaan tugas motorik seperti berlari cepat, melompat, menggambar, dan memanipulasi benda-benda kecil. Kapasitas untuk bernalar, mengingat, dan mengenali pola adalah semua aspek pertumbuhan kognitif. Selama periode perkembangan ini, anak-anak menunjukkan banyak minat pada dunia di sekitar mereka, belajar sebagian besar dengan melakukan, dan mulai memahami gagasan tentang angka, bentuk, dan warna. Perkembangan sosial-emosional berperan dalam membentuk kepercayaan diri serta kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada usia ini, anak-anak mulai memahami cara mengendalikan emosi mereka, menjalin persahabatan, dan memahami pentingnya mengikuti aturan. Memahami prinsip-prinsip dasar seperti kejujuran, akuntabilitas, dan rasa hormat juga memulai proses pengembangan karakter moral dan spiritual seseorang. Pada saat yang sama, kapasitas anak untuk belajar cara mengucapkan kata-kata, menyusun kalimat, dan berkomunikasi dengan cara yang

semakin kompleks merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa mereka. (Talango, 2020).

Menurut Arnianti, (2019) salah satu cara paling umum untuk mengukur pertumbuhan anak adalah dengan melihat seberapa baik mereka mengubah keterampilan bahasa mereka. Keterampilan hidup penting seperti pemerolehan bahasa dimulai sejak usia muda dan berkembang sesuai dengan lintasan perkembangan unik anak. Ada banyak elemen, seperti elemen biologis, kognitif, serta sosial dan emosional, yang memengaruhi perkembangan, yang merupakan proses perubahan seumur hidup. Fonologi berkaitan dengan bunyi suatu bahasa, morfologi dengan produksi kata, sintaksis dengan struktur kalimat, semantik dengan makna, dan pragmatik dengan penggunaan bahasa dalam situasi tertentu. Berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa memungkinkan anak-anak untuk berbagi keinginan, kebutuhan, aspirasi, dan emosi mereka. Usia dan faktor lingkungan berperan dalam bagaimana anak-anak belajar memahami, memproses, dan menggunakan bahasa sebagai media komunikasi, baik secara verbal maupun tertulis. Proses ini dikenal sebagai perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa tidak berdiri sendiri, melainkan sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, sosial dan emosional. Sejak dini, anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka mulai dengan menangis untuk berkomunikasi, kemudian mengoceh, mengucapkan kata-kata pertama, hingga mampu membentuk kalimat sederhana. Seiring bertambahnya usia, kemampuan berbahasa anak berkembang menjadi lebih kompleks, memungkinkan mereka untuk mengungkapkan ide, keinginan, emosi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

Pertumbuhan emosional, sosial, dan kognitif anak merupakan bagian integral dari perkembangan bahasa mereka. Bayi mulai mempelajari kata-kata dan frasa dari lingkungan mereka sejak usia sangat muda. Mengoceh, mengucapkan kata-kata pertama mereka, dan akhirnya membangun frasa pendek adalah bagian dari proses perkembangan ini yang dimulai dengan menangis sebagai cara berkomunikasi. Kemampuan bahasa meningkat dan menjadi lebih kompleks seiring bertambahnya usia anak, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi lebih berhasil dengan orang lain dan mengekspresikan diri mereka lebih penuh dalam

pikiran, perasaan, dan keinginan mereka. Karena penggunaannya yang luas sebagai media komunikasi lintas batas dan budaya, kefasihan berbahasa Inggris menjadi lebih penting di dunia yang saling terhubung saat ini. Anak-anak usia dini berada pada tahap perkembangan penting di mana mereka dapat belajar dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif (Yani & Muryanti, 2023). Selain itu, mempersiapkan siswa untuk jenjang sekolah selanjutnya adalah tujuan lain dari pengajaran Bahasa Inggris di taman kanak-kanak. Karena anak-anak memiliki bakat alami untuk mempelajari bahasa baru, sehingga pemahaman dan apresiasi terhadap bahasa asing akan berkembang lebih optimal apabila dikenalkan sejak usia dini (Daulay & Pransiska, 2022).

Beberapa masalah mungkin muncul, terutama di era globalisasi yang cepat ini, jika anak-anak muda tidak belajar atau memahami bahasa Inggris. Saat ini, Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa internasional yang digunakan secara luas mulai dari perdagangan dan komunikasi global hingga pendidikan dan teknologi. Banyak sumber daya pembelajaran berkualitas tinggi hanya dapat diakses dalam bahasa Inggris yang menempatkan anak-anak tanpa pemahaman yang kuat tentang bahasa tersebut pada posisi yang kurang menguntungkan dalam hal akses informasi. Karena itu, individu mungkin merasa kesulitan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan sains. Di kelas, ketidakmampuan siswa untuk memahami atau menggunakan bahasa Inggris dapat menghambat kemajuan mereka, terutama dalam mata pelajaran yang lebih lanjut.

Jadi, ada banyak cara untuk membantu pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak, seperti melihat, mendengar, berbicara, berinteraksi, dan merefleksikan pengalaman belajar dengan memanfaatkan kegiatan bermain dan permainan (Kurniawati & Dwiyantri, 2017). Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai anak karena dunia mereka identik dengan permainan. Bagi anak-anak, tidak ada yang lebih penting daripada bermain, oleh karena itu tidak mengherankan jika mereka mencari aktivitas bermain. Hampir semua hal yang dilihat atau dialami anak dapat diubah menjadi permainan bagi mereka. Alih-alih mendengarkan ceramah satu arah, anak-anak belajar paling baik ketika mereka dapat berpartisipasi dalam permainan dua arah. Akibatnya, metode pendidikan yang efektif untuk anak-anak sangat penting Anggraini & Sriemulyaningsih, (2024),

permainan anak-anak adalah alat yang ampuh untuk mendorong perkembangan bahasa mereka. Melalui berbagai permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri, membangun kosakata mereka, memahami konsep struktur kalimat, dan berlatih komunikasi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya mereka.

Banyak kelompok membentuk gaya bermain yang telah disarankan oleh banyak ahli, seperti yang diuraikan oleh (Pratiwi, 2017) Pertama, ada permainan sensorimotor, yang bertujuan untuk menghibur sekaligus membantu anak-anak mengasah kemampuan motorik dan sensorik mereka. Kedua, ada permainan praktis, yaitu jenis permainan belajar di mana anak-anak mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Ketiga, anak-anak terlibat dalam representasi simbolik dari lingkungan sekitar mereka yang sebenarnya selama bermain pura-pura. Keempat, bermain dengan anak-anak lain, atau permainan sosial. Jenis permainan kelima adalah permainan fungsional, yang terdiri dari perilaku berulang yang dilakukan anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dari lingkungan sekitar mereka. Jenis permainan keenam adalah permainan konstruktif, yang berfokus pada pembuatan sesuatu. Permainan, kategori ketujuh, adalah aktivitas rekreasi dengan aturan yang telah ditetapkan yang harus dipatuhi peserta agar dapat bersenang-senang.

Sebagian besar mainan anak-anak terbuat dari bahan fisik yang nyata. Perkembangan anak usia dini dapat dibantu oleh mainan ini dalam berbagai cara, termasuk pengenalan bentuk, ukuran, warna, ringan-berat, kecil-besar, halus-kasar, dan ide-ide lainnya. Saat bermain, anak-anak menemukan dunia di sekitar mereka, yang membantu mereka belajar, tumbuh, dan memenuhi rasa ingin tahu alami mereka Nurhayati *et al.*, (2021) menemukan bahwa aktivitas ini membantu anak-anak mengembangkan otak kanan dan kiri mereka, yang pada gilirannya meningkatkan kreativitas mereka. Karena otak anak-anak lebih mudah dibentuk dan berkembang pesat pada saat ini, diyakini bahwa penting untuk mengenalkan mereka pada bahasa lain, khususnya bahasa Inggris, sejak usia dini. Namun, karena anak-anak masih mengembangkan kemampuan linguistik mereka, mungkin sulit untuk memperkenalkan mereka pada kata-kata bahasa Inggris. Hal ini mendorong para peneliti untuk membuat permainan yang mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak prasekolah. Permainan tersebut diberi nama *Flashcard Fun Time*. Media flashcard dalam permainan ini digunakan karena telah terbukti efektif dalam

membantu pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini (Rifah *et al.*, 2024).

Menurut Warda & Kumalasari, (2023), *flashcard* merupakan media permainan berupa kartu yang digunakan dengan cara menampilkan gambar kepada anak secara satu per satu untuk merangsang kerja otak kanan agar mampu menerima dan memproses informasi yang dilihat. Anak-anak dapat belajar membaca dengan bantuan media ini melalui hafalan gambar dan bentuk, dan mereka dapat mulai membangun kosakata mereka sejak usia dini. Selain itu, *flashcard* memiliki banyak kegunaan bagi anak-anak kecil: (1) membantu dalam pembelajaran, (2) meningkatkan daya ingat dan melibatkan sisi kanan otak, (3) mengajarkan anak-anak untuk fokus, (4) memudahkan proses belajar kata-kata baru, dan (5) memiliki banyak fungsi sekaligus, seperti mengajarkan kata-kata bahasa Inggris dan berbagai jenis informasi seperti hewan, buah-buahan, sayuran, dan tubuh mereka sendiri

Dalam permainan *Flashcard Fun Time* yang dikembangkan melalui penelitian ini, bentuk *flashcard* yang biasanya hanya berupa kartu kecil berbentuk persegi panjang dimodifikasi menjadi bentuk telapak tangan manusia sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak. Selain itu, kemasan kegiatan dalam permainan *Flashcard Fun Time* ini juga dibuat lebih menyenangkan. Anak-anak diajak bermain sambil belajar melalui beberapa tahapan interaktif, dimulai dengan memutar *spinner* digital untuk menentukan tema kosakata di hari itu, seperti hewan, buah atau anggota tubuh. Setelah tema ditentukan, guru menampilkan *powerpoint* interaktif yang menampilkan gambar dan suara dalam Bahasa Inggris yang sesuai dengan tema, lalu anak-anak diminta menirukan pengucapan sambil menunjuk atau memegang objek yang sesuai. Selanjutnya, guru memutar suara acak dari salah satu kosakata dan anak-anak diminta mencari serta mengangkat *flashcard* yang sesuai. Aktivitas ini dikemas seperti permainan tebak-tebakan yang membuat anak lebih antusias dan terlibat secara aktif. Dengan menggabungkan elemen suara, gambar, gerakan dan tanya jawab, permainan ini membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Kemasan kegiatan dalam permainan *Flashcard Fun Time* yang menyenangkan ditambah dengan tampilan *flashcard* yang lebih menarik,

diharapkan dapat membantu para pendidik dan orangtua untuk menciptakan suasana belajar mengenal kosakata Bahasa Inggris yang tidak membosankan, sehingga dapat membuat anak lebih aktif, antusias dan termotivasi untuk belajar.

B. Batasan Masalah

Peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terfokus. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan permainan *Flashcard Fun Time* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengembangan permainan *Flashcard Fun Time* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk berupa permainan *Flashcard Fun Time* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis, yakni untuk memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini tentang pentingnya mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dan cara mengenalkannya melalui permainan *Flashcard Fun Time*.
2. Manfaat secara praktis, yakni:
 - a. Bagi Anak Usia Dini

Membantu memudahkan anak usia dini untuk belajar mengenal kosakata Bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, yakni permainan *Flashcard Fun Time*.

b. Bagi Guru PAUD

Memberikan alternatif strategi mengenalkan kosakata Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini yakni melalui permainan *Flashcard Fun Time* sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Kepala Sekolah/Lembaga PAUD

Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat pula meningkatkan mutu lembaga, khususnya untuk kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi atau bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kajian lanjutan mengenai pengembangan permainan untuk membantu mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, K., & Sriemulyaningsih, M. J. K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Brainy Games terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(3), 2929–2935. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1293>
- Arnianti, A. (2019). Teori perkembangan. *Perkembangan Kendiri*, 2019(1), 1–15.
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Darmawan, S. B., Ajie, A. P., Pratiwi, S. D., Desilia, T. B., Nurhidayat, M., Naqiyyah, N., Jannah, A., Nurhasana, F. A., Hidayatullah, F. I., Dilovia, F., Hutagalung, K. M., Aulia, A., & Kristyaningrum, D. (2024). *The Importance of English Learning at an Early Age*. 1(2).
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Handayani, S. (2016). Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dipandang dari Perspektif Psikolinguistik. *Widya Wacana*, 11(2), 173–184. <http://www.ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/download/1490/1314>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Hartati, M., Putri, R. Y., & Rahmaningtyas, A. (2025). *Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Game Flash Card pada TK B Tunas Melati English Vocabulary Improvement for Children Through Flash Card Game Activities at Tunas Melati Kindergarten B*. 5(1), 1174–1183.
- Hasbi, M., Wardhani, L. K., & Widiyawati, E. (2020). Bermain Bahasa di Rumah. *Direktorat PAUD Kemdikbud*, 22.
- Hidayat, Y. (2023). *TEORI PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI*. 06(02), 117–126.

- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Khan, R. I. (2021). *URGENSI PENDIDIKAN UNTUK ANAK USIA DINI*. 9(1).
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 35–44. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/strategi-pengembangan-bahasa-anak-usia-dini>
- Kurniawan, H., & Kasmiati. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Kurniawati, E., & Dwiyantri, L. (2017). *Improve Cognitive and Speaking Ability Through the Use of Manipulatives Media " Life Cycle of a Butterfly " for the Kindergarten Children In Group B*. 58, 157–162.
- Lubis, E. (2019). *Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Tk Aisyiyah 2 Kota Agung Tanggamus*.
- 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. <https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.719>
- Muhammad Peri Syaprizal. (2019). Proses Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *Jurnal AL-HIKMAH*, 1(2), 75–86.
- Muliyah, P., & Fernando, F. (2019). Pelatihan pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini melalui Igra. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 20–36.
- Nasution, N. K. (2022). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak di RA Ar-Rahman Yogyakarta. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(2), 145–170.

- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MI DAN SD*. 2(1), 37–49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Pahrul, Y. (2022). Bermain Anak Usia Dini. *Universitas Pahlawan*, 41.
- Palmin, B., Theresia Alviani, S., & Felisitas, N. (2023). *Perkembangan anak usia dini*.
- Purwanti, R., & Fathimah. (2019). Pengenalan Aspek Bahasa (Bahasa Inggris) untuk Anak Usia Dini Melalui Nyanyian. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 135–147. <https://repositori.dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/19525>
- Puspitadewi, R. (2021). *Pengenalan Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris Melalui Lagu Untuk Anak Usia Dini (Telaah Buku Karya Devinta Puspita Ratri)*. 1–55. http://repository.iainpurwokerto.ac.id/11063/2/RIZKI_PUTPITADEWI_SKRIPSI%281%29.pdf%0A%0A
- Rifah, A. L. M. A., Al-muawanah, D. I. R. A., & Rifah, A. L. M. A. (2024). *Rahma Mardia 1 , Syahrani Hidayat Putri 2 1. 5(1)*.
- Robingatin, & Ulfah, Z. (2019). *PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). *Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan*. 2(3).
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* , 10(2), 192–209.

- Setiadi, G., M. Sholihun, & Nurma Yuwita. (2020). Peranan Guru Bimbingan Konseling Dalam Memotivasi Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Darut Taqwa Pasuruan. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 89–107. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v2i2.224>
- Setiyawan, R., Nasrullah, D., & Efendi, J. F. (2020). *Jejak langkah : perjalanan rektor UMSurabaya dari masa ke masa*.
- Simamora, B. (2022). *Skala Likert , Bias Penggunaan dan Jalan*. 12(1), 84–93.
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. In *Generasi Emas* (Vol. 4, Issue 1). [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Suarta, I. M. (2022). Pengantar bahasa dan sastra Indonesia. In *Pustaka Larasan*.
- Sugiyono, P. D. (2018). Quantitative, qualitative, and R&D research methods. *Bandung:(ALFABETA, Ed.)*.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=gWNHEAAAQBAJ>
- Susantini, N., & Kristiantari, M. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9, 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). ISSN 2442-3262 ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*. 6(2), 531–540.

- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- 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. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)
- Wahidah, A. F. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* (*JAPRA*), 4(1), 43–62. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i1.10940>
- Warda, Y., & Kumalasari, I. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI*, 7(2), 516–522. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/17134>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- 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. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8946>
- Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>
- Zainuddin, I., & Wardhana, A. (2019). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. In *Jurnal Keperawatan* (Issue July).

Zalmansyah, A., & Agency, I. (2024). *PEMEROLEHAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI (English Language Acquisition of Children Under Five)*. January.