

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR (FLASHCARD) UNTUK
MENTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA BERBASIS BAHASA IBU UNTUK ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TKK OLAWEA**

**Konstantinus Dua Dhiu¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Martina Simplisia Baghe³⁾
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP CITRA BAKTI**

¹⁾duakonstantinus082@gmail.com, ²⁾marsianus006meka@gmail.com,
³⁾baghetini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu huruf bergambar (*flashcard*) untuk meningkatkan kemampuan aspek bahasa berbasis bahasa ibu dengan tema buah-buahan untuk anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa. Pengembangan media kartu huruf bergambar (*flashcard*) ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Metode untuk pengumpulan data yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan media kartu huruf bergambar (*flashcard*) yang dikembangkan sebagai berikut: 1) validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 95,5% dengan kriteria (sangat valid); 2) Validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 86,6% dengan kriteria (valid); 3) Validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 82,5% dengan kriteria (valid); 4) Validasi ahli bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 95,7% dengan kriteria (sangat valid); 5) Validasi ahli bahasa daerah memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria (sangat valid); 6) Uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor rata-rata 97,14 dengan kriteria (sangat valid); Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria (sangat valid); 7) Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria (sangat valid).

Abstract

This research aims to produce picture letter card media (flashcards) to improve skills in mother tongue-based language aspects with a fruit theme for children aged 5-6 years at TKK Olaewa. The development of illustrated letter card was developed using the ADDIE model. This model consists of five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The methods for collecting data are observation methods, interview methods, documentation methods. Based on the results of previous research and discussions, it can be concluded that the eligibility criteria for the flashcard media developed are as follows: 1) material expert validation obtained an average score of 95.5% with the criteria (very valid); 2) Media expert validation obtained an average score of 86.6% according to the criteria (valid); 3) Validation by design experts obtained an average score of 82.5% according to the criteria (valid); 4) Validation by Indonesian language experts obtained an average score of 95.7% according to the criteria (very valid); 5) Validation by regional language experts obtained an average score of 94% according to the criteria (very valid); 6) Individual feasibility trials obtained an average score of 97.14 according to the criteria (very valid); The small group feasibility trial obtained an average score of 100% by criteria (very valid); 7) The small group feasibility trial obtained an average score of 100% according to the criteria (very valid).

Sejarah Artikel

Diterima: 29-11-2023

Direview: 02-01-2024

Disetujui: 31-05-2024

Kata Kunci

Kartu Huruf Bergambar,
Aspek Bahasa, Anak
Usia Dini

Article History

Received: 29-11-2023

Reviewed: 02-01-2024

Published: 31-05-2024

Key Words

Picture Letter Cards,
Language Aspects,
Early Childhood.

*Penulis Koresponding: Konstantinus Dua Dhiu (duakonstantinus082@gmail.com)

PENDAHULUAN

Faktor pendidikan sangat penting dalam menciptakan kehidupan anak yang bangsa yang cerdas damai terbuka mandiri dan demokrasi. Pendidikan harus dilakukan pembaharuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia demi suatu perubahan dari manusia itu sendiri. Suatu pendidikan itu dapat berhasil dengan baik apabila seorang guru mampu mengubah peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pendidikan sehingga manfaatnya dapat diasah secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Dengan kata lain pendidikan bertujuan mencerdaskan, melatih, dan membimbing anak didik. Sehingga tugas guru sebagai pendidik tidaklah dapat dikatakan ringan, karena seorang guru tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi hal yang lebih penting adalah membentuk kepribadian anak didik menjadi manusia yang seutuhnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan anak usia yang berusia 0-6 pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Oleh karena itu, paud memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang maksimal. Konsekuensinya lembaga Paud perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.

Anak Usia Dini merupakan masa anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik. Menurut Meka (2017), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan sesamanya.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan yaitu perkembangan bahasa. Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) perkembangan kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun dibagi menjadi tiga lingkup yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. a) kemampuan mengungkapkan bahasa 1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki gambar yang sama 3) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, 5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, 6) menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam kartu huruf bergambar.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media kartu huruf bergambar adalah model ADDIE. Penelitian pengembangan (*development rearch*) lebih di arahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media kartu huruf bergambar (*flashcard*). Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan semua data yang valid sebagai penunjang keberhasilan penilaian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1) Metode Observasi

Pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi terhadap uji kelompok kecil dengan subjek penelitian 6 orang anak pada media dan anak dapat mengamati gambar media yang sudah disediakan oleh guru. Sehingga anak mudah dalam menggunakan media tersebut.

2) Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui variable latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian.

3) Metode Dokumentasi

Digunakan oleh peneliti untuk untuk menganalisis aktivitas berdasarkan foto-foto biasanya lebih akurat dan menarik dan dapat menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Development reseach. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bai pengguna. Model ADDIE terdiri dari 5 langkag atau tahapan pengembangan.

4) *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini dibagi menjadi tiga jenis analisis yaitu sebagai berikut; (1) Analisis kurikulum pada tahap ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 PAUD Permendikbud No. 137 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek bahasa anak usia dini di analisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang STPPA. Peneliti melakukan penyesuaian materi yang akan dilakukan dalam media kartu huruf bergambar dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*) hal yang dimaksud dalam kurikulum adalah kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. (2) Analisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media. (3) Analisis kompetensi. Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media kartu huruf bergambar, setelah

melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kompetensi maka tersusunlah RPPH pengembangan dengan menggunakan kartu huruf bergambar

5) *Design* (Desain)

Pada tahap ini adalah merancang media pembelajaran yang dikembangkan. tahap desain dibagi kedalam tiga tahap diantara lain; (1) Perancangan Desain Produk. Merupakan langkah untuk mengembangkan tujuan dari permainan yang dikembangkan. Pada tahap ini dijelaskan bahwa media yang dijelaskan adalah kartu huruf bergambar, maka anak akan belajar menyusun huruf untuk aspek bahasa. (2) Menyusun instrumen penilaian produk. Peneliti membuat angket yang ditujukan untuk penilaian pada media kartu huruf bergambar yang akan diberikan pada ahli materi, ahli media, dan ahli desain.

6) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dikembangkan media kartu huruf bergambar yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan adalah Pembuatan produk berdasarkan desain produk yang telah dirancang kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat- alat pendukung pada kartu huruf bergambar. Pada tahap ini produk divalidasi oleh ahli hasil validasi berupa komentar saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi, ahli desain dan ahli media.

7) *Implementation* (implementasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi; (1) uji coba perorangan, peneliti melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media kartu huruf bergambar yang dikembangkan kepada anak kelompok B TKK Olaewa. Uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan instrumen yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Produk dari hasil uji coba didapatkanlah produk akhir berupa media kartu huruf bergambar.

8) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media kartu huruf bergambar. Data- data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis, layak atau valid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penelitian (angket) untuk ahli materi diserahkan pada tanggal 14 Agustus 2023 dan instrumen

penelitian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 10 Agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi media pembelajaran kartu huruf bergambar (flashcard) dilakukan oleh guru pamong di TKK Olaewa atas nama Ermelinda Wea, S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PG-PAUD dan sudah berkarya sebagai guru di TKK Olaewa dan Dek Ngurah Laba laksana, M.Pd adalah ahli media yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat.

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media dan instrumen uji ahli materi pembelajaran kartu huruf bergambar (flashcard). Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

1) Ahli Materi

Instrumen ahli isi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Indikator penilaian yang tercantum didalamnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persentase penilaian oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

X = Total jawaban responden (ahli konten) dalam satu item

= 43

Xi = 5 Nilai ideal x 9 butir instrumen = 45

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{45} \times 100 = 95,6\%$$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 9 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 43 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 45 dengan presentase 95,6% dan termasuk pada kriteria "Sangat Valid".

2) Ahli Media

Proses mevalidasi media pembelajaran kartu huruf bergambar (flashcard) ini memakan waktu yang lama. Dimana terdapat beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media pembelajaran.

Masukan oleh ahli media pembelajaran yaitu kontras warna harus lebih jelas dan buatlah media ini mudah di pahami anak dan menarik. Dari kritik dan masukan yang diberikan maka peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media kartu huruf bergambar (flashcard)

yang dikembangkan. Setelah direvisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli media pembelajaran untuk diuji cobakan dan memperoleh hasil penilaian, sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli materi) dalam satu item

= 26

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 6 butir instrumen = 30

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= 26 \times 100 = 86,6\%$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 86,6% maka pendapat para ahli terhadap produk media kartu huruf bergambar (flashcard) adalah "Valid". Dengan perolehan skor dari ahli materi maka media ini layak untuk digunakan.



Gambar 1. Media yang divalidasi

3) Ahli Desain

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini khususnya instrumen ahli desain pembelajaran. Setelah dikonsultasikan kepada ahli desain pembelajaran kemudian direkomendasikan kembali oleh ahli desain. Dibawah ini dipaparkan hasil validasi ahli desain pembelajaran. menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli desain) dalam satu item

= 16

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 16 butir instrument = 66

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= 16 \times 100 = 82,3\%$$

4) Uji Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan terhadap 5 orang anak di TKK Olaewa untuk menilai kelayakan media pembelajaran kartu huruf bergambar (flashcard) yang dikembangkan untuk perkembangan aspek bahasa. Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perseorangan maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pada media kartu huruf bergambar (flashcard) yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

X = Total jawaban responden (anak) dalam satu item

= 34

Xi = 7 Nilai ideal x 5 butir instrumen = 35

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{35} \times 100 = 97,14\%$$

Uji coba perorangan pada 5 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis yang diperoleh dari 5 indikator yang diukur adalah 97,14% dengan kategori "sangat valid" (Data hasil uji coba).

5) Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 1 orang anak. Dalam uji coba kelompok kecil ini digunakan 7 butir indikator terhadap 1 orang anak. Hal-hal yang ditemukan selama uji coba kelompok kecil adalah anak-anak mendengar dan memperhatikan media kartu huruf bergambar (flashcard). Guru melihat bahwa media kartu huruf bergambar (flashcard) lebih efektif di gunakan dalam bentuk kelompok.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba kelompok kecil maka dapat di hitung presentase tingkat pencapaian media kartu huruf bergambar (flashcard) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

X = Total jawaban responden (anak) dalam satu item

=19

$$Xi = 7 \text{ Nilai ideal} \times 3 \text{ butir instrumen} = 21$$

$$P = \frac{\sum X \sum xi}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{21} \times 100 = 100\%$$

Pada uji coba kelompok kecil terhadap 1 orang anak pengembangan memberikan 3 indikator penilaian. Hasil analisis yang diperoleh dari 3 indikator yang diukur adalah 100% dengan kategori "sangat valid"

Penelitian pengembangan media kartu huruf bergambar (flashcard) untuk kemampuan pada aspek bahasa anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa ini menggunakan model Pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) (analyze), (2) design (3) development (4) implement (5) evaluate). Hasil penelitian pengembangan media fishing untuk kemampuan aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa.

Instrumen Ahli Bahasa Daerah Boawae

Masukan dari ahli bahasa daerah yaitu ketepatan menggunakan bahasa daerah atau bahasa kesahariannya sudah sangat bagus dan keefektifan dalam memberikan informasi mudah di mengerti. Dari kritik dan masukan yang diberikan maka media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

$$P = \frac{\sum X \sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

X = Total jawaban responden (ahli desain) dalam satu item

$$= 47$$

$$Xi = 5 \text{ Nilai ideal} \times 10 \text{ butir instrument} = 50$$

$$P = \frac{\sum X \sum xi}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100 = 94\%$$

6) Instrumen Ahli Bahasa Indonesia

Masukan dari ahli bahasa Indonesia untuk menilai produk yang telah dihasilkan dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas produk yang telah dihasilkan. Maka hasil penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa Indonesia yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

$$P = \frac{\sum X \sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

X = Total jawaban responden (ahli desain) dalam satu item

= 39

$X_i = 5 \text{ Nilai ideal} \times 8 \text{ butir instrument} = 40$

$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$

$= 40 \times 100 = 97,5\%$

Pembahasan

Menurut Musfiqon, (2012). Pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

Menurut Chaer dan Arguntina (2014), bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Menurut Musfiroh (2010), bahasa anak adalah sistem simbol lisan yang digunakan anak. Sistem simbol tersebut digunakan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mengacu pada bahasa tertentu, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris.

Menurut Kua. (2019), bahasa ibu dapat digunakan dalam pembelajaran karena bahasa ibu berperan sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Upaya untuk memperkenalkan bahasa ibu pada anak usia dini dalam pembelajaran adalah melalui sumber belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran peserta didik diharuskan untuk selalu berinteraksi dengan segala sumber belajar yang disediakan.

Menurut Owa (Meka dan Ngura, 2020) bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pada anak usia dini. Bahasa juga berperan penting bagi kehidupan manusia karena bahasa pertama yang diajarkan kepada anak. Bahasa ibu berperan penting untuk perkembangan bahasa seorang anak dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan penggunaan bahasa ibu dapat membantu anak mendapatkan bahasa keduanya ketika anak memasuki usia sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan media kartu huruf bergambar (flashcard) yang dikembangkan sebagai berikut: 1) validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 95,5% dengan kriteria (sangat

valid); 2) Validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 86,6% dengan kriteria (valid); 3) Validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 82,5% dengan kriteria (valid); 4)) Validasi ahli bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 95,7% dengan kriteria (sangat valid); 5) Validasi ahli bahasa daerah memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria (sangat valid); 6) Uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor rata-rata 97,14 dengan kriteria (sangat valid); Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria (sangat valid); 7) Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelayakan media kartu huruf bergambar (flashcard) oleh ahli dan anak usia 5-6 tahun sebagai penggunaan produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan di atas maka beberapa saran diajukan antara lain sebagai berikut. 1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki gambar yang sama 3) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, 5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, 6) menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam kartu huruf bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer dan Leonie Argutina. (2014). *Sosiologi Justik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amus, H. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar Pada Aspek Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok B TKK Harapan Ngorabolo*, Skripsi Citra Bakti
- Dhiu, K.D, Laksana, D.N.L, Dopo, F, Ita, E, Natal, Y.R, Jau, M. Y, Ngonu, M.R, Kembo, M, R, Deghe, M, Wunu, B, & Tawa., O.P. (2021). *Aspek perkembangan anak usia dini*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Fadillah. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hernawati, H. (2017). Penggunaan Bahasa Ibu sebagai pengantar dalam pembelajaran bahasa. *Semantik*, 4(2), 83,-9.
- Ibda, H. (2007). Urgensi Pemerethanan Bahasa Ibu di Sekolah Dasar. *SHAHIH: journal of islamicate multidisciplinary*, 2(2).
- Ita, E, M. W. & E. G. (2020). Analisis Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak. *Jurnal Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 174-186. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

- Kua, M. Y., & Ngurah M.D., (2019). Pengembangasn Modul Pratikum Digital Berbasis Nature Of Science (NOS) Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS). Jurnal. Maret 18, 2022.
- Latif, dkk. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran. Jakarta:Kencana.
- Musfiroh, T. (2010). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.Yogyakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- Musfiqon, H. 2012. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Meka, Marsianus. (2017). Hubungan Antara Sikap Siswa Terhadap Matematika Dan Lingkungan Belajar Dengan Hasil Belajar Mtematika Siswa Kelas V Olabolo, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. 4(1): 80
- Musfiroh, T. (2010). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.Yogyakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- Owa, A., Meka, M., Ngura, E. T. (2022). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa untuk Anak Usia 5-6 tahun di TKKN Nasaret Were. Jurnal Citra Pendidikan, 2(1), 31-39
<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>.
- Suherdi, Didi. 2012. Rekontruksi Pendidikan Bahasa: Sebuah Keniscayaan bagi Keunggulan Bangsa: CELTICS Press.
- Rudi Susiliana dan Cepi Riyana, (2009: 94). Media Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima.